

DUNGEONS & DRAGONS[®]

LES SECRETS DES ARCANES[™]

Codex Bardes, Enorceleurs, Mage d'Armes, Magiciens et Sorciers



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Logan Bonner • Eytan Bernstein • Peter Lee



CRÉDITS US

Conception Logan Bonner (responsable), Eytan Bernstein, Bruce R. Cordell, Peter Lee	Directeur artistique Keven Smith
Assistés de Robin Laws	Conception graphique William O'Connor
Développement Mike Mearls (responsable), Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer	Illustrations de couvertures Keven Smith
Développement additionnel Andy Collins, Stephen Schubert	Illustrations intérieures Zoltan Boros & Gabor Szikszai, Matt Cavotta, Chippy, Ed Cox, Steve Ellis, Wayne England, Jason Engle, Tomas Giorello, Woodrow Hinton III, Ralph Horsley, Howard Lyon, Warren Mahy, Mike Nash, William O'Connor, Lucio Parrillo, Wayne Reynolds, Dan Scott, Chris Seaman, Anne Stokes, Matias Tapia, Franz Vohwinkel, Eva Widermann, James Zhang
Relecture Julia Martin (responsable), Greg Bilsland, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes	Spécialiste de production graphique Erin Dorries
Direction de la relecture Kim Mohan	Direction de prépublication Jefferson Dunlap
Directeur du département R&D jeux de rôle et romans Bill Slavicsek	Technicien en imagerie Carmen Cheung
Responsable créatif D&D Christopher Perkins	Direction de production Cynda Callaway
Direction artistique Jon Schindehette	D&D 4 ^e Édition s'appuie sur les concepts des éditions précédentes signées E. Gary Gygax et Dave Arneson (1 ^{re} édition), et les éditions ultérieures par David "Zeb" Cook (2 ^e édition); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, et Peter Adkison (3^e édition) et Rob Heinsoo, Andy Collins, et James Wyatt (4^e édition).
Responsable de conception D&D James Wyatt	
Responsable de conception et de développement D&D Andy Collins	

CRÉDITS FRANCE

Directeur de collection : Jean-François Andréani	Relectrices : Mathilde et Pentaepha
Direction artistique : Igor Polouchine	Relecture PLAY FACTORY : Cédric Bacconnier
Responsable d'édition : Arnaud Cuidet	Traduction : Cédric Bacconnier, Patrice Crespy, Gil Morice et Martin Terrier
Maquette : Nicolas Folliot et Lotus Noir	



FRANCE, BELGIQUE, SUISSE, QUEBEC
PLAY FACTORY • 75, rue Compans 75019 Paris
+33 (0)1 42 49 77 00 • dragonrouge@playfactory.fr

Imprimé en France (MONTLIGEON) : Mai 2009
ISBN : 9978-2-35783-025-7

© 2008/2009 Wizards of the Coast, Inc. All right reserved. Wizards of the Coast, Inc P.O. Box 707 Renton WA 98057-0707 +1-800-324-6496.
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, Martial Power, FORGOTTEN
REALMS, Inn Fighting, Scepter Tower of Spellgard, Three-Dragon Ante, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of
Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of
the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork
contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. Any similarity to actual people, organizations, places, or events
included herein is purely coincidental. Titre original : Arcane Power™. ©2009 Wizards of the Coast, Inc.



REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ DES JOUEURS SUR WWW.PLAY-DD.FR

INTRODUCTION

Foudre et tonnerre, illusions et focaliseurs, chants et incantations, malédictions et chaos... Tels sont les instruments des personnages arcaniques. Ces derniers maîtrisent un art qui permet de manipuler la réalité grâce à l'utilisation de forces surnaturelles afin de semer la destruction chez leurs ennemis et d'aider leurs compagnons à décrocher la victoire. Les meilleurs d'entre eux peuvent provoquer des effets terrifiants sans même avoir besoin de dégainier une arme.

Les Secrets des Arcanes[™] est un ouvrage qui traite d'effets surnaturels et de capacités mystérieuses. Dans ces pages, vous trouverez de nouvelles façons de construire un personnage arcanique et de nouvelles options qui vous permettront d'enrichir votre rôle en tant que barde, ensorceleur, mage d'armes, magicien ou sorcier. Les membres des classes non-arcaniques pourront y trouver des talents de multiclassage appropriés ou des rituels intéressants mais tout le reste de l'ouvrage est dédié aux personnages arcaniques.

UTILISATION DE CE SUPPLÉMENT

Comme vous le montre la table des matières, *Les Secrets des arcanes* 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 plus de cent nouveaux talents, de nouvelles règles pour les familiers, neuf destinées épiques pour les personnages

arcaniques, une sélection de tomes de magie, de nombreux rituels et un passage dédié aux historiques arcaniques.

Les Secrets des Arcanes permet de jouer un nouveau personnage avec une nouvelle option de création, de sélectionner des pouvoirs qui correspondent mieux à votre personnage existant ou de faire évoluer votre personnage avec des talents spécifiques. Les voies parangoniques présentées ici vous permettront d'exprimer pleinement le style de jeu dont vous avez toujours rêvé pour votre personnage.

REVISITER VOTRE PERSONNAGE

Cela arrive. Vous jouez votre personnage arcanique depuis longtemps et soudain, *Les Secrets des Arcanes* 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 *des Secrets des Arcanes*. 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 que *Les Secrets des Arcanes* 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 : BARDE..... 4	4 : MAGICIEN..... 70	Familiers..... 137
Nouvelles aptitudes de classe 6	Nouveaux focaliseurs 72	Talents de familier 138
Nouvelles options de création 6	Nouvelles options de création 74	Description des familiers 139
Nouveaux pouvoirs de barde 6	Nouveaux pouvoirs de magicien .. 75	Destinées épiques..... 142
Nouvelles voies parangoniques... 18	Nouvelles voies parangoniques... 90	Archiliche 142
2 : ENSORCELEUR 24	5 : SORCIER 96	Archisort..... 143
Nouvelles aptitudes de classe 26	Nouveau pacte occulte 98	Épée arcanique 144
Nouvelles options de création 28	Nouveaux pouvoirs de sorcier 99	Immanent..... 145
Nouveaux pouvoirs d'ensorceleur. 28	Nouvelles voies parangoniques.. 114	Magistère 146
Nouvelles voies parangoniques... 42	6 : OPTIONS ARCANIQUES.... 122	Parabole 147
3 : MAGE D'ARMES..... 48	Nouveaux talents..... 124	Sage des éons 148
Nouvelles aptitudes de classe 50	Talents héroïques 124	Seigneur du destin 149
Nouvelles options de création 50	Talents parangoniques 130	Seigneur féérique..... 150
Nouveaux pouvoirs de mage d'armes 51	Talents épiques..... 133	Objets magiques : tomes..... 151
Nouvelles voies parangoniques... 64	Talents de multiclassage..... 136	Nouveaux rituels 153
		Historiques arcaniques 159

BARDE

"Chants de joie ou de douleur, de victoire ou de défaite, les mélodies me hantent. Imperceptiblement, leurs sonorités remontent du passé et se répercutent dans les futurs à venir."

EN TANT que barde, vous êtes un prodige arcanique capable d'invoquer la magie à partir de l'art lui-même. Vous êtes viscéralement animé par la poésie, les chants et les récits du temps jadis et vous cherchez à reproduire les merveilles qu'ils décrivent ou à créer de nouvelles légendes de votre cru.

Vous êtes un artiste accompli et votre magie ne constitue qu'une simple facette de votre savoir-faire. Maître des charmes et des illusions, vous racontez des histoires si captivantes ou donnez des récitals si enchanteurs que l'auditoire peut rester fasciné pendant des heures. Au combat, vous mettez à profit les mêmes capacités mais vous jouez pour détruire un ennemi et non pour le distraire. Vous savez faire preuve de créativité et d'un sens achevé de la dramatisation même au plus fort de la mêlée.

Polyvalent par essence, vous êtes capable de vous battre indifféremment avec une épée, un arc ou des sorts. Rares sont les ennemis qui jugent votre efficacité à sa juste mesure... avant qu'il ne soit trop tard. Votre vaste palette de talents inclut les capacités artistiques, les savoirs occultes et la connaissance de légendes oubliées depuis longtemps, ainsi que de brèves visions de ce qui peut advenir. Vous trouverez dans ce chapitre la description de toutes vos capacités, ce qui comprend les éléments suivants :

- ◆ **Nouvelle aptitude de classe :** la vertu de prescience confère à vos pouvoirs bardiques la clairvoyance de l'anticipation.
- ◆ **Nouvelle option de création :** jouez avec la chance et scrutez l'avenir en tant que barde prescient.
- ◆ **Nouveaux pouvoirs de barde :** de nouveaux pouvoirs viennent compléter les options de création de barde décrites dans le livre de base le *Manuel des Joueurs*® 2, et celle du nouveau barde prescient. Les bardes qui privilégient l'arc à l'épée y trouveront également de nombreuses opportunités de jeu.
- ◆ **Nouvelles voies paragoniques :** utilisez vos capacités pour adopter l'une des six nouvelles voies paragoniques. Tirez de loin en privilégiant une combinaison de tir à l'arc et de musique, donnez la mort aux scélérats en murmurant quelques vers funestes ou entonnez le chant de la vie elle-même.



STEVE ELLIS



NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

La nouvelle option de vertu de prescience pour les aptitudes de classe du barde est accessible à tous les bardes. Vous pouvez choisir cette option à la place de vertu de ruse ou de vertu de vaillance.

Vertu de prescience : Une fois par rencontre, en interruption immédiate, lorsqu'un ennemi frappe un allié situé à 5 cases ou moins de vous, vous conférez à cet allié un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse à la défense attaquée par l'ennemi déclencheur jusqu'à la fin du tour de jeu de cet ennemi.

NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

Le rythme est à l'origine des mouvements de votre épée ou de l'intensité de vos sorts. À vos yeux, le monde n'est qu'une vaste scène. Le livre de base le *Manuel des Joueurs 2* décrivait le barde rusé et le barde valeureux. Ce chapitre présente une troisième option de création : le barde prescient.

BARDE PRESCIENT

Vous êtes assez clairvoyant pour naviguer sur les routes tortueuses de la chance et du destin, en suivant les traces de ces héros capables d'appréhender les vérités dissimulées derrière la terne réalité. En jouant avec la chance et en percevant des brides du futur, vous aidez vos alliés à profiter de chaque avantage, à attaquer les points faibles de vos ennemis et à éviter la malchance au combat. Vous maniez une arme à distance, avec laquelle vous pouvez lancer des sorts sur vos ennemis tout en encourageant vos alliés. Comme les autres bardes, vous utilisez le Charisme pour effectuer vos attaques, vous devriez donc en faire votre meilleure valeur de caractéristique. Choisissez la Sagesse comme deuxième meilleure caractéristique puisqu'elle améliore les effets des pouvoirs qui utilisent la vertu de prescience. Un bon score d'Intelligence est également utile afin d'augmenter vos défenses de Classe d'Armure et de Réflexes, tout en améliorant les compétences de connaissances que vous serez souvent amené à utiliser.

Aptitude de classe suggérée : vertu de prescience

Talent suggéré : Prescience étendue*

Compétences suggérées : Arcanes, Diplomatie, Histoire, Intuition, Perception

Pouvoirs à volonté suggérés : frappe directrice†, tir néfaste*

BARDES DRAKÉIDES

Avec leur valeur de Charisme naturellement élevée, les drakéides font des bardes d'exception. Fiers et honorables, la plupart d'entre eux choisissent la vertu de vaillance afin d'imiter les exploits guerriers des combattants héroïques de leur race. Les bardes drakéides maintiennent les traditions de l'ancienne Arkhosia vivantes.



Pouvoir de rencontre suggéré : frappe prophétique*

Pouvoir quotidien suggéré : flèche de sommation*

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

†Présentée dans le *Manuel des joueurs 2*

NOUVEAUX POUVOIRS DE BARDE

Les bardes mènent le combat en prenant exemple sur les héros légendaires et font basculer le sort des batailles en exaltant la gloire de leurs frères d'armes. Le barde prescient commande depuis l'arrière-garde, orchestrant littéralement les tirs. Ce chapitre développe les capacités de tous les bardes, avec des pouvoirs dédiés à l'option de création du barde prescient et d'autres, adaptés au répertoire de n'importe quel barde.

SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Tir néfaste

Barde Attaque 1

Votre tir magistral rend votre adversaire incroyablement maladroit.

À volonté ♦ arcanique, arme

Action simple

Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. La première fois que la cible rate une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle se retrouve à terre.

Niveau 21: 2[A] + modificateur de Charisme dégâts.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Action prophétique Barde Attaque 1

Vous étudiez soigneusement votre ennemi et devinez son prochain mouvement, permettant ainsi à un allié d'esquiver son attaque.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la première fois que la cible vous rate, vous ou un allié, avec une attaque, l'une des cibles (de votre choix) de cette attaque peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1) en réaction immédiate.

Appel du tonnerre Barde Attaque 1

Vous psalmodiez une ode dédiée à la tempête et au tonnerre, projetant votre adversaire au loin et le laissant à la merci d'un tir mortel.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution. Si aucune créature n'est adjacente à la cible à la fin de ce mouvement, choisissez un allié situé à 10 cases ou moins de vous pour effectuer une attaque de base à distance contre la cible en action libre.

Frappe prophétique Barde Attaque 1

Votre esprit se projette d'une fraction de seconde dans le futur, déterminant ainsi le meilleur moment pour porter un coup décisif.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. La prochaine fois que vous ou un allié attaquerez la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, l'attaquant lancera un d20 deux fois et utilisera le meilleur résultat.

Son condensé Barde Attaque 1

D'un cri retentissant, vous ébranlez votre ennemi et vous ouvrez une brèche dans ses défenses.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute attaque contre la cible peut obtenir un coup critique sur un jet de 18 à 20.

Tir de métal ardent Barde Attaque 1

Votre trait s'enfonce profondément dans la chair de votre adversaire et commence à rougeoier de chaleur.

Rencontre ♦ arcanique, arme, feu

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié touche la cible, la cible subit des dégâts de feu supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1

Flèche de sommation Barde Attaque 1

Votre tir gêne un ennemi et donne aux cibles qu'il visait l'opportunité de lui percer les flancs.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Interruption immédiate Distance arme

Déclencheur : un ennemi à portée effectue un jet d'attaque contre un allié

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts. L'allié qui est attaqué par l'ennemi déclencheur peut effectuer une attaque à volonté contre cet ennemi en action libre. L'allié bénéficie d'un bonus à son jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Échec : demi-dégâts.

Malice malveillante Barde Attaque 1

Vous jetez sur votre adversaire un sort de mauvais œil qui défait les nœuds et les lanières qu'il porte, le rendant ainsi incroyablement maladroit.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est affectée par le mauvais œil (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par le mauvais œil, la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant lorsque vous ou un allié la touchez avec une attaque.

Rugissement tonitruant Barde Attaque 1

L'écho de votre chant martèle votre adversaire, ne le lâche plus et lui interdit toute retraite.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

Effet : la cible est affectée par un rugissement tonitruant (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par le rugissement tonitruant, la cible subit 5 dégâts de tonnerre continus et elle ne peut pas se cacher ou bénéficier d'un camouflage ou d'un abri (sauf dans le cas d'un camouflage total ou d'un abri supérieur).

Saga de la rivalité Barde Attaque 1

Tout en tirant votre flèche, vous récitez une histoire de haine et de compétition, incitant l'un de vos alliés à combattre cet adversaire jusqu'à la mort.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : choisissez un allié situé à 10 cases ou moins de vous. La cible subit 5 dégâts à la fin de son tour de jeu si elle n'est pas adjacente à cet allié (sauvegarde annule). L'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre.

Satire de la bonne fortune Barde Attaque 1

Vous tournez la chance de votre adversaire en dérision, utilisant votre verve pour transformer vos quolibets en cinglantes vérités.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la prochaine fois qu'un allié rate la cible avec une attaque au cours de la rencontre, lancez un d20 et remplacez le jet d'attaque de votre allié par votre jet.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

Chant en canon de protection Barde Utilitaire 2

Votre chant de protection retentit d'allié en allié, abritant chacun d'eux derrière un bouclier magique.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple Distance 10

Cible : un allié

Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste. Lorsque vous maintenez l'effet, vous pouvez le transférer à un autre allié situé à 10 cases ou moins de vous.

Efforts concertés Barde Utilitaire 2

Votre magie vibre autour de vos alliés, gagnant en puissance à mesure qu'ils redoublent d'efforts pour accomplir leur tâche.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple Proximité explosion 10

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 +1 à ses jets d'attaque. Lorsqu'une cible touche avec au moins une attaque au cours de son tour de jeu, le bonus augmente de 1 pour chaque cible dont le tour de jeu n'a pas encore commencé.

Fuite musicale Barde Utilitaire 2

Vous distrayez vos ennemis grâce à un refrain rapide, donnant à votre allié une chance de prendre le large.

Rencontre ♦ arcanique

Action de mouvement Distance 10

Cible : un allié

Effet : vous faites glisser la cible de 4 cases.

BARDES DEMI-ELFES

Avec leurs valeurs de Constitution et de Charisme supérieures, les demi-elfes font d'excellents bardes. De tels personnages adoptent souvent des rôles diplomatiques, comme avec la voie parangonique de l'émissaire demi-elfe (page 20). Même si les demi-elfes peuvent aisément exploiter les vertus de ruse ou de prescience, la plupart d'entre eux sont attirés par la vertu de vaillance afin d'inciter leurs alliés à chercher la gloire.

Mécanique de précision Barde Utilitaire 2

Vous fredonnez une ode à l'unité, permettant à vos alliés de mieux travailler ensemble.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple Proximité explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests de compétences et à ses jets d'attaque effectués pour aider quelqu'un. Lorsqu'une cible aide avec succès quelqu'un, elle confère un bonus de +3 à la place du bonus de +2.

Paroles du destin protecteur Barde Utilitaire 2

Votre voix protège vos alliés contre la malchance, transformant les coups mortels en blessures mineures.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple Proximité explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un coup critique est infligé à une cible, vous lancez un d20. Si vous obtenez un résultat de 10 ou plus, l'attaque touche mais n'inflige pas de coup critique.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

Chant de l'aube nouvelle Barde Attaque 3

Vous faites appel à la lumière du soleil pour aveugler votre adversaire et donner espoir à vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Chaque allié adjacent à la cible effectue un jet de sauvegarde, en lançant deux fois le jet et en prenant le meilleur résultat.

Destin cruel Barde Attaque 3

Le destin ne réserve rien de bon à vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. La

prochaine fois que la cible sera touchée par une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, l'attaquant lancera deux fois les jets de dégâts et utilisera le score le plus élevé.

Ouverture renversante Barde Attaque 3

Un tir bien placé crée une ouverture qui permet à l'attaque suivante de renverser votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, arme, psychique

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts

psychiques. La prochaine fois que la cible est touchée par une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle se retrouve à terre.

Récitations prémonitoires

Barde Attaque 3

Vous contez la légende d'un grand guerrier, réputé pour ses ruses, dont la perspicacité diabolique faisait rager ses ennemis et inspirait ses alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique**Action simple** Distance 10**Cible** : une créature**Attaque** : Charisme contre Volonté**Réussite** : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat à un allié situé dans un rayon de 10 cases.

Effet : un allié situé à 10 cases ou moins de vous bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vertu de prescience : le bonus de l'allié à la CA contre les attaques d'opportunité est égal à 3 + votre modificateur de Sagesse.

Rimes de la lame sanguinaire

Barde Attaque 3

Vous lâchez en finesse un trait tout en psalmodiant un chant qui fissure le métal. L'armure de votre adversaire n'est dès lors plus en mesure d'arrêter le coup de votre allié.

Rencontre ♦ arcanique, arme**Interruption immédiate** Distance arme**Déclencheur** : un allié rate une attaque de corps à corps**Cible** : la cible de l'attaque de l'allié déclencheur**Attaque** : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. La cible subit un malus de -4 à toutes ses défenses contre l'attaque de l'allié en question.

Vertu de prescience : le malus à toutes les défenses de la cible est égal à 3 + votre modificateur de Sagesse.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5**Cadence soutenue**

Barde Attaque 5

Vous chantez confère énergie et vaillance. À chaque attaque ennemie, une blessure se soigne chez vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, guérison**Action simple** Distance 10**Cible** : une créature**Attaque** : Charisme contre Vigueur**Réussite** : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts.**Échec** : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque la cible effectue un jet d'attaque, votre allié le plus proche d'elle regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

Compulsion

Barde Attaque 5

Vous entonnez une mélodie charmante, qui incite votre adversaire à se rendre là où vous le souhaitez.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique**Action simple** Distance 10**Cible** : une créature**Attaque** : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible de 5 cases soit au début, soit à la fin de son tour de jeu (sauvegarde annule). Tant qu'elle n'a pas réussi son jet de sauvegarde, la cible ne peut entreprendre d'action de mouvement à son tour de jeu.

Échec : demi-dégâts. Vous faites glisser la cible de 5 cases soit au début de son tour, soit à la fin de son tour de jeu, et la cible ne peut effectuer d'action de mouvement à son tour de jeu suivant.

Flèche de mauvais présage

Barde Attaque 5

Votre flèche annonce le trépas de votre adversaire. Lorsqu'elle frappe, la mort suit.

Quotidien ♦ arcanique, arme**Action simple** Distance arme**Cible** : une créature**Attaque** : Charisme contre CA**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts.**Échec** : demi-dégâts.

Effet : choisissez un allié situé à 10 cases ou moins de vous.

Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque cet allié touche la cible mais n'obtient pas de coup critique, lancez un d20. Si vous obtenez un 15 ou plus, cette attaque devient un coup critique, et cet effet prend fin.

Revirement de fortune

Barde Attaque 5

Votre chant soutient vos alliés et nuit à vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique**Action simple** Distance 10**Cible** : une créature**Attaque** : Charisme contre Volonté**Réussite** : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.**Échec** : demi-dégâts.

Effet : la prochaine fois que la cible recharge un pouvoir avant la fin de la rencontre, le pouvoir ne se recharge pas, et vous, ou un allié situé à 10 cases ou moins de vous, regagnez l'usage d'un pouvoir de rencontre.

Rimes flamboyantes

Barde Attaque 5

Vous évoquez dans un murmure les flammes inextinguibles qui brûlent au cœur du monde, consumant votre ennemi de l'intérieur.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur**Action simple** Distance 10**Cible** : une créature**Attaque** : Charisme contre Vigueur**Réussite** : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu.**Échec** : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un allié rate la cible, cette dernière subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Charisme.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6**Aperçu du futur**

Barde Utilitaire 6

Tout comme les exemples du passé soutiennent votre action, vous puisez dans le futur pour motiver vos compagnons.

Quotidien ♦ arcanique**Action mineure** Personnelle**Effet** : lancez un d20 trois fois et gardez le meilleur résultat.

Une fois avant la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser ce jet pour remplacer un d20 lancé par un allié situé à 10 cases ou moins de vous.

Chant de célérité

Barde Utilitaire 6

Grâce à un refrain exaltant, vous conférez à un allié ou à vous-même une rapidité et une agilité supérieures.

Rencontre ♦ arcanique**Action mineure** Distance 10**Cible** : vous ou un allié

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à sa VD et peut se décaler de 1 case supplémentaire lorsqu'elle se décale.

Chœur de résilience

Barde Utilitaire 6

Grâce à des sonorités de pierre et d'acier, vous préservez vos alliés des blessures.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Distance 10

Déclencheur : une attaque touche un allié

Cible : l'allié qui est touché

Effet : les dégâts subis par la cible sont réduits d'un nombre égal à 5 + votre modificateur de Charisme.

Décalage dramatique

Barde Utilitaire 6

Vous vantez les hauts faits de vos alliés, les aidant ainsi à prendre une position avantageuse.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure 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 peut se décaler en action mineure.

Synchronisation

Barde Utilitaire 6

Un simple accord, voilà tout ce qu'il faut pour encourager vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique

Aucune Proximité explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Déclencheur : vous déterminez l'initiative

Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de +5 à l'initiative pendant cette rencontre.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

Attaque de la mélopée des glaces

Barde Attaque 7

Votre chant hivernal vole la force vitale de votre adversaire pour la transférer à un allié, qui bondit en avant.

Rencontre ♦ arcanique, arme, froid

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Un allié situé à 3 cases ou moins de vous se décale de 4 cases en action libre.

Chant charmeur

Barde Attaque 7

Les tonalités hypnotiques de votre voix attirent inexorablement votre adversaire dans vos griffes.

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous tirez la cible de 2 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous tirez la cible de 1 case à chaque fois qu'elle est touchée par une attaque à distance.

Distraction passagère

Barde Attaque 7

«Attention derrière vous ! Un dragon !»

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réécriture du futur

Barde Attaque 7

D'un geste de la main, vous guidez un trait d'énergie arcanique qui peut changer le destin de votre ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous lancez un d20. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez remplacer le jet d'attaque d'un allié contre la cible par le résultat de votre d20 ou remplacer le jet d'attaque de la cible par le résultat de votre d20 en action libre.

Tir intuitif

Barde Attaque 7

Votre flèche fend l'air et se dirige spontanément vers le point faible de votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Toutes les défenses de la cible sont égales à sa défense la plus faible jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau touchée par une attaque.

Vertu de prescience : la prochaine attaque qui touche la cible bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

Vol de vie

Barde Attaque 7

Vous prononcez un mot de pouvoir qui draine l'énergie et la vitalité de votre adversaire et revigore l'un de vos proches alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, guérison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts.

Effet : un allié adjacent à la cible peut dépenser une récupération et gagner un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9

Contrepoint

Barde Attaque 9

La cadence de votre chant se cale sur le rythme des attaques de votre adversaire, permettant ainsi à vos alliés de rendre coup pour coup.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : lorsque la cible rate une attaque, elle provoque des attaques d'opportunité de votre part et de celle de vos alliés (sauvegarde annule).

Lamentations angoissantes

Barde Attaque 9

Une complainte désespérée ruine les capacités de votre adversaire à se préserver des coups.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer l'attaque suivante.

Action d'opportunité **Proximité** explosion 3

Déclencheur : un ennemi débute son tour de jeu à 3 cases ou moins de vous

Cible : l'ennemi déclencheur pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Pluie d'étoiles scintillantes

Barde Attaque 9

Vous déclamez une ode aux étoiles, inondant vos ennemis de leur éclat.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est affectée par une nuée d'étincelles (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par la nuée d'étincelles, la cible confère un avantage de combat. De plus, elle ne tire aucun avantage du camouflage, du camouflage total et de l'invisibilité.

Saga de la vengeance

Barde Attaque 9

Vos tirs ponctuent un récit de vengeance sanglante dont chaque mot galvanise vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple **Distance** 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, lorsqu'un allié touche la cible avec une attaque, cet allié peut choisir de lancer un jet de sauvegarde ou de regagner un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

Symphonie de mauvaise fortune

Barde Attaque 9

Vous déclamez un chant pétri d'espoirs déçus, d'opportunités ratées et d'événements tragiques qui porte malheur à vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, psychique

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'explosion crée un périmètre de malchance qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Choisissez l'un des effets suivants : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque ennemi qui commence son tour de jeu dans le périmètre est affecté par cet effet.

♦ L'ennemi est ralenti.

♦ L'ennemi subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme.

♦ L'ennemi confère un avantage de combat à vos alliés.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste. Vous pouvez choisir un nouvel effet pour le périmètre lorsque vous maintenez ce pouvoir.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

Chant de précision

Barde Utilitaire 10

Vous déclamez une légende parlant d'une flèche mythique qui réussit à trouver le seul point faible d'une armure invincible, ce qui incite vos compagnons à viser juste.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure **Proximité** explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chant du sauveur

Barde Utilitaire 10

En déclamant quelques vers parlant de glorieuses batailles, vous insufflez l'espoir à vos alliés, même dans les situations les plus désespérées.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque allié qui termine son tour de jeu à 5 cases ou moins de vous peut relancer un jet de sauvegarde qu'il a raté pendant son tour de jeu.

Étoiles radieuses

Barde Utilitaire 10

Vous invoquez la lumière de la lune et de l'étoile du Nord afin de faire apparaître les ennemis dissimulés aux yeux de vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests d'Intuition et de Perception.

Manteau d'unité

Barde Utilitaire 10

Un chœur de confiance et d'entraide soude vos alliés, permettant aux forces des uns de masquer les faiblesses des autres.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure **Proximité** explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : déterminez la valeur la plus élevée des défenses de CA, de Vigueur, de Réflexes et de Volonté des cibles. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, utilisez ces valeurs comme valeurs de défense de chacune des cibles.

Poème de sérénité

Barde Utilitaire 10

Vous fredonnez une douce complainte qui apaise vos alliés et les aide à se concentrer.

Quotidien ♦ arcanique, périmètre

Action mineure **Proximité** explosion 5

Effet : l'explosion crée un périmètre de calme qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Chaque allié pris dans le périmètre bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 en Volonté, et tous les malus aux jets d'attaque subis par un allié sont réduits de 2.

Rompre l'enchantement

Barde Utilitaire 10

Votre poème arcanique libère l'esprit de vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action mineure **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : la cible lance un jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde est contre un effet de charme, de peur ou d'illusion, la cible bénéficie d'un bonus au jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

Couplet de la faiblesse feinte Barde Attaque 13

Vous utilisez un stratagème vieux comme le monde, feignant la vulnérabilité pour tendre un piège à vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Réaction immédiate Corps à corps arme

Déclencheur : un ennemi se déplace dans une case qui vous est adjacente

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié situé à 5 cases ou moins de vous peut se décaler de 5 cases en action libre. Cet allié doit terminer son mouvement sur une case adjacente à la cible, il peut alors effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible en action libre.

Injures humiliantes Barde Attaque 13

Noyé sous un déluge d'insultes, votre adversaire devient hésitant et craintif.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou ratée par une attaque.

Lutte acharnée Barde Attaque 13

Vous déclamez une strophe triomphale tout en tirant, incitant ainsi vos alliés à mettre un terme au combat.

Rencontre ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et chaque allié situé à 3 cases ou moins de la cible regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

Pieds glissants Barde Attaque 13

Vous récitez une ode aux vents hivernaux, recouvrant ainsi de glace les pieds de votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque la cible est touchée par une attaque alors qu'elle est ralentie par ce pouvoir, vous la faites glisser de 1 case.

Riposte précise Barde Attaque 13

Votre repartie cinglante dépeint les terribles souffrances et les tragiques maladresses qui affecteront les vaines tentatives de survie de votre pauvre ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Interruption immédiate Distance 10

Déclencheur : un ennemi effectue un jet de sauvegarde

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 au jet de sauvegarde.

Vertu de prescience : le malus au jet de sauvegarde de la cible est égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 15

Absence mentale Barde Attaque 15

Votre chant dément obscurcit les pensées de votre ennemi et l'amène à ignorer la menace que représente votre allié.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et un allié situé à 10 cases ou moins de vous devient invisible pour la cible (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Un allié situé à 10 cases ou moins de vous devient invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Inéluctable vulnérabilité Barde Attaque 15

Votre adversaire ne peut échapper au terrible destin que vous lui imposez.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Choisissez l'acide, l'électricité, le feu, la force, le froid ou le tonnerre. La cible confère un avantage de combat et gagne une vulnérabilité 10 aux attaques qui sont accompagnées du mot-clé choisi (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts. Choisissez l'acide, l'électricité, le feu, la force, le froid ou le tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat et gagne une vulnérabilité 10 aux attaques qui sont accompagnées du mot-clé choisi.

Mur de son Barde Attaque 15

Un mur de tonnerre crépitant apparaît dans un grondement d'enfer.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, invocation, tonnerre

Action simple Zone mur 6 à 10 cases ou moins

Effet : vous invoquez sur des cases contiguës un mur de tonnerre assourdissant qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur peut faire jusqu'à 4 cases de haut. Une créature qui commence son tour de jeu sur une case adjacente au mur subit 1d6 + votre modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Si une créature se déplace dans les cases occupées par le mur ou si elle y commence son tour de jeu, elle subit 1d10 + votre modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et elle est assourdie jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque ennemi qui est touché par une attaque alors qu'il est adjacent au mur ou qu'il est à l'intérieur du mur est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Entrer dans une case occupée par le mur coûte une case de déplacement supplémentaire.

Maintien (mineure) : le mur persiste.

Satire de la dérobad Barde Attaque 15

Vos impitoyables mots d'esprit tournent en dérision les manœuvres défensives de votre ennemi et le rendent plus facile à toucher.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est affectée par votre satire de la dérobad (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par la satire, lorsqu'un

allié la rate avec une attaque, vous pouvez lancer un d20 et remplacer le jet de l'allié par votre jet.

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié rate la cible avec une attaque, vous pouvez lancer un d20 et remplacer le jet de l'allié par votre jet.

Tir d'aiguilles de givre Barde Attaque 15

Vous citez un poème venu du grand Nord glacé tout en empoignant votre arc. Des éclats de givre se forment sur la pointe de votre flèche tandis qu'elle fonce vers sa cible.

Quotidien ♦ arcanique, arme, froid

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts de froid.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible subit 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule). Si vous ou un allié touchez la cible avec une attaque, elle échouera automatiquement à son prochain jet de sauvegarde contre cet effet.

Vague de radiance Barde Attaque 15

Une décharge de lumière heurte votre adversaire et le consume. Alors que ses souffrances ne font qu'empirer, des vagues de lumière soignent vos alliés les plus proches.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, guérison, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible subit 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule). Lorsque la cible rate son jet de sauvegarde contre cet effet, chaque allié situé à 5 cases ou moins de la cible regagne 5 points de vie.

Effet secondaire : chaque allié situé à 5 cases ou moins de la cible regagne 5 points de vie et bénéficie en plus d'un bonus de pouvoir de +2 à sa CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

Chœur de vitalité Barde Utilitaire 16

Grâce à un éloge vibrant de la victoire et de la persévérance, vous remontez le moral de vos alliés et dissipez les souffrances que leur causent leurs blessures.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible peut dépenser une récupération. De plus, chaque cible peut se décaler de 2 cases en action libre.

Exhortation héroïque Barde Utilitaire 16

Alors que les attaques ennemies se font de plus en plus pressantes, vous faites appel à l'héroïsme inné de vos compagnons pour répliquer avec force.

Quotidien ♦ arcanique

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : un ennemi situé à 10 cases ou moins de vous dépense un point d'action

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible gagne un point d'action qu'elle doit dépenser avant la fin de la rencontre. De plus, la cible peut dépenser 2 points d'action, au lieu d'un, pendant cette rencontre.

Rapidité Barde Utilitaire 16

Vous ébauchez quelques gestes rapides et votre compagnon agit à la vitesse de l'éclair.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Distance 10

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible gagne et utilise immédiatement une action simple.

Rythmes combinés Barde Utilitaire 16

Même les plus grands héros ont toujours bénéficié d'un petit coup de pouce de leurs amis.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Distance 10

Cible : vous ou un allié

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir à chacun de ses jets d'attaque égal au nombre d'alliés adjacents à la cible de chacune de ces attaques.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

Cri de guerre retentissant Barde Attaque 17

Votre cri de guerre résonne à l'oreille de vos adversaires, en leur faisant perdre l'équilibre et en les laissant à la merci de vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Si un allié touche la cible avec une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Destin inexorable Barde Attaque 17

À l'image d'une troupe parfaitement rodée, vos alliés encerclent votre adversaire au moment où vous frappez.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque la cible est touchée par une attaque, l'attaquant lance deux fois le jet de dégâts de l'attaque et utilise le meilleur résultat.

Équilibre de la chance Barde Attaque 17

Vous remodelez la trame du destin pour donner à vos alliés un petit supplément de chance au détriment de l'un de vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque la cible effectue un jet d'attaque, vous lancez un d4 et soustrayez le résultat au jet d'attaque de la cible. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié effectue un jet d'attaque contre la cible, vous lancez un d4 et ajoutez le résultat au jet d'attaque de votre allié.
Vertu de prescience : vous lancez un d6 à la place d'un d4 lorsque vous modifiez les jets d'attaque.

Fils du destin

Barde Attaque 17

Vous faites appel aux Parques de la bataille tout en criblant de flèches vos ennemis pour trancher le fil de leur vie.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une, deux ou trois créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les attaques effectuées contre la CA de la cible se font contre ses Réflexes.

Le tournant de la bataille

Barde Attaque 17

Vous rappelez les exploits d'abnégation des plus grands héros pour encourager vos alliés aux pires heures de la bataille.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, guérison

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié qui touche la cible peut dépenser une récupération. Un allié ne peut dépenser qu'une seule récupération de cette façon.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19

Chant rassembleur

Barde Attaque 19

Vos paroles captivantes incitent vos adversaires à resserrer les rangs, s'exposant ainsi à de dévastatrices attaques de zone.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Si la cible n'est pas adjacente à un ennemi, vous pouvez la faire glisser de 3 cases jusqu'à une case qui doit être adjacente à un ennemi.

Échec : demi-dégâts. Si la cible n'est pas adjacente à un ennemi, vous pouvez la faire glisser de 1 case jusqu'à une case qui doit être adjacente à un ennemi.

Effet : chaque cible qui est adjacente à un ennemi, une fois cette attaque résolue, subit 10 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu si elle n'est plus adjacente à un ennemi à ce moment (sauvegarde annule).

Destins entrelacés

Barde Attaque 19

Votre magie confère à vos amis une chance incroyable, mais la roue du destin tourne et offre à vos ennemis une chance comparable.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est affectée par les destins entrelacés (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par les destins entrelacés, en interruption immédiate, lorsque la cible est ratée par une attaque alliée, vous pouvez lancer un d20 et remplacer le jet d'attaque de l'allié par le vôtre. Lorsque vous faites cela, la cible peut relancer un d20 pendant son tour de jeu suivant et remplacer son jet d'attaque par ce jet.

Épigramme moqueur

Barde Attaque 19

Vos cruelles moqueries enragent votre adversaire, au point de le pousser à frapper aveuglément et à blesser ses alliés.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est affectée par votre épigramme moqueur (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par l'épigramme moqueur, la cible est affaiblie, et lorsqu'elle touche un allié avec une attaque, cette attaque touche également un ennemi de votre choix situé dans la portée de l'attaque, y compris la cible elle-même. La cible ne peut toucher un ennemi donné plus d'une fois avec une même attaque.

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est affaiblie, et lorsqu'elle touche un allié avec une attaque, cette attaque touche également un ennemi de votre choix, situé dans la portée de l'attaque, y compris la cible elle-même. La cible ne peut toucher un ennemi donné plus d'une fois avec une même attaque.

Fugue dimensionnelle

Barde Attaque 19

En psalmodiant la mélodie des plans, vous amenuisez les frontières entre les réalités afin de permettre à vos alliés de parcourir d'un bond de grandes distances.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, téléportation

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'explosion crée un périmètre d'espace distordu qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que le périmètre persiste, vous et vos alliés situés dans un rayon de 20 cases pouvez utiliser une action de mouvement pour vous téléporter jusqu'à une case inoccupée à l'intérieur du périmètre.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Saga de l'adversaire bravache

Barde Attaque 19

Vous déclamez un poème parlant d'un duel légendaire et glorieux, ce qui incite votre ennemi à affronter en combat singulier votre allié.

Quotidien ♦ arcanique, psychique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de 5 cases jusqu'à une case qui doit être adjacente à un allié. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, la cible subit 10 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu si elle n'est pas adjacente à cet allié (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible de 5 cases jusqu'à une case qui doit être adjacente à un allié. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à ses jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, la cible subit 5 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu si elle n'est pas adjacente à cet allié (sauvegarde annule).

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

Apothéose lyrique Barde Utilitaire 22

Vous faites appel à l'esprit combatif de vos alliés pour qu'ils frappent comme un seul homme.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 10

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible peut effectuer une attaque de base ou utiliser un pouvoir d'attaque à volonté en action libre, avec un bonus de pouvoir aux jets d'attaque et aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Confiance retrouvée Barde Utilitaire 22

Vous offrez à votre allié une nouvelle chance de se débarrasser de ses tourments.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Distance 10

Déclencheur : un allié rate un jet de sauvegarde

Cible : l'allié déclencheur

Effet : la cible relance le jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Note agressive Barde Utilitaire 22

Quelques vers évoquant une bataille enragée provoquent une attaque soudaine.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 10

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible peut charger ou effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre.

Ode aux audacieux Barde Utilitaire 22

Vos exhortations invitent vos alliés à ignorer leurs souffrances et leurs blessures pour se jeter dans la mêlée.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action mineure Proximité explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Ajoutez 1d10 + votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés par chaque cible. Chaque cible peut également relancer un jet de sauvegarde.

VERTUS BARDIQUES

Les vertus adoptées par les bardes (ruse, vaillance, prescience ou autre) sont bien plus que de simples thèmes vaguement associés aux héros du passé. En tant que barde, ces vertus sont intimement liées à votre magie. Si les paroles de vos chants et de vos récits encouragent vos alliés à suivre l'exemple des plus grands héros des légendes, vos sorts les imprègnent de l'essence même de ces vertus, décuplant magiquement leurs capacités. Votre magie peut rendre vos alliés plus rusés, plus valeureux ou plus clairvoyants... bref, plus proches des héros qu'ils s'apprennent à devenir.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

Attaque déconcertante Barde Attaque 23

Vous lâchez une flèche tout en invectivant vertement votre adversaire. Ce dernier s'emmêle dans ses tactiques défensives, ce qui permet à l'un de vos alliés de lui porter un coup mortel.

Rencontre ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Le prochain jet d'attaque effectué contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant vise toutes ses défenses. Pour chaque défense touchée au-delà de la première, l'attaque inflige 1d10 dégâts supplémentaires.

Chant de mauvaise fortune Barde Attaque 23

Votre chant remodèle la trame du destin, scellant le sort de vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -5 à ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : chaque allié pris dans l'explosion peut effectuer un jet de sauvegarde.

Jeu de l'esprit Barde Attaque 23

Vous lancez une volée de remarques désobligeantes et pernicieuses qui attirent l'attention de votre ennemi vers vous plutôt que vers vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié qui effectue un jet d'attaque contre la cible peut choisir d'attaquer contre sa Volonté plutôt que contre la défense normalement visée par son attaque.

Tir retentissant Barde Attaque 23

Votre flèche, chargée du pouvoir des héros de légendes, fonce sur votre adversaire tout en galvanisant vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

Chaque allié situé à 5 cases ou moins de la cible choisit de bénéficier d'un bonus de pouvoir de +2 soit à la CA, soit aux jets d'attaque, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vertu de prescience : le bonus de pouvoir est égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 25

Achievez-le !

Barde Attaque 25

Grâce à un tir puissant et précis, vous intensifiez les attaques de vos alliés contre votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous ou un allié obtenez le résultat maximum sur un dé de dégâts contre cette cible, relancez le dé et ajoutez le résultat, en dégâts supplémentaires, au total des dégâts infligés.

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque vous ou un allié obtenez le résultat maximum sur un dé de dégâts contre cette cible, relancez le dé et ajoutez le résultat, en dégâts supplémentaires, au total des dégâts infligés.

Tissage du destin

Barde Attaque 25

Votre chant ne se contente pas de décrire le destin de vos ennemis, il le crée.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Échec : demi-dégâts.

Effet : lancez un nombre de d20 égal au nombre de cibles touchées par cette attaque. Jusqu'à la fin de la rencontre, en action libre, vous pouvez forcer un ennemi situé à 20 cases ou moins de vous à remplacer un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde par l'un de vos jets. Vous pouvez utiliser une seule fois chaque dé lancé.

Virtuose de la malchance

Barde Attaque 25

Vous manipulez la chance tel un maître musicien, transformant la fortune en ruine et la victoire en déroute.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -5 à ses jets de sauvegarde (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque la cible rate un jet de sauvegarde, un allié situé à 5 cases ou moins de la cible peut lancer un jet de sauvegarde.

Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -5 à ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Visage intimidant

Barde Attaque 25

Pour vos ennemis, vous et vos alliés êtes désormais des personnes qu'il faut craindre et respecter. Vos adversaires sont tellement impressionnés par votre prestance qu'ils n'osent pas s'éloigner de vous.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Action simple Proximité explosion 10

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion qui vous est adjacent, à vous ou à un allié

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. La cible subit 10 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu suivant si elle n'est pas située sur une case adjacente à vous ou à l'un de vos alliés situés à 10 cases ou moins de vous.

Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

Crescendo victorieux

Barde Attaque 27

Votre attaque marque le début de la fin pour votre ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre cette cible.

Frappe légendaire

Barde Attaque 27

Vous incarnez un héros légendaire, frappant votre adversaire avec sauvagerie et faisant renaitre l'espoir chez vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts. Si la cible est réduite à 0 point de vie ou moins par cette attaque, chaque allié situé à 5 cases ou moins de la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si la cible n'est pas réduite à 0 point de vie ou moins par cette attaque, chaque allié situé à 5 cases ou moins de la cible peut dépenser une récupération ; ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie ainsi regagnés par chaque allié.

Rimes asservissantes

Barde Attaque 27

Vous tirez une flèche et déclamez un poème d'asservissement qui piège vos ennemis dans des liens magiques.

Rencontre ♦ arcanique, arme, force

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts de force, et vous faites glisser la cible de 5 cases jusqu'à une case qui doit être adjacente à l'un de ses alliés. Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, la cible est immobilisée, et chaque ennemi qui commence son tour de jeu adjacent à la cible subit 20 dégâts de force à la fin de son tour de jeu si cet ennemi n'est plus adjacent à la cible à ce moment.

Rythme cadencé

Barde Attaque 27

Tel un roulement de tambour assourdissant, les attaques de vos alliés pleuvent sur vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Si un allié touche la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Seconde chance

Barde Attaque 27

Il est toujours bon d'avoir une seconde chance lorsque votre vie est en jeu.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Chaque allié situé à 3 cases ou moins de la cible peut relancer un jet d'attaque avant le début de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29

Chronique d'une mort annoncée Barde Attaque 29

Ce qui est en train d'advenir ressemble de plus en plus à une ancienne saga prophétisant la victoire.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 5[A] + modificateur de Charisme dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : si la cible est touchée par une attaque alliée, elle est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible (sauvegarde annule).

Détonation tonitrueuse Barde Attaque 29

Des vagues de tonnerre dévastatrices submergent vos adversaires puis continuent de résonner autour d'eux.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de vous subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Constitution et subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Flèche de la destinée Barde Attaque 29

La fin est proche pour celui qui est touché par cette flèche.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est affectée par votre flèche de la destinée (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par la flèche de la destinée, lorsqu'elle est touchée par l'attaque d'un allié, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour faire de cette attaque un coup critique.

Échec : demi-dégâts. Si la cible est touchée par l'attaque d'un allié avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour faire de cette attaque un coup critique.

Vérité implacable Barde Attaque 29

La véracité de votre cruelle sentence se confirme un peu plus à chaque coup.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Volonté

Effet : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts. Si la cible est touchée par une attaque pendant qu'elle est hébétée par ce pouvoir, elle devient alors étourdie (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.



NOUVELLES VOIES PAR ANAGONIQUES

ARCHER MÉLODIEUX

« Chaque flèche décochée fait vibrer les cordes de mon mortel instrument. Les harmonies qui en résultent composent un requiem qui vous est entièrement dédié. »

Prérequis : barde

Vous conjuguez harmonieusement musique, tir à l'arc et magie en un seul et même art, martial et créatif. Vos adversaires hésitent entre la peur et l'admiration, même lorsque vous êtes en train de les viser avec soin. Chaque pincement de corde de votre arc fait naître des sonorités mélodieuses et l'impact de vos flèches scande les batailles comme un tambour de guerre. Même les cris de souffrance de vos victimes intègrent harmonieusement le tumulte du choc des épées sur les armures et les boucliers. Votre connaissance des arcanes orchestre magistralement tous ces éléments en une fantastique symphonie guerrière.

Votre capacité à créer de telles œuvres repose en grande partie sur votre aptitude à entrevoir le futur. Comme en toute chose, tout est dans le tempo.

APTITUDES D'ARCHER MÉLODIEUX

Arc focaliseur (niveau 11) : Vous pouvez utiliser un arc comme focaliseur pour utiliser vos pouvoirs d'attaque de barde. Ajoutez les bonus d'altération de



CHAPITRE 1 | Barde

l'arc aux jets d'attaque et de dégâts, ainsi que tous les dégâts supplémentaires conférés par les éventuelles propriétés de l'arme lorsque vous utilisez l'arc comme focaliseur. Vous n'ajoutez pas votre bonus de maniement d'arme aux jets d'attaque quand vous utilisez votre arc comme focaliseur.

Lorsque vous utilisez un arc comme focaliseur pour un pouvoir d'attaque à distance de barde, la portée du pouvoir augmente jusqu'à la portée normale de l'arc (si la portée du pouvoir est plus courte). Vous pouvez également utiliser le pouvoir jusqu'à la portée longue de l'arc, mais avec le malus habituel de -2 au jet d'attaque.

Action harmonieuse (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié de votre choix situé à 10 cases ou moins de vous peut effectuer une attaque de base en action libre.

Feu nourri (niveau 16) : si vous infligez un coup critique avec un pouvoir d'attaque à distance de barde, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance contre la cible en action libre.

SORTS D'ARCHER MÉLODIEUX

Flèche de cacophonie Archer mélodieux Attaque 11

Votre tir provoque une décharge sonore qui submerge votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie et hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chant d'attaque sonique Archer mélodieux Utilitaire 12

Vous produisez une note sourde qui résonne dans l'air, modifiant ainsi le vol de vos flèches pour qu'elles filent droit vers leur cible.

Quotidien ♦ arcanique, persistant

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à ce que la persistance cesse, vos attaques avec un arc ignorent les abris et les camouflages, y compris les abris supérieurs, mais pas les camouflages totaux.

Hymne du combat éternel Archer mélodieux Attaque 20

Votre attaque s'abat encore et encore sur votre ennemi et engloutit ses alliés telle une tempête inexorable.

Quotidien ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est affectée par votre hymne du combat éternel (sauvegarde annule). Tant que elle est affectée par l'hymne, au début de chacun de vos tours de jeu, la cible est le centre d'une explosion 5 de bruit détonnant. Chaque ennemi pris dans l'explosion subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Sagesse. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque de votre prochaine attaque d'arme à distance à ce tour de jeu égal au nombre d'ennemis qui subissent des dégâts de cette façon.

BARATINEUR PERFIDE

« Il y a un dicton chez les créatures féériques, grandes voyageuses entre les mondes, qui dit que l'honneur ne s'acquiert qu'à travers la tromperie. »

Prérequis : barde

Les canailles féériques, les gnomes et les conteurs de chaque race colportent de nombreuses légendes peu connues des autres créatures - des histoires de forêts perdues, de souterrains mystérieux, de repaires de créatures terrifiantes ou de trésors de monarques fabuleux. Et ce qu'ils ne savent pas, ils l'inventent.

En tant que baratineur perfide, vous excellez dans les honorables traditions (honorables pour certains en tout cas) de l'exagération, de la désinformation et du mensonge éhonté. Vous avez étudié et suivi les enseignements des plus grands conteurs du passé - qui sont assurément tous, ou presque, des personnages fictifs - pour appliquer ces connaissances à vos talents de barde. Vous transmettez une partie de vos dons naturels pour l'illusion et la tromperie à vos amis, leur conférant ainsi une petite part de gloire... ou c'est du moins ce que vous essayez de leur faire croire.

APTITUDES DE BARATINEUR PERFIDE

Vertu de duperie (niveau 11) : lorsque vous utilisez votre aptitude de classe de vertu des bardes, vous choisissez un allié situé à 5 cases ou moins de vous. Cet allié bénéficie d'un avantage de combat contre la cible de sa prochaine attaque.

Action indiscernable (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous et un allié de votre choix situé à 5 cases ou moins de vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Grâce de la canaille (niveau 16) : lorsque vous utilisez *paroles de majesté* pour soigner un allié en péril, cet allié devient invisible jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

SORTS DE BARATINEUR PERFIDE

Lumières trompeuses Baratineur perfide Attaque 11

Au moment où vos alliés frappent leur victime, ils disparaissent dans un nuage scintillant.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Chaque allié qui frappe la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Cette invisibilité prend fin si l'allié effectue un jet d'attaque.



NOUVELLES VOIES PARAGONIQUES DE BARDE

Récompense perfide Baratineur perfide Utilitaire 12

Vos conseils avisés aident vos alliés à déjouer les attaques ennemies.

Rencontre ♦ arcanique, guérison

Interruption immédiate Proximité explosion 10

Déclencheur : une attaque rate un allié situé à 10 cases ou moins de vous

Cible : l'allié qui a été raté par l'attaque déclencheuse

Effet : la cible bénéficie d'un bonus à toutes les défenses visées par l'attaque déclencheuse égal à votre modificateur d'Intelligence. Si l'attaque déclencheuse échoue, la cible bénéficie de ce bonus à la défense jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si l'attaque déclencheuse touche, la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

Nuage trompeur Baratineur perfide Attaque 20

Vous lancez une poudre magique à la face de l'ennemi, obscurcissant sa vision et perturbant ses actions.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est affectée par votre nuage trompeur (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par le nuage trompeur, si la cible rate une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour faire en sorte que l'attaque touche une autre créature, la cible y compris, située à portée de l'attaque.

Échec : demi-dégâts. Si la cible rate une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour faire en sorte que l'attaque touche une autre créature, la cible y compris, située à portée de l'attaque.

CHANTEVIE

« Lorsque le vent cinglant déferlera, plus froid que jamais, du sommet des montagnes, je serai prêt. Ma voix s'ajoutera alors au chant qui préserve les éladrins de cet adversaire séculaire. »

Prérequis : barde

Loin dans le nord de la Féerie, un vent glacial venu des Montagnes cinglantes se déchaîne tous les vingt ans. Communément appelé le vent cinglant, il ne s'agit en rien d'une tempête classique : c'est la manifestation d'une ancienne malédiction, lancée lorsqu'une infante éladrine, princesse de haut rang, fut assassinée dans son berceau. L'horreur de ce crime résonne encore, en dépit de tout ce que firent les souverains suivants pour s'amender. Son écho s'est répercuté encore et encore, jusqu'à donner naissance à une tempête, douée de conscience et malveillante. Mue par une rage dévastatrice, cette rafale mortelle et glaciale cherche à emporter le plus de créatures possible avant de s'évanouir.

En réponse à cette menace récurrente, les éladrins des collines ont trouvé un moyen de tenir le vent cinglant en respect. Un chant de vie atténue la haine et la fureur de la tempête et réchauffe son souffle glacé. En tant que chantevie, vous avez étudié ce chant et entraîné votre voix à apaiser le vent cinglant. Votre quête sacrée consiste désormais à parcourir les mondes, à instaurer la paix et à protéger la vie, ce qui vous permet d'enrichir la force de votre chant de vos multiples expériences. La prochaine fois que le vent cinglant se déchaînera, avec le chœur de tous les chantevies, vous serez prêt à mêler votre voix au grand chant de la vie.

APTITUDES DE CHANTEVIE

Une autre voie est possible (niveau 11) : les alliés situés à 5 cases ou moins de vous bénéficient d'un bonus de +2 aux tests de compétences et aux tests de caractéristiques.

Action pacifique (niveau 11) : lorsqu'un allié situé à 5 cases ou moins de vous dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire autre qu'une attaque, cet allié gagne 1d8 + votre modificateur de Charisme points de vie temporaires.

Esprit serein (niveau 16) : si vous ratez un jet d'attaque qui vise la Volonté, vous pouvez relancer le jet d'attaque. Si cette attaque n'inflige pas de dégâts, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à ce nouveau jet.

SORTS DE CHANTEVIE

Voix pacificatrice

Chantevie Attaque 11

Vous chantonnez une douce mélodie qui apaise la rage dans le cœur de vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est hébétée et affaiblie et subit un malus à ses jets d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Solution pacifique

Chantevie Utilitaire 12

Votre autorité posée encourage vos alliés à trouver des solutions inventives et non-violentes aux défis qui se présentent.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple

Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible peut entreprendre une action supplémentaire au cours de son tour de jeu suivant. La cible ne peut pas utiliser cette action supplémentaire pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts.

Douce mélodie

Chantevie Attaque 20

Vous entonnez une douce ballade qui plonge votre adversaire dans un sommeil profond et qui donne à vos alliés une chance de reprendre leur souffle.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, guérison

Action simple

Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible tombe inconsciente (sauvegarde annule).

Chaque allié pris dans l'explosion peut dépenser une récupération.

Si un allié attaque une cible affectée, la cible se réveille immédiatement. L'allié ne bénéficie plus d'avantage de combat contre la cible pour cette attaque et ne peut pas lui porter d'attaque de coup de grâce.



ÉMISSAIRE DEMI-ELFE

« L'union fait la force, c'est pourquoi j'ai de nombreux amis qui me font confiance et qui sont prêts à se battre pour moi. »

Prérequis : demi-elfe, barde

Vous détestez rester sur place trop longtemps. Vous préférez de loin sillonner les routes, rencontrer de nouvelles créatures et découvrir des terres et des cultures inconnues. Du coup, vous vous sentez partout chez vous. Cette tournure d'esprit vous apporte les bonnes grâces des personnes que vous croisez tout au long de vos pérégrinations.

Votre empathie innée et votre sens inégalable de la diplomatie vous permettent de vous intégrer à toutes les communautés, si ce n'est comme un autochtone, du moins comme une personne digne de confiance. En fréquentant d'innombrables sortes de gens et de créatures, vous avez appris à les protéger ou, au besoin, à les combattre.

Lorsque les choses tournent mal, vous utilisez vos connaissances à votre avantage sur le champ de bataille. Plus vos adversaires sont nombreux, plus il vous est facile de semer la confusion dans leurs rangs.

APTITUDES D'ÉMISSAIRE DEMI-ELFE

Orateur accompli (niveau 11) : votre bonus aux tests de Diplomatie issu de votre trait racial de Diplomatie de groupe est égal à votre modificateur de Charisme. De plus, les alliés situés à 10 cases ou moins de vous appliquent ce bonus à tous les tests de compétences qui reposent sur le Charisme et où vous êtes formé.



JASON ENGLE

Action valeureuse (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, les alliés que vous pouvez voir bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes leurs défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous regagnez l'usage du pouvoir de rencontre de votre trait racial Dilettante si vous l'avez utilisé pendant cette rencontre.

Soins des assiégés (niveau 16) : lorsque vous utilisez un pouvoir de guérison de barde sur un allié, augmentez le nombre de points de vie récupérés de 1d6 pour chaque ennemi adjacent à cet allié.

SORTS D'ÉMISSAIRE DEMI-ELFE

Assaut de l'émissaire Émissaire demi-elfe Attaque 11

Au moment où votre arme percute votre adversaire, un coup de tonnerre retentit et stimule vos alliés alentour.

Rencontre ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Chaque allié situé à 2 cases ou moins de la cible bénéficie d'un bonus à son prochain jet d'attaque contre la cible égal à votre modificateur de Constitution.

Spécial : S'il y a plus d'ennemis que d'alliés dans un rayon de 10 cases autour de vous, le bonus aux jets d'attaque augmente de 2. Ne comptez que les ennemis et les alliés actifs, pas les créatures inconscientes, mortes ou mourantes.

Stratagème de l'émissaire Émissaire demi-elfe Utilitaire 12

Vous encouragez votre allié à renverser le cours de la bataille à votre avantage.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Distance 10

Cible : une créature

Effet : choisissez l'un des avantages suivants.

♦ La cible bénéficie d'un bonus à son prochain jet d'attaque égal au nombre d'alliés et d'ennemis que vous pouvez voir (maximum 10).

♦ La cible effectue un jet de sauvegarde avec un bonus égal au nombre d'alliés et d'ennemis que vous pouvez voir (maximum 10).

Ne comptez que les alliés et les ennemis actifs, pas les créatures inconscientes, mortes ou mourantes.

Les armées de l'émissaire Émissaire demi-elfe Attaque 20

Avec un cri de guerre retentissant, vous mettez à profit le nombre de vos alliés pour défaire aisément vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, arme

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 votre tour de jeu suivant, chaque allié qui commence son tour de jeu à 5 cases ou moins de vous bénéficie d'un bonus à ses jets d'attaque et à toutes ses défenses égal au nombre d'alliés situés à 5 cases ou moins de vous.

MANIPULATEUR KARMIQUE

« La réalité peut être manipulée. Les bonnes actions y laissent des marques lumineuses tandis que les mauvaises entachent sa texture. Toutes deux se répercutent aussi bien dans le passé que dans l'avenir et, tôt ou tard, vous devrez en affronter les conséquences. »

Prérequis : barde, aptitude de classe vertu de prescience

Les conséquences morales sont une chose à laquelle toute créature doit faire face, qu'elle en reconnaisse ou non l'existence. Les actes de chaque créature influencent le passé, le présent et l'avenir. Pour vous, ce point de vue n'a rien d'une croyance, c'est une vérité démontrable.

Agir équivaut à planter une graine. Selon la nature de l'action, vous récolterez souffrance ou joie. Vous cherchez à semer le plus de joie possible dans le monde tout en vous assurant que vos adversaires reçoivent le châtiment qu'ils méritent pour leurs fautes passées.

Vous êtes l'interprète du karma. Grâce à vos visions prescientes, vous pouvez collecter les dettes karmiques de vos adversaires au moment opportun, et de façon parfois tragique. Vos propres actions n'affectent que très légèrement l'enchaînement karmique des causes et des conséquences. Vous modelez le destin d'autrui sans affecter exagérément votre propre destinée.



APTITUDES DE MANIPULATEUR KARMIQUE

Action prédestinée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez relancer l'un des d20 lancés à ce tour de jeu.

Vertu karmique (niveau 11) : si vous utilisez vertu de prescience pour augmenter les défenses d'un allié et que l'attaque ennemie touche tout de même, l'allié visé par l'attaque déclencheuse peut dépenser une récupération en action libre.

Frappe karmique (niveau 16) : lorsque vous utilisez vertu de prescience, un allié situé à 10 cases ou moins de vous peut effectuer une attaque de base à distance ou de corps à corps en action libre contre l'ennemi déclencheur.

SORTS DE MANIPULATEUR KARMIQUE

Blessure karmique

Manipulateur karmique
Attaque 11

Votre adversaire doit payer pour les souffrances qu'il a infligées à autrui.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Si la cible touche avec une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

Distorsion karmique

Manipulateur karmique
Utilitaire 12

Vous manipulez les fils du destin afin d'inverser le cycle de malchance dans lequel votre allié est pris.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate Proximité explosion 10

Déclencheur : un allié pris dans l'explosion rate une attaque

Cible : l'allié déclencheur et un ennemi pris dans l'explosion

Effet : lancez un d20 deux fois. L'allié peut remplacer son jet d'attaque par l'un de vos jets, et vous pouvez forcer l'ennemi à remplacer son prochain jet d'attaque par votre autre jet.

À court de chance

Manipulateur karmique
Attaque 20

Le montant de chance dont votre adversaire a profité jusqu'à maintenant est compensé par une vague de malchance.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et chaque jet d'attaque de la cible est traité comme un 1 naturel (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et le prochain jet d'attaque de la cible est traité comme un 1 naturel.

VOIX D'OUTRE-TOMBE

« Certain ne méritent que la mort, et ceux qui la méritent le plus sont souillés par leurs crimes. Je pourchasse les coupables pour leur offrir ce qu'ils méritent : un ultime requiem. »

Prérequis : Barde

Des rumeurs de tavernes parlent d'une ancienne organisation de bardes-assassins. Ces légendes sont bien sûr rapidement reléguées au rang des lubies romanesques. Et pour cause, si l'existence du groupe secret auquel vous appartenez devenait publique, l'accomplissement de votre travail en serait fortement perturbé.

Votre organisation secrète, connue sous le nom des voix d'outre-tombe, a mandaté ses membres pour traquer et exterminer ceux qui s'en prennent aux innocents. Ses chefs vous désignent les individus qui deviendront vos cibles par le biais de messagers ou de communications magiques. Vous œuvrez à rendre le monde meilleur à chaque fois que vous en éliminez un élément indésirable. Cette conviction vous pousse à continuer votre œuvre. Vos chants anciens et mortels tuent à coup sûr, donnant aux innocents une chance de vivre en sécurité.

APTITUDES DE LA VOIX D'OUTRE-TOMBE

Chant mortuaire de l'inexorable fatalité (niveau 11) : une fois par rencontre, en action mineure, vous pouvez placer une marque de mort sur un - et un seul - ennemi situé à 10 cases ou moins de vous. La marque de mort dure jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous ratez un pouvoir d'attaque de rencontre sur une créature qui porte votre marque de la mort, l'attaque inflige tout de même 1d6 + votre modificateur de Charisme dégâts.

Action de la voix d'outre-tombe (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Marche funèbre (niveau 16) : lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec un pouvoir d'attaque de rencontre ou quotidien contre une créature qui porte votre marque de la mort, lancez un d20 deux fois et utilisez le meilleur résultat.

SORTS DE LA VOIX D'OUTRE-TOMBE

Vision fatale Voix d'outre-tombe Attaque 11

Vous psalmodiez un verset secret à l'adresse de votre cible qui entrevoit les images douloureuses de son trépas imminent.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature qui porte votre marque de la mort

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un allié situé à 10 cases ou moins de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets d'attaque contre la cible.



Manteau sonore Voix d'outre-tombe Utilitaire 12

Vous enveloppez votre silhouette de sombres murmures, empêchant votre proie de vous voir.

Rencontre ♦ arcanique, illusion

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous êtes invisible pour la créature qui porte votre marque de la mort.

Trépas inéluctable Voix d'outre-tombe Attaque 20

Vous interprétez une suite de notes mortelles, chacune d'elles rapprochant inexorablement votre proie de sa fin.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature qui porte votre marque de mort

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). La cible subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre les dégâts continus.

Effet secondaire : 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

ENSORCELEUR

« Les couleurs s'entrechoquent et explosent devant moi. L'énergie pulse au sein du chaos, dans le cœur des dragons, derrière le cycle inexorable des saisons et dans l'œil même du cyclone. C'est cette énergie qui court dans mes veines. »

PUISQUE LES ensorceleurs manipulent des sorts dont la source est, d'une façon ou d'une autre, le chaos, ils ont la réputation d'être plus ou moins dérangés. Même si certains d'entre eux peuvent incontestablement avoir l'air « ailleurs », voire complètement déments, il faut être quelque peu naïf pour prendre l'excentricité de tous les ensorceleurs pour de la folie.

Les ensorceleurs utilisent des pouvoirs de magie arcanique et manipulent des sorts d'une nature similaire à celle des sorts qui sont utilisés par les magiciens ou les sorciers. Mais alors que les magiciens tirent leurs pouvoirs de l'étude de grimoires et que ceux des sorciers sont octroyés par des entités supérieures, les ensorceleurs puisent leurs sorts dans leur propre sang. Que son sang ait été altéré au cours de son existence ou qu'il soit issu d'une lignée d'ensorceleurs, un ensorceleur qui choisit cette voie cherche toujours à maîtriser la magie qu'il a en lui, espérant un jour rivaliser avec les plus grands arcanistes de tous les temps.

Ce chapitre contient les éléments suivants :

- ♦ **Nouvelles aptitudes de classe :** la magie des tempêtes et la magie cosmique multiplient les possibilités de jeu pour les personnages qui souhaitent plonger au cœur des arts ésotériques.
- ♦ **Nouvelles options de création :** ce chapitre présente l'ensorceleur des tempêtes et l'ensorceleur cosmique, qui puisent respectivement leurs forces dans la fureur des tempêtes et dans le cycle éternel des saisons.
- ♦ **Nouveaux pouvoirs d'ensorceleur :** des dizaines de nouveaux pouvoirs sont décrits dans ce chapitre, certains viennent enrichir la magie draconique et la magie sauvage, d'autres sont dédiés à la magie des tempêtes ou à la magie cosmique.
- ♦ **Nouvelles voies paragoniques :** les nouvelles options présentées ici contiennent à la fois des voies paragoniques adaptées à tous les ensorceleurs et des voies conçues pour des sources de sorts d'ensorceleurs spécifiques.





NOUVELLES APTITUDES DE CLASSE

En tant qu'ensorceleur, vous tirez vos pouvoirs d'un lien instinctif ou inné avec une antique source arcanique. À la place des options de source de sorts de magie draconique et de magie sauvage (décrites dans le *Manuel des Joueurs 2*), vous pouvez choisir la magie des tempêtes ou la magie cosmique. Ce choix vous confèrera des aptitudes spécifiques ainsi que des bonus à certains pouvoirs d'ensorceleur, tel que cela est indiqué dans la description des pouvoirs.

MAGIE DES TEMPÊTES

La puissance dévastatrice de la tempête nourrit vos sorts. Là où une personne normalement constituée fuirait devant une tempête, vous l'appellez de vos vœux, vous vous en appropriez la puissance avant de la déchaîner. Le pouvoir impétueux et imprévisible qui est au cœur des tempêtes est votre plus grand allié. Tel un ouragan, vous ne vous arrêtez jamais avant d'être totalement vidé de vos forces.

Pouvoir de la tempête : vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts de vos pouvoirs arcaniques égal à votre modificateur de Dextérité. Le bonus passe à modificateur de Dextérité +2 au niveau 11 et à modificateur de Dextérité +4 au niveau 21.

Âme de la tempête : vous bénéficiez d'une résistance au tonnerre 5 et d'une résistance à l'électricité 5. Ces résistances passent à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

Tant que votre résistance est active, vos pouvoirs arcaniques ignorent toutes les résistances de la cible à ce type de dégâts jusqu'à hauteur de votre propre résistance.

Si vous êtes touché par une attaque, vous pouvez mettre fin à cette résistance en interruption immédiate pour bénéficier d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous faites cela, vous récupérez votre résistance après avoir pris un repos court ou prolongé.

Baiser de la tempête : lorsque vous obtenez un 20 naturel sur un jet d'attaque de pouvoir arcanique, les vents se lèvent et tourbillonnent autour de vous et de votre ennemi. Vous pouvez pousser la cible de 1 case puis voler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité après avoir appliqué les autres effets de l'attaque.

LES ENSORCELEURS À TRAVERS LE MONDE

Ce jeune homme bruyant qui devise de la structure interne du chaos au fond d'une taverne, ce drakéide ascétique qui psalmodie à voix basse des litanies parlant de sang et d'héritage, cet halfelin, les cheveux chargés d'électricité statique, qui se dresse au sommet de la colline alors que la tempête fait rage, cet astronome tieffelin qui vénère les cieux étoilés et les saisons... Tous ces étranges personnages pourraient bien être des ensorceleurs. Un ensorceleur est quelqu'un dont les démonstrations enthousiastes de pouvoir ne passent jamais inaperçues, que ce soit dans un petit village ou dans une grande cité surpeuplée.



MAGIE COSMIQUE

Le soleil, la lune et les étoiles vous parlent dans la langue sans mots des cycles. Le rythme naturel des saisons agit sur votre sang tout comme la marée meut les océans, lentement mais sûrement, sans se soucier le moins du monde de la fureur des tempêtes, du vol des dragons ou de la puissance séculaire des Originels. À l'image des constellations qui évoluent dans les cieux à un rythme imperturbable, vos sorts, liés à des puissances qui dépassent l'imagination, sont puissants et inexorables.

Vitalité cosmique : tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez utiliser votre modificateur de Force à la place de votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence pour déterminer votre CA.

Puissance cosmique : vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts de vos pouvoirs arcaniques égal à votre modificateur de Force. Ce bonus passe à 2 + votre modificateur de Force au niveau 11 et à 4 + votre modificateur de Force au niveau 21.

Âme du cycle cosmique : à l'issue d'un repos court ou prolongé, choisissez une phase cosmique parmi celles qui sont décrites ci-dessous pour bénéficier de ses avantages.

Lorsque vous êtes en péril pour la première fois au cours d'une rencontre, votre phase monte immédiatement d'un niveau (ou revient à la phase du soleil si vous étiez dans la phase des étoiles). Par exemple, si vous commencez une rencontre dans la phase de la lune, dès que vous passez en péril, vous entrez dans la phase des étoiles.

De plus, à chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'attaque quotidien, vous pouvez choisir de changer de phase pour entrer dans la phase supérieure immédiatement après avoir résolu les effets du pouvoir.

1. *Phase du soleil :* au début de votre tour de jeu, chaque ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts de feu et radiants égaux à votre modificateur de Force.

Vous gagnez également une résistance au froid 5.

2. *Phase de la lune :* vous bénéficiez d'un bonus à la CA égal au nombre d'ennemis conscients qui vous sont adjacents.

Vous gagnez également une résistance psychique 5.

3. *Phase des étoiles :* lorsqu'une attaque ennemie vous rate, vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force en action libre.

Vous gagnez également une résistance radiante 5.

La résistance conférée par cette aptitude de classe passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Tant que vous bénéficiez de la résistance de cette aptitude de classe, vos pouvoirs arcaniques ignorent toutes les résistances des cibles à ce type de dégâts à hauteur de la valeur de votre résistance.



NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Ce chapitre propose deux options de création : l'ensorceleur des tempêtes et l'ensorceleur cosmique.

ENSORCELEUR DES TEMPÊTES

Vous incarnez la fureur et la puissance de la tempête. Le Charisme doit être votre meilleure valeur de caractéristique puisque vous l'utilisez pour effectuer vos attaques et infliger vos dégâts. La Dextérité devrait être votre deuxième meilleure caractéristique puisqu'elle contribue à votre CA et à vos Réflexes et qu'elle ajoute des effets spéciaux à vos attaques. La Force doit être votre troisième meilleure valeur de caractéristique.

Aptitude de classe suggérée : magie des tempêtes

Talent suggéré : Magie de l'orage*

Compétences suggérées : Arcanes, Bluff, Intimidation, Nature

Pouvoirs à volonté suggérés : frappe de l'éclair*, foulée tempétueuse†

Pouvoir de rencontre suggéré : tourbillon*

Pouvoir quotidien suggéré : tempête hurlante*

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

†Présentée dans le Manuel des Joueurs 2

ENSORCELEUR COSMIQUE

Votre sang pulse au rythme des phases lunaires, des saisons et du mouvement des astres dans le firmament. Le Charisme doit être votre meilleure valeur de caractéristique puisque vous l'utilisez pour effectuer vos attaques et infliger vos dégâts. La Force devrait être votre deuxième meilleure caractéristique puisqu'elle augmente vos dégâts et qu'elle ajoute des effets spéciaux à vos attaques. La Dextérité est un bon choix pour votre troisième meilleure valeur de caractéristique.

Aptitude de classe suggérée : magie cosmique

ENSORCELEURS GENASI

Les genasi sont habituellement dépeints comme des incarnations de l'énergie elle-même, une expression de la fusion de l'ordre et du chaos, une race polyvalente, passionnée et très adaptable. Voilà qui correspond parfaitement à l'ensorceleur, et notamment aux branches de la magie des tempêtes et de la magie sauvage. De nombreux genasi répondent à l'appel de la sorcellerie qui imprègne leur sang. Puisque leurs origines remontent au Chaos élémentaire, ils sont d'une certaine façon des créatures élémentaires. En fait, chaque manifestation élémentaire causée par un genasi (âme d'eau, de feu, d'orage, de terre ou de vent) semble être un complément idéal pour à peu près tous les types d'ensorceleur. Chaque manifestation élémentaire offre des avantages particuliers et procure un pouvoir de rencontre supplémentaire. Ainsi, un genasi d'orage est de fait une sorte d'ensorceleur des tempêtes. Un genasi peut par exemple déclencher un orage en invoquant la foudre et le tonnerre qu'il a en lui tandis que des étincelles crépitent sur sa peau et que l'air qui l'entoure s'assombrit et gronde.

Talent suggéré : Etudiant du cosmos*

Compétences suggérées : Arcanes, Endurance, Intuition, Nature

Pouvoirs à volonté suggérés : pluie d'étoiles ardentes*, jet brûlant†

Pouvoir de rencontre suggéré : rayon de lune*

Pouvoir quotidien suggéré : appel du cosmos*

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

†Présentée dans le Manuel des Joueurs 2

NOUVEAUX POUVOIRS D'ENSORCELEUR

Les pouvoirs présentés ici s'ajoutent aux pouvoirs accessibles aux ensorceleurs de tous types.

SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Frappe de l'éclair

Ensorceleur Attaque 1

Des éclairs frappent votre ennemi avant de ricocher sur un autre adversaire.

À volonté ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts

d'électricité. Une créature de votre choix, autre que la cible et située à 10 cases ou moins de la cible, subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Dextérité.

Niveau 21: 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Magie des tempêtes : vous pouvez appliquer votre bonus de Pouvoir de la tempête soit au jet de dégâts contre la cible soit aux dégâts subis par l'ennemi situé à 10 cases ou moins de la cible.

Pluie d'étoiles ardentes

Ensorceleur Attaque 1

Une nuée radiante s'abat sur vos ennemis et s'embrase en touchant le sol, ce qui crée une zone de braises ardentes extrêmement difficile à traverser.

À volonté ♦ arcanique, feu, focaliseur, périmètre, radiant

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d4 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Niveau 21: 2d4 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Magie cosmique : l'explosion crée un périmètre de braises qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsqu'un ennemi situé dans le périmètre le quitte, il subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Force.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Brumes déroutantes

Ensorceleur Attaque 1

Des volutes violettes s'élèvent au milieu du champ de bataille. Vos adversaires sont saisis de panique au moment où ils les inhalent.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous poussez la cible de 1 case.

Magie sauvage : si vous obtenez un nombre pair sur votre jet d'attaque, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité au lieu de la pousser.

Griffes éviscératrices

Ensorceleur Attaque 1

Des griffes spectrales surgissent de votre corps pour lacérer vos adversaires et les repousser.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Magie draconique : si la cible est en péril, vous la poussez de 3 cases au lieu de 1.

Rayon de lune

Ensorceleur Attaque 1

Un rayon de lune glacial descend du ciel, ce qui désoriente momentanément votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible ne peut pas se décaler avant la fin de son tour de jeu suivant.

Magie cosmique : la cible subit un malus de -1 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Rugissement du tonnerre

Ensorceleur Attaque 1

Tel un lion enragé, vous poussez un rugissement tonitruant, assourdissant les créatures qui vous entourent.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, terreur, tonnerre

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme 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.

Tourbillon

Ensorceleur Attaque 1

Vous créez un petit tourbillon qui emporte tout sur son passage.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Magie des tempêtes : vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature située dans la case d'origine de l'explosion.

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Trait incapacitant

Ensorceleur Attaque 1

Vous projetez des filaments d'énergie bleue crépitante qui renversent votre ennemi tout en entravant ses mouvements.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, la cible se retrouve à terre et est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1**Appel du cosmos**

Ensorceleur Attaque 1

Vous puisez votre puissance dans différentes sphères cosmiques, employant aléatoirement une force primordiale pour dévaster l'esprit de votre ennemi.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Lancez un d6 pour déterminer les effets supplémentaires de l'attaque.

1-2: la cible subit 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule), et le pouvoir gagne le mot-clé radiant.

3-4: la cible est ralentie (sauvegarde annule).

5-6: la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Magie cosmique : vous choisissez l'effet supplémentaire de l'attaque au lieu de le tirer au sort.

Échec : demi-dégâts.

Décharge magnétique

Ensorceleur Attaque 1

Vous devenez un conducteur électrique. L'énergie s'accumule dans votre corps, ce qui vous permet d'électrocuter ceux qui s'approchent de trop près.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cibles : une ou deux créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque créature qui débute son tour de jeu sur une case qui vous est adjacente subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Dextérité. Vous pouvez annuler cet effet en action libre.

Javelines de glace

Ensorceleur Attaque 1

Trois javelots de glace apparaissent autour de vous. Vous les projetez les uns après les autres sur vos différents ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cibles : une, deux ou trois créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Tempête hurlante

Ensorcelleur Attaque 1

Vous invoquez une tempête rugissante qui déferle sur le champ de bataille. Le vacarme du tonnerre assourdit vos adversaires, emportés par la violence des rafales.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, tonnerre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Magie des tempêtes : vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature située dans la case d'origine de l'explosion.

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie (sauvegarde annule). Vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Effet : l'explosion crée un périmètre de vent assourdissant qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque créature qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Charisme. En action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Trait aveuglant

Ensorcelleur Attaque 1

Vous projetez un rayon de lumière blanche sur votre adversaire. Le rayon brûle les chairs et les yeux de votre ennemi qui mettra longtemps à recouvrer pleinement la vue.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est aveuglée. Lorsque cet état préjudiciable prend fin, les créatures situées à plus de 5 cases de la cible bénéficient d'un camouflage vis-à-vis de cette dernière (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les créatures situées à plus de 5 cases de la cible bénéficient d'un camouflage vis-à-vis de cette dernière.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

Absorption de la tempête

Ensorcelleur Utilitaire 2

Vous canalisez la puissance de la tempête pour vous fortifier avant la prochaine attaque et pour en détourner la puissance vers votre nouvelle attaque.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous subissez des dégâts d'électricité, de froid ou de tonnerre

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance au type de dégâts déclencheurs égale à votre modificateur de Charisme. Votre prochaine attaque effectuée avant la fin de la rencontre qui inflige des dégâts du même type que les dégâts déclencheurs bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

Convergence du chaos

Ensorcelleur Utilitaire 2

Pour faire en sorte que le chaos œuvre à votre avantage, vous devez tenter de le canaliser. Vous parviendrez ainsi à obtenir ce que vous voulez sur votre prochain sort.

Rencontre ♦ arcanique

Aucune

Personnelle

Déclencheur : vous utilisez un pouvoir d'ensorcelleur qui fonctionne différemment selon que le résultat de votre jet d'attaque est pair ou impair.

Effet : vous pouvez considérer le résultat de ce jet d'attaque comme pair ou impair, quel que soit le résultat réel du jet.

Lincol des profondeurs

Ensorcelleur Utilitaire 2

D'un geste de la main, vous créez un manteau d'ombre qui recouvre la zone qui vous entoure.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : vous créez un voile d'ombre surnaturelle autour de vous. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la case que vous occupez et toutes les cases qui vous sont adjacentes sont grandement voilées.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Siroco ensorcelé

Ensorcelleur Utilitaire 2

Votre souffle magique vous emporte, vous et vos alliés, dans les airs.

Rencontre ♦ arcanique

Action simple

Proximité explosion 10

Cibles : vous et un allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible se déplace d'un nombre de cases égal à sa VD + 2. Chaque cible peut voler pendant ce mouvement mais tombe si elle n'atterrit pas à la fin du déplacement.

Voyage spatial

Ensorcelleur Utilitaire 2

Vous faites un tour sur vous-même, en libérant une traînée d'énergie dorée. Au moment où vous finissez votre rotation, vous disparaîsez pour réapparaître à quelques mètres de là.

Rencontre ♦ arcanique, téléportation

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à la moitié de votre VD.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

Griffes acides

Ensorcelleur Attaque 3

Vous déformez votre main jusqu'à ce qu'elle ressemble à une main griffue et monstrueuse. Une griffe noire et acide en jaillit et fonce sur votre adversaire.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple

Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts d'acide, et la cible subit des dégâts d'acide égaux à votre modificateur de Force au début de son tour de jeu suivant.

Magie draconique : chaque créature adjacente à la cible subit des dégâts d'acide égaux à votre modificateur de Force.

Prisme essentiel

Ensorceleur Attaque 3

Votre focaliseur luit des couleurs de l'arc-en-ciel. Lorsque cette lumière touche votre adversaire, le chaos déforme la nature de cette créature.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de force.

Magie sauvage : si vous obtenez un résultat pair sur ce jet d'attaque, la cible perd toutes ses résistances jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rafale de tonnerre

Ensorceleur Attaque 3

Vous invoquez la puissance de la tempête et du vent dévastateur. Les rafales s'abattent sur vos adversaires qui s'envolent tels des fétus de paille.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Magie des tempêtes : si vous choisissez de ne pas faire glisser les cibles, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une VD de vol (stationnaire) égale à 1 + votre modificateur de Dextérité.

Sables brûlants

Ensorceleur Attaque 3

Vous projetez une rafale de sable brûlant sur vos adversaires. Cette attaque déchire leurs chairs et vous offre brièvement une occasion de vous dissimuler.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un camouflage.

Spirale étoilée

Ensorceleur Attaque 3

Un cyclone de poussière étoilée s'abat sur le champ de bataille, au beau milieu de vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid, tonnerre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Magie cosmique : vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature située dans la case d'origine de l'explosion.

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid et de tonnerre.

ENSORCELEURS DRAKÉIDES

De nombreux drakéides raffolent de la puissance de l'ensorceleur, et pas uniquement parce que la caractéristique principale de la classe, le Charisme, est naturellement élevée chez eux. De nombreux drakéides sont attirés par les formes draconiques de la magie des ensorceleurs. Le score de Force naturellement élevé des drakéides est également utile pour ceux qui veulent réveiller la magie arcanique des dragons qui sommeille dans leur sang ou pour ceux qui privilégient la magie cosmique.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5**Armure glaciale**

Ensorceleur Attaque 5

L'air qui vous entoure devient subitement mortellement froid et du givre se forme sur votre corps, créant ainsi une carapace de glace solide comme l'acier.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et à la Vigueur, et chaque créature qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Charisme.

Illumination solaire

Ensorceleur Attaque 5

Une lueur radieuse se diffuse et consume les créatures qui y sont exposées. La violence de cette lumière les met à nu, corps et âme.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, radiant

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière intense qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Intuition et de Perception contre chaque créature située dans le périmètre. Chaque ennemi situé dans le périmètre confère un avantage de combat. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Lune et étoiles

Ensorceleur Attaque 5

Une lune hivernale et glaciale apparaît au-dessus de vous, entourée d'une myriade d'étoiles radieuses. Vous pouvez déchaîner le pouvoir de l'une de ces deux forces sur votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Distance 10

Cibles : une ou deux créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid ou radiants. Le type de dégâts choisi détermine les effets supplémentaires de l'attaque.

Froid : la cible est ralentie et ne peut pas se décaler (sauvegarde annule les deux).

Radiant : vous pouvez dépenser une récupération (même si vous touchez les deux cibles).

Échec : demi-dégâts (de froid ou radiants, en fonction de votre choix).

Orbe de corruption

Ensorceleur Attaque 5

Vous projetez un orbe abject de mucus visqueux, dont la couleur oscille entre le verdâtre et l'ocre, qui asperge votre ennemi d'un poison acide.

Quotidien ♦ acide, arcanique, focaliseur, poison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Effet : la cible subit 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts de poison.

Ruse du Slaad

Ensorceleur Attaque 5

Vous en appelez aux forces du chaos au moment où votre adversaire est sur le point de vous frapper. Une lueur verdâtre vous entoure et vous téléporte à l'endroit où vous pourriez porter une attaque meurtrière.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique, téléportation

Interruption immédiate Distance 5

Déclencheur : un ennemi situé à 5 cases ou moins vous touche.

Cible : l'ennemi déclencheur

Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez jusqu'à votre VD.

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Échec : demi-dégâts.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

Décalage éclair

Ensorceleur Utilitaire 6

Dans un nuage d'étincelles, vous traversez le champ de bataille à la vitesse de l'éclair.

Rencontre ♦ arcanique

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous décalez de votre VD. Vous ignorez les terrains difficiles pendant le décalage.

Défense chaotique

Ensorceleur Utilitaire 6

Vous créez un vacarme de sonorités chaotiques, à mi-chemin entre le hurlement à la mort du loup et le chant funèbre des marins. Au milieu de cette cacophonie, vous trouvez une aide précieuse.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : lancez un d4 pour déterminer l'effet du pouvoir.

1 : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 2d6 + votre modificateur de Charisme.

2 : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de la rencontre.

3 : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque créature qui vous attaque subit 2d6 de dégâts.

4 : vous bénéficiez des trois effets décrits ci-dessus.

Destin chaotique

Ensorceleur Utilitaire 6

Vous déformez la trame du destin pour mettre la chance de votre côté.

Rencontre ♦ arcanique

Action libre Personnelle

Déclencheur : vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque que vous ratez.

Effet : relancez le jet de l'attaque déclencheuse avec un bonus égal à votre modificateur de Force.

Pluie salvatrice

Ensorceleur Utilitaire 6

Des nuages se forment à partir de votre corps etaturent l'atmosphère. Les flammes ne peuvent plus vous menacer et s'éteignent autour de vous.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible bénéficie d'une résistance au feu égale à votre modificateur de Charisme. Effectuez une attaque.

Cible : une invocation ou un périmètre accompagnés du mot-clé feu.

Attaque : Charisme + 2 contre Volonté du créateur de la cible.

Réussite : la cible est détruite. Tous ses effets prennent fin, y compris ceux qu'une sauvegarde peut annuler.

Ruse du dracosire vert

Ensorceleur Utilitaire 6

Vous prêtez l'oreille aux murmures de votre propre sang pour y puiser une sagesse ancienne et un charme sans pareil.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à vos tests de Diplomatie, d'Intuition et d'Intimidation jusqu'à la fin de la rencontre.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

Détonation de tonnerre

Ensorceleur Attaque 7

Vous ouvrez vos mains, libérant une sphère d'énergie arcanique qui fuse sur le champ de bataille et explose, laissant vos adversaires abasourdis.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est située sur la case d'origine de l'explosion, elle est immobilisée, et non ralentie, jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Forme étincelante

Ensorceleur Attaque 7

Votre corps se transforme brièvement en une nuée d'étincelles qui file entre vos adversaires en les attaquant.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Personnelle

Effet : avant l'attaque, vous vous décalez jusqu'à votre VD +2.

Vous pouvez traverser des cases occupées pendant ce déplacement, tant que vous le terminez sur une case inoccupée.

Cible : chaque créature qui occupe l'une des cases que vous traversez

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Rayon du chaos

Ensorceleur Attaque 7

D'un geste agressif, vous projetez un trait de chaos multicolore et chatoyant qui plie l'espace et fait vaciller l'esprit de votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique, téléportation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible échange sa position avec une créature située à 3 cases ou moins d'elle.

Rugissement du dracosire de tonnerre

Ensorceleur Attaque 7

Vous poussez un rugissement draconique. La force de ce cri dévaste votre adversaire et vous emplit d'énergie.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Vous gagnez 1d6 + votre modificateur de Force points de vie temporaires.



Traits brûlants

Ensorceleur Attaque 7

Deux traits de lumière violette jaillissent de vos mains, créant une flambée d'étincelles ardentes à l'impact.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, feu, focaliseur

Action simple Distance 20

Cibles : deux créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et la cible et chaque créature qui lui est adjacente subissent des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Force.

Effet : l'explosion crée un périmètre de vent déferlant qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous faites glisser de 2 cases chaque créature qui débute son tour de jeu dans le périmètre. En action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 6 cases.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Stalagmites de glace

Ensorceleur Attaque 9

Des stalagmites de glace jaillissent du sol, transperçant vos ennemis et gelant l'air autour d'eux.

Quotidien ♦ arcanique, invocation, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cibles : une, deux ou trois créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d12 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et vous devez faire glisser la cible de 1 case.

Effet : vous invoquez une stalagmite de glace dans une case libérée par la cible. Chaque stalagmite de glace a CA 5, Réflexes 5, Vigueur 21, résistance au froid 10 et 40 points de vie. Chaque créature qui débute son tour de jeu sur une case adjacente à la stalagmite subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Charisme.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9

Ciel de désolation

Ensorceleur Attaque 9

Des nuages noirs s'accumulent au-dessus de vos adversaires qui subissent une attaque psychique qui les laisse déprimés et léthargiques.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Effet : la cible subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Jusqu'à ce que la cible réussisse sa sauvegarde contre ces dégâts, elle ne peut effectuer d'action immédiate ou d'opportunité.

Hurlement de l'ouragan

Ensorceleur Attaque 9

Les hurlements du vent rivalisent avec le fracas du tonnerre lorsque vous invoquez un vortex qui balaye vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, tonnerre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

DIEUX ET ENSORCELEURS

Mélora, Corellon et Ioun sont des divinités populaires chez les ensorceleurs car elles ont respectivement une grande influence sur les forces chaotiques, la magie arcanique et la connaissance. Mélora et Sehanine sont les divinités favorites des ensorceleurs cosmiques en raison de leurs liens avec le cycle naturel du monde et de ses saisons. Avandra est très appréciée, comme elle l'est chez toutes les classes, pour ses affinités avec l'aventure. Le pouvoir promis par Asmodée tente également certains ensorceleurs, même s'ils ne sont pas forcément maléfiques. Les autres divinités du panthéon ont elles aussi les faveurs de quelques ensorceleurs. Même Kord a des fidèles chez les ensorceleurs, tout spécialement chez les ensorceleurs draconiques ou sauvages qui respectent son pouvoir sur le tonnerre et sa valeur au combat.

Trait bondissant

Ensorcelleur Attaque 9

Votre gestuelle étincelante engendre un trait d'électricité qui frappe votre adversaire puis fonce sur d'autres créatures.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible principale : une créature

Attaque principale : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : choisissez une cible secondaire.

Cible secondaire : une créature située à 5 cases ou moins de vous

Effet : la cible secondaire subit 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : choisissez une cible tertiaire.

Cible tertiaire : une créature située à 5 cases ou moins de la cible secondaire.

Effet : la cible tertiaire subit 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Échec : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Vent du changement

Ensorcelleur Attaque 9

Vous êtes comme le vent, renversant vos ennemis avec la force d'une tempête.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.

Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un déplacement en vol (stationnaire) égal à votre VD.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

Détermination du dragon

Ensorcelleur Utilitaire 10

La colère du dragon fait bouillir votre sang, vous conférant force et fureur dans les pires situations.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tant que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir à vos jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

ENSORCELEURS DEMI-ELFES

Les demi-elfes bénéficient d'un Charisme naturellement élevé, ce qui les prédispose à choisir la classe d'ensorcelleur. Malgré cela, peu de demi-elfes adoptent la voie suivie par ces lanceurs de sorts excentriques et sauvages. En effet, le naturel diplomatique des demi-elfes se marie mal avec le caractère impétueux affiché par la plupart des ensorceleurs. Quelques demi-elfes apprécient pourtant le style exubérant cultivé par les ensorceleurs. Grâce à la capacité qu'ils ont à apprendre un pouvoir d'attaque d'une autre classe, les demi-elfes qui choisissent la classe d'ensorcelleur peuvent choisir un pouvoir à volonté de paladin, de sorcier ou d'une autre classe dont les pouvoirs reposent principalement sur le Charisme afin de conjuguer au mieux leurs capacités.

Éclipse spirituelle

Ensorcelleur Utilitaire 10

Un rempart mental vous aide à vous protéger contre les attaques de votre adversaire et l'empêche de vous voir un bref instant.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque qui cible la Volonté.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +5 en Volonté et vous êtes invisible pour l'ennemi déclencheur.

Impulsion ensorcelée

Ensorcelleur Utilitaire 10

Vous vous laissez emporter par l'ivresse de la bataille et vous concentrez toute votre puissance dans un seul type d'énergie dévastatrice.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : choisissez entre acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre. Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui est accompagné du mot-clé choisi, vous pouvez lancer les dégâts deux fois et utiliser le meilleur résultat.

Forme brumeuse

Ensorcelleur Utilitaire 10

Votre corps se transforme subitement en nuage de brouillard.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.

Effet : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tempête d'énergie

Ensorcelleur Utilitaire 10

D'un geste de la main, vous aggravez les maux dont souffrent vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi subissant des dégâts continus pris dans l'explosion

Effet : chaque effet de dégâts continus subis par les cibles est augmenté de 10.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

Aspiration inexorable de l'œil du cyclone

Ensorcelleur Attaque 13

Un cyclone se lève et frappe vos adversaires avec violence avant de les attirer inéluctablement vers son centre.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Zone explosion 3 à 10 cases ou moins

Cibles : une, deux ou trois créatures prises dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases vers la case d'origine de l'explosion.

Battement d'ailes

Ensorcelleur Attaque 13

Vous donnez vie à la mémoire des dragons en créant des ailes fantomatiques. D'un battement, elles renversent vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases et la renversez à terre.

Magie draconique : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

Lueur étincelante des étoiles Ensorceleur Attaque 13

Les étoiles projettent des rayons de lumière sur votre adversaire, dévastant son esprit et le laissant désarmé.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut entreprendre d'action immédiate ou d'opportunité.

Magie cosmique : si vous utilisez ce pouvoir alors que vous êtes dans la phase des étoiles, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prison lunaire Ensorceleur Attaque 13

Vous faites appel à la lune pour bénéficier d'une parcelle de sa puissance. Vous vous en servez pour enfermer votre ennemi dans une geôle glaciale.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Magie cosmique : si vous utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes dans la phase de la lune, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Tempête originelle Ensorceleur Attaque 13

Vous projetez un fragment du Chaos élémentaire dans le monde et vous laissez sa fureur s'abattre sur vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, feu, focaliseur, froid, tonnerre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Magie des tempêtes : vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature située sur la case d'origine de l'explosion.

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts

d'électricité et de tonnerre. Au début de son tour de jeu suivant, la cible subit 5 dégâts continus de feu et de froid.

Magie sauvage : si vous obtenez un nombre pair sur le jet d'attaque, la cible subit 10 dégâts continus de feu et de froid au début de son tour de jeu suivant au lieu de 5. Si vous obtenez un nombre impair sur le jet d'attaque, la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

ENSORCELEURS HUMAINS

Comme les demi-elfes, certains humains sont capables d'assimiler aisément de nouvelles coutumes et de nouveaux modes de pensée. La sorcellerie, et ses pouvoirs terrifiants liés au sang, semble être un champ ésotérique qui attire tout particulièrement les humains. En effet, pour beaucoup, son apprentissage ne demande pas d'initiation particulière, il s'agit simplement d'être à l'écoute de ce que dicte le sang (du moins pour ceux qui ont le potentiel de devenir ensorceleurs). Même si les magiciens, les mages d'armes ou même les sorciers sont fiers de leur savoir, les ensorceleurs humains sont particulièrement fiers d'être naturellement aptes à faire de la magie de façon innée. Certains poussent même ce sentiment jusqu'à l'orgueil.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 15**Dagues de foudre** Ensorceleur Attaque 15

Des éclairs de foudre plongent sur votre adversaire et forment un lien avec lui. Régulièrement, vous pouvez lui envoyer une nouvelle décharge.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d4 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez répéter cette attaque une fois par tour en action libre à votre tour de jeu.

Foudre prismatique Ensorceleur Attaque 15

Vos incantations invoquent une tornade d'éclairs multicolores. Certains dessèchent, d'autres brûlent et quelques uns aveuglent vos adversaires.

Quotidien ♦ acide, arcanique, électricité, focaliseur, froid, psychique

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur, Réflexes ou Volonté (choisissez une défense pour chaque cible)

Réussite (Vigueur) : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Réussite (Réflexes) : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité et de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Réussite (Volonté) : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité et psychiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Echec (Vigueur, Réflexes ou Volonté) : demi-dégâts.

Le jour et la nuit Ensorceleur Attaque 15

Vos litanies ésotériques font s'abattre coup sur coup une vague de lumière et un manteau d'ombre glaciale sur votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque principale : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Echec : modificateur de Charisme dégâts radiants.

Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Echec : modificateur de Charisme dégâts de froid.

Tornade explosive Ensorceleur Attaque 15

Vos paroles font naître un nuage explosif du cœur de la tempête. Vos adversaires sont ballottés telles des feuilles emportées par une tornade.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité. La cible est ralentie (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

Avatars du Chaos

Ensorcelleur Utilitaire 16

Vous incarnez pour un instant les quatre principes du chaos, vous divisant en quatre pôles tous chargés d'un danger mortel.

Quotidien ♦ arcanique, invocation, électricité, feu, force, psychique

Action mineure **Personnelle**

Effet : vous invoquez des images de vous-même sur 4 cases libres, non adjacentes, situées à 10 cases ou moins de vous et vous disparaîsez de la surface du monde. Chaque round, au début de votre tour de jeu, choisissez l'une des quatre images. Votre essence occupe cette image, vous permettant d'agir librement (y compris vous déplacer et effectuer des attaques).

Lorsque vous invoquez chaque image, choisissez pour chacune d'elles un mot-clé parmi ceux-ci : électricité, feu, force, psychique. Vous ne pouvez choisir deux fois le même mot-clé. Tant que vous occupez une image, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque lorsque vous utilisez un pouvoir qui a le mot-clé correspondant à cette image.

Chaque image persiste jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce que vous la dissipiez. Chaque image occupe une case, et les créatures ne peuvent se déplacer au travers d'une case occupée par une image. Une image peut être visée par une attaque et utilise vos propres défenses. Chaque image (y compris celle que vous occupez) a 1 point de vie, et une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à une image. Une image est détruite si elle est réduite à 0 point de vie ou moins. Si vous occupez une image lorsqu'elle est détruite, vous pouvez immédiatement vous déplacer jusqu'à une autre image toujours présente. Si vous occupez la dernière image présente lorsqu'elle est détruite, vous réapparaîsez sur sa case.

En action mineure, vous pouvez dissiper toutes les images restantes et réapparaître sur n'importe quelle case occupée par une image lorsque vous effectuez cette action.

Muraille de tonnerre

Ensorcelleur Utilitaire 16

Le tonnerre gronde autour de vous et vous pouvez à tout moment en libérer la puissance pour repousser vos attaquants.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et, en réaction immédiate, vous pouvez pousser chaque ennemi qui vous touche avec une attaque de corps à corps d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Souffle de puissance

Ensorcelleur Utilitaire 16

Vous faites appel à votre héritage draconique pour accroître votre résistance aux coups.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes vos défenses. Lorsque vous utilisez une attaque arcanique de proximité, ce bonus est égal à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vents dominants

Ensorcelleur Utilitaire 16

Un vent déferlant surgit de nulle part et vous emporte, vous ou un allié, dans les airs.

À volonté ♦ arcanique

Action de mouvement **Proximité explosion 5**

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible peut voler sur un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité en action libre.

DUEL ARCANIQUE

Le Duel arcanique était l'événement majeur en ville. Tous les trois ans, il garantissait à la ville un merveilleux apport commercial grâce à l'affluence d'innombrables ensorceleurs et magiciens, dont certains étaient tout sauf des charlatans. Les tavernes étaient bondées et le bazar était en pleine effervescence. Les revendeurs en tous genres espéraient faire des profits record. La cité accueillait donc les arcanistes à bras ouverts (tout particulièrement ceux qui étaient riches et célèbres). Les échoppes et les marchands s'ingéniaient à mettre en valeur focaliseurs magiques, composantes de sort, ingrédients alchimiques ainsi qu'une pléthore d'ustensiles divers qui pouvaient être d'une quelconque utilité au cours du Duel. L'explosion des prix des composantes rares était un phénomène auquel tout mage un tant soit peu lucide s'attendait.

Pour Hennet, ce jeune ensorceleur humain, cette frénésie était excessive. Il avait malgré tout acheté son entrée et fait le voyage jusqu'à la cité. Désormais, seul le Duel comptait.

Le premier adversaire de Hennet était un homme à la barbe poivre et sel nommé Harper. Harper, le regard un peu perdu, se tenait dans le cercle en face de lui. Des gouttes de sueur perlaient sur le front de l'homme qui se malaxait constamment les mains. La nervosité de Hennet s'évanouit aussitôt à la vue des tremblements nerveux de son rival. Il s'empêchait même de réconforter son malheureux adversaire. Après tout, il s'agissait d'une compétition...

"... C'est parti !" hurla l'arbitre. Un nuage de fumée sulfureuse, échappé d'un duel magique qui se déroulait dans une arène voisine, aspergea Harper, déjà pétrifié de terreur.

Mais qu'est-ce qui arrive à ce type ? se demanda le jeune ensorceleur. Peut-être Harper était-il encore plus novice dans cet art que ne l'était Hennet. Ce dernier haussa les épaules et murmura quelques strophes d'une chanson qui lui avait toujours remué les sangs. Magnifié par la magie qui émanait du mouvement de ses doigts, le son fut aussitôt altéré. Un léger feulement, semblable à celui d'un lion qui trouve sa proie, sortit de sa bouche entrouverte.

Hennet accentua l'oscillation de ses mains. L'ampleur de son feulement monta aussitôt d'un cran pour devenir le rugissement tonitruant d'un félin triomphant.

L'arbitre se recula d'un pas, les participants les plus proches sursautèrent au milieu de leurs incantations et Harper fut projeté hors du cercle de duel.

Ce round était pour Hennet mais il y avait mieux, bien mieux... Il avait utilisé le premier sort qu'il ait jamais maîtrisé, un sort qu'il avait découvert la veille de son treizième anniversaire. Il l'avait bien des fois utilisé depuis lors mais, il fallait bien le reconnaître, jamais à un tel niveau de perfection.

La journée s'annonçait belle, très belle...

— Adapté de *Oath of Nerull* de T. H. Lain-Cordell

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

Entraves acides

Ensorcelleur Attaque 17

Vous prononcez quelques paroles caustiques qui prennent aussitôt forme, devenant des filaments d'acide qui encerclent vos adversaires et menacent de punir ceux d'entre eux qui voudraient s'éloigner.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts d'acide.

Si la cible se déplace avant la fin de son tour de jeu suivant, elle subit 10 dégâts d'acide.

Magie sauvage : si vous touchez et que vous obtenez un nombre pair sur le jet d'attaque, ajoutez votre modificateur de Dextérité aux dégâts d'acide infligés si la cible se déplace avant la fin de son tour de jeu suivant. Si vous touchez et que vous obtenez un nombre impair sur le jet d'attaque, un ennemi situé à 2 cases ou moins de la cible subit des dégâts d'acide égaux à votre modificateur de Dextérité.

Fracas de la foudre

Ensorcelleur Attaque 17

Un éclair s'abat sur votre adversaire, immédiatement suivi d'un coup de tonnerre.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur, tonnerre

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Une cible située sur la case d'origine de l'explosion subit également 3d8 dégâts d'électricité.

Magie des tempêtes : une cible touchée par ce pouvoir se retrouve également à terre.

Morsure du givre

Ensorcelleur Attaque 17

Une vague de froid déferle et glace vos ennemis jusqu'aux os. Si vos adversaires restent immobiles, le froid se fait encore plus mortel.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid. Si la cible ne termine pas son tour de jeu à au moins 4 cases de la case où elle a commencé son tour de jeu, elle subit 10 dégâts de froid.

Radiance brûlante

Ensorcelleur Attaque 17

Vous utilisez une fraction du rayonnement du soleil pour le projeter sur votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, guérison, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Magie cosmique : si vous utilisez ce pouvoir pendant que vous êtes dans la phase du soleil, vous pouvez dépenser une récupération.

Serres d'azur

Ensorcelleur Attaque 17

Des griffes électriques bleues se matérialisent autour de vous et déchiquettent les adversaires qui vous entourent.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts

d'électricité. Si la cible termine son tour de jeu suivant à 2 cases au moins de vous, elle subit 5 dégâts d'électricité.

Magie draconique : si la cible termine son tour de jeu suivant à 2 cases au moins de vous, elle subit des dégâts d'électricité égaux à 5 + votre modificateur de Dextérité.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19

Ailes radiant

Ensorcelleur Attaque 19

Vous vous élevez dans les airs, nimbé de rayons de soleil dorés qui frappent vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, radiant

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Effet : avant l'attaque, vous pouvez voler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

Magie cosmique : à la fin de ce mouvement, chaque créature qui vous est adjacente subit des dégâts de feu et radiants égaux à votre modificateur de Force.

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu et radiants.

Maintien (mineure) : lorsque vous maintenez ce pouvoir, vous pouvez répéter l'effet.

Aspect du dragon

Ensorcelleur Attaque 19

Votre silhouette s'estompe pour être remplacée par celle d'un dragon qui crache un déluge de flammes. Selon le cours que prend la bataille, il peut réapparaître.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la première fois que vous êtes en péril au cours de la rencontre, vous pouvez renouveler l'attaque en action libre.

Magie draconique : vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque sur cette nouvelle attaque.

ENSORCELEURS NAINS

Peu de nains sont attirés par la frénésie arcanique qui semble caractériser la plupart des ensorceleurs. D'un autre côté, les nains sont bien connus pour être un peuple mesuré et endurant. Certains nains sont donc intéressés par la sorcellerie cosmique qui se fonde sur les cycles, les saisons et la lente rotation des astres. Les rares nains qui s'initient à la sorcellerie mais qui se tournent vers la magie sauvage, la magie des tempêtes ou la magie draconique sont considérés par leurs cousins comme un peu dérangé mais cela ne va pas plus loin en règle générale.

Boue primordiale

Ensorcelleur Attaque 19

D'une torsion du poignet, vous aspergez votre adversaire de vase. Au contact de la vase, la créature commence à prendre une consistance gélatineuse.

Quotidien ♦ acide, arcanique, focaliseur, métamorphose

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : la cible est ralentie, elle ne peut entreprendre d'action simple et subit la moitié des dégâts des attaques de corps à corps et à distance (sauvegarde annule tout).

Effet secondaire : la cible est ralentie et subit 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule les deux).

Magie sauvage : si vous obtenez un nombre pair sur le jet d'attaque, la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de l'effet secondaire. Si vous obtenez un nombre impair sur le jet d'attaque, la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de l'effet secondaire.

Échec : la cible est ralentie et subit 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule les deux)

Vents dévastateurs

Ensorcelleur Attaque 19

Tout ce qui se trouve devant vous est balayé par des vents qui continuent à déferler autour de vous.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 5d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Magie de tempêtes : jusqu'à la fin de la rencontre, au début de votre tour de jeu, vous poussez chaque ennemi qui vous est adjacent d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22**Couronne de flammes**

Ensorcelleur Utilitaire 22

Vous êtes entouré d'un halo de flammes vacillantes. Lorsque vos sorts mineurs échouent, les flammes viennent lécher vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, feu

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous ratez une attaque d'ensorcelleur à volonté ou de rencontre, la cible subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Charisme.

Résistance suprême

Ensorcelleur Utilitaire 22

Votre corps se couvre d'écailles noires, blanches, bleues ou autres, ce qui vous confère une résistance extraordinaire.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez une résistance 30 contre un type de dégâts de votre choix : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, psychique, poison, radiant ou tonnerre. Une fois par round, en action mineure, vous pouvez changer le type de dégâts de votre résistance.

Tempête incarnée

Ensorcelleur Utilitaire 22

L'esprit de la tempête est en vous et vous devenez, tels le vent et la foudre, insouciant et redoutable.

Rencontre ♦ arcanique, électricité

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous devenez immatériel jusqu'au début de votre tour de jeu suivant et vous pouvez voler de 10 cases au cours de cette action de mouvement. Chaque créature qui effectue une attaque de corps à corps contre vous pendant de ce mouvement subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Charisme.

Vol des dragons

Ensorcelleur Utilitaire 22

Une nuée de dragons fantomatiques descend en piqué et vous emporte au loin, vous et vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple Proximité explosion 2

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible gagne une VD de vol égal à sa VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste. Lorsque vous arrêtez de maintenir ce pouvoir, chaque cible retombe en douceur au sol sans subir de dégâts.

Magie draconique : chaque cible gagne une résistance 10 à, au choix, l'acide, l'électricité, le feu, le froid, le poison ou le tonnerre, tant que vous maintenez l'effet.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23**Arc de tempête**

Ensorcelleur Attaque 23

Une trainée d'étincelles jaillit de vos mains et frappe le sol au beau milieu de vos ennemis, explosant dans un vacarme infernal.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Magie des tempêtes : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez une VD de vol (stationnaire) égale à votre VD.

ENSORCELEURS HALFELINS

En dépit de ce que certains pourraient penser, les halfelins sont attirés par la classe d'ensorceleurs pour de multiples raisons. Tout d'abord, tous les ensorceleurs ont besoin d'un Charisme élevé et les halfelins en ont à revendre. Ensuite, la nature excentrique des ensorceleurs, qui peut irriter les autres races, a tout pour fasciner les plus téméraires des halfelins. De plus, la petite taille de ce peuple n'est pas un désavantage puisqu'un ensorceleur n'a pas besoin de manipuler les armes à deux mains. Enfin, comme en toute chose, un peu de chance ne fait jamais de mal. Les halfelins qui deviennent ensorceleurs ont tendance à préférer la magie sauvage ou la magie des tempêtes.

Cassure dimensionnelle Ensorceleur Attaque 23

Vous hurlez un mot de pouvoir qui résonne dans l'esprit de vos adversaires. Le monde autour de vous se craquelle et l'espace se déforme.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique, téléportation

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous téléportez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Magie sauvage : si vous obtenez un nombre pair sur le jet d'attaque, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous obtenez un nombre impair sur le jet d'attaque, vous pouvez téléporter la cible de 1d4 cases supplémentaires.

Eclair de la tempête déchainée Ensorceleur Attaque 23

Vous frappez votre adversaire d'un puissant éclair de foudre. Une vague de tonnerre explose aussitôt et frappe une créature située à proximité.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 20

Cible principale : une créature

Attaque principale : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature située à 10 cases ou moins de la cible principale et dans la ligne de mire de la cible principale.

Attaque secondaire : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

Fléau draconique Ensorceleur Attaque 23

En poussant un rugissement de dragon, vous lâchez une décharge de flammes mêlées de venin noirâtre.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur, poison

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu et de poison.

Soleil et étoiles Ensorceleur Attaque 23

Avec la violence d'une éruption solaire, vous projetez sur votre adversaire une décharge d'énergie qui ne peut être évitée qu'avec une vitesse et une résistance incroyables.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique, radiant

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque principale : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Magie cosmique : si vous touchez avec les deux attaques, vous pouvez changer votre phase dans le cycle cosmique pour entrer dans la phase du soleil ou dans la phase des étoiles.

Sorts quotidiens de niveau 25**Fureur de Dragotha** Ensorceleur Attaque 25

Une vision de Dragotha, un dragon mort-vivant, vous apparaît. Vous utilisez un fragment de son souffle redoutable pour exhaler une décharge putride.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 5d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques.

Échec : demi-dégâts.

Magie draconique : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque créature qui débute son tour de jeu sur une case qui vous est adjacente subit des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur de Force.

Manteau de la tempête glaciale Ensorceleur Attaque 25

Une vague de froid explose autour de vous et l'air se charge d'aiguilles de givre acérées.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid, périmètre

Action simple Proximité explosion 3

Effet : l'explosion crée un périmètre d'aiguilles de glace en suspension qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque ennemi qui entre dans le périmètre ou qui y débute son tour de jeu subit 2d6 + votre modificateur de Charisme dégâts de froid et est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Ricochets de foudre Ensorceleur Attaque 25

Un éclair de tempête frappe votre ennemi. Un adversaire situé un peu trop près de votre victime subit lui aussi une décharge d'électricité.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 20

Cible principale : une créature

Attaque principale : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule). A chaque fois que la cible subit les dégâts d'électricité continus, effectuez une attaque secondaire en action libre.

Cible secondaire : une créature située à 10 cases ou moins de la cible principale et dans la ligne de mire de la cible principale.

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Échec : demi-dégâts.

ENSORCELEURS ELFES ET ÉLADRINS

Peu d'elfes et d'éladrins choisissent la voie de l'ensorceleur. Toutefois, l'excellente dextérité des deux races confère un avantage aux ensorceleurs elfes ou éladrins qui choisissent la magie sauvage ou la magie des tempêtes. Puisque les ensorceleurs sont limités au port des armures d'étoffes, la Dextérité est également utile pour se défendre. Les traits raciaux pas assuré de l'elfe et éclipse féérique de l'éladrin sont tous les deux très utiles pour se mettre hors de portée des attaques de corps à corps afin de jeter des sorts.



Typhon acide

Ensorcelleur Attaque 25

Une vague déferlante d'acide jaillit du Chaos élémentaire et dévore les chairs des créatures qui se mettent sur votre route.

Quotidien ♦ acide, arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Magie des tempêtes : vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature située sur la case d'origine de l'explosion.

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts d'acide et de tonnerre, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Volutes de colère

Ensorcelleur Attaque 25

Des vapeurs mortelles jaillissent de vos bras grands ouverts, gelant ou brûlant chaque ennemi pris dans le geyser.

Quotidien ♦ acide, arcanique, électricité, focaliseur, froid, tonnerre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur ou Réflexes (choisissez une défense pour chaque cible)

Réussite (Vigueur) : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid et de tonnerre, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Réussite (Réflexes) : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité. Chaque créature adjacente à la cible subit 2d6 + votre modificateur de Dextérité dégâts d'acide.

Échec (Vigueur ou Réflexes) : demi-dégâts.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

Foudre surpuissante

Ensorcelleur Attaque 27

Une décharge d'électricité foudroie votre adversaire, crépitant autour de sa peau et perturbant le bon fonctionnement de ses sens.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Griffe de la matriarche

Ensorcelleur Attaque 27

Une griffe de force lacère l'adversaire qui vous menace, puis vous amène à l'abri, telle une matriarche dragon protégeant ses petits.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Réaction immédiate Corps à corps 1

Déclencheur : un ennemi vous touche ou rate avec une attaque de corps à corps.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts de force, et vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Magie draconique : vous ignorez les terrains difficiles lorsque vous vous décalez grâce à ce pouvoir.

Lune glaciale

Ensorcelleur Attaque 27

Vos adversaires sont fascinés par une vision de la lune, froide et immuable. Cette vision frappe leur cœur et les paralyse.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Magie cosmique : si vous utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes dans la phase de la lune, la cible est maîtrisée au lieu d'être immobilisée.

Percée du chaos

Ensorcelleur Attaque 27

Vous fissurez les murailles qui séparent le Chaos élémentaire de votre monde, libérant ainsi une force élémentaire qui balaye vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, feu, focaliseur, force, psychique

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, de feu, de force et psychiques.

Magie sauvage : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque vous utilisez un pouvoir qui confère un effet supplémentaire à la fois sur un jet de dé pair et impair, vous bénéficiez des deux effets pairs et impairs. Si vous ne pouvez bénéficier des deux avantages, choisissez-en un.

Puissance tonitrueuse

Ensorcelleur Attaque 27

Un violent orage s'abat sur vos adversaires, meurtrissant leurs chairs et les emportant dans la tourmente.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Magie des tempêtes : la cible confère un avantage de combat au prochain allié qui l'attaquera avant la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29

Malédiction du chaos

Ensorcelleur Attaque 29

Vous hurlez un antique mot de pouvoir. En l'entendant, votre adversaire succombe aux énergies primordiales du Chaos.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, au début de chacun des tours de jeu de la cible mais avant qu'elle ne subisse de dégâts continus, choisissez l'acide, l'électricité, le feu, le froid ou le tonnerre. La cible gagne une vulnérabilité 10 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Si la cible subit toujours des dégâts psychiques continus grâce à ce pouvoir, elle gagne une vulnérabilité psychique 15 à la place.

Magie sauvage : si vous obtenez un nombre pair sur le jet d'attaque, vous pouvez appliquer l'effet à une créature située à 10 cases ou moins de la cible au lieu de l'appliquer à la cible. Si vous obtenez un nombre impair sur le jet d'attaque, vous pouvez appliquer l'effet à chaque créature adjacente à la cible au lieu de l'appliquer à la cible.

Forme du dracosire

Ensorcelleur Attaque 29

Votre cœur est celui d'un dragon ancien. Désormais, votre corps l'est également.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, métamorphose ; variable

Action mineure Personnelle

Condition : vous ne devez pas être en péril.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez en péril, vous prenez la forme d'un dragon de taille TG noir, bleu, vert, rouge ou blanc (choisissez au moment où vous utilisez ce pouvoir). Vous conservez vos caractéristiques, points de vie et défenses mais vous gagnez une VD de 8 et un vol (stationnaire) de 10. Vous pouvez utiliser vos pouvoirs arcaniques sous cette forme, et vous gagnez une attaque de base de corps à corps de morsure, une attaque de souffle et une attaque de réaction.

ENSORCELEURS TIEFFELINS

Les tieffelins ont un Charisme élevé, ce qui correspond à la caractéristique principale de l'ensorcelleur. Comme les halfelins, certains tieffelins sont particulièrement attirés par la nature tumultueuse de la sorcellerie et par l'image sulfureuse cultivée par certains ensorceleurs dont l'insouciance va de pair avec un pouvoir dévastateur.

Attaque de base de corps à corps de morsure :

action simple ; allonge 2 ; votre niveau + 7 contre CA ; 3d10 + modificateur de Charisme dégâts. Il ne s'agit pas d'une attaque de focaliseur.

Attaque de souffle : action simple ; décharge de proximité 5 une fois par rencontre ; Charisme contre Vigueur ; 5d8 + modificateur de Charisme dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de poison (selon la forme que vous avez choisie).

Attaque de réaction : réaction immédiate, lorsqu'un ennemi vous prend en tenaille ; effectuez une attaque de base de corps à corps de morsure. Sur un succès, vous faites également glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Magie draconique : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque sur les attaques conférées par ce pouvoir.

Marée mentale

Ensorcelleur Attaque 29

L'esprit de votre adversaire est comme l'océan, susceptible d'être influencé par les forces cosmiques. En manipulant ces forces, vous pouvez en prendre le contrôle.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tempête de feu infernal

Ensorcelleur Attaque 29

Vous convoquez une tempête de feu venue du Chaos élémentaire et lâchez ce phénomène dévastateur sur vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, tonnerre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Magie des tempêtes : vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature située sur la case d'origine de l'explosion.

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Vengeance cosmique

Ensorcelleur Attaque 29

Vos adversaires sont pris dans le cycle du soleil, de la lune et des étoiles. Cette connexion les rend incapables de vous attaquer sans en payer le prix.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi situé à 5 cases ou moins de vous qui vous touche avec une attaque subit des dégâts de froid, psychiques ou radiants (choisissez à chaque attaque) égaux à votre modificateur de Charisme. Si cette attaque est en plus un coup critique, l'ennemi subit également 5 dégâts continus du type de dégâts correspondant (sauvegarde annule).

Magie cosmique : ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts infligés aux ennemis qui vous touchent.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

ÉRUDIT CÉLESTE

"Dans les étendues baignées par le soleil, je brille de mille feux. Dans les sombres alcôves de la lune, je rivalise de charme et d'esprit. Dans le firmament, je suis la plus brillante des étoiles."

Prérequis : ensorceleur, aptitude de classe de magie cosmique

La tradition des érudits célestes est bien plus académique que celle des ensorceleurs cosmiques classiques, et infiniment plus cérébrale que celle des autres types d'ensorceleurs. Vous prévoyez la course des étoiles et des divers corps célestes et vous accédez, grâce à ce savoir, à un spectre de pouvoirs aussi vaste que le ciel étoilé.

APTITUDES DE CLASSE DE L'ÉRUDIT CÉLESTE

Action céleste (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts avec vos pouvoirs de froid, psychiques ou radiants jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Concordance cosmique (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque quotidien arcanique et que vous choisissez de changer de phase dans votre cycle cosmique, vous pouvez choisir l'une ou l'autre des deux autres phases.

Phase exaltée (niveau 11) : l'une de vos phases de cycle cosmique devient plus puissante. Choisissez l'un des effets suivants.

Soleil radieux : au début de votre tour de jeu lorsque vous êtes dans la phase du soleil, chaque ennemi situé à 2 cases ou moins de vous subit des dégâts de feu et radiants égaux à votre modificateur de Force.

Lune protectrice : lorsque vous êtes dans la phase de la lune, chaque ennemi qui vous est adjacent et qui rate un jet de sauvegarde subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Force.

Étoiles lointaines : lorsque vous êtes dans la phase des étoiles et qu'une attaque ennemie vous rate, vous

pouvez vous téléporter en action libre d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force. Vous pouvez également vous téléporter en réaction immédiate après avoir été touché par une attaque.

Défense céleste (niveau 16) : lorsque vous êtes dans la phase correspondant à votre phase de prédilection, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

SORTS D'ÉRUDIT CÉLESTE

Marque céleste

Érudit céleste Attaque 11

Un motif arcanique apparaît fugacement sur vos bras au moment où vous vous appropriez la puissance du cosmos pour la projeter sur votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts

Effet : si vous touchez avec ce pouvoir, vous bénéficiez d'un effet correspondant à votre phase actuelle d'âme du cycle cosmique.

Phase du soleil : les ennemis situés à 2 cases ou moins de vous subissent des dégâts de feu et radiants égaux à votre modificateur de Force.

Phase de la lune : les ennemis adjacents subissent des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Force et subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Phase des étoiles : vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force en action libre.

Résistance céleste

Érudit céleste Utilitaire 12

Vous altérez votre résistance pour vous prémunir contre une nouvelle menace.

Rencontre ♦ arcanique

Action libre Personnelle

Effet : vous pouvez changer la résistance conférée par votre phase de cycle cosmique pour adopter une résistance liée à une autre phase (froid, psychique ou radiant), ou vous pouvez accroître votre résistance contre le type de dégâts prévu par votre phase de 5. Cet effet persiste jusqu'à ce que vous changiez de phase.

Sceau céleste

Érudit céleste Attaque 20

Votre adversaire est inondé de lumière céleste et rivé sur place par des entraves cosmiques.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts. Choisissez deux types de dégâts pour cette attaque parmi froid, psychiques et radiants.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Cet effet offre un avantage supplémentaire basé sur votre phase actuelle de cycle cosmique.

Soleil radieux : la cible subit des dégâts de feu et radiants égaux à votre modificateur de Force.

Lune protectrice : la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Étoiles lointaines : vous téléportez la cible de 3 cases.

LES TROIS PHASES

Chaque érudit céleste se spécialise dans l'une de ces trois phases cosmiques.

Soleil radieux : les adeptes de la phase du soleil portent des robes blanches et dorées et arborent ostensiblement des bijoux clinquants.

Lune protectrice : maîtres des arts subtils, les adeptes de la phase de la lune portent des robes noires et argentées, de préférence amples avec un col relevé. Ils apprécient grandement les relations sociales (et privilégient le Bluff et la Diplomatie).

Étoiles lointaines : Hautains et détachés, les adeptes de la phase des étoiles préfèrent l'étude des savoirs anciens aux relations sociales. Ils portent des vêtements sombres et austères, avec peu d'ornements.

FUREUR DE LA FOUDRE

"Le cœur de la tempête tonne dans ma poitrine et rivalise avec le pouvoir divin."

Prérequis : ensorceleur, aptitude de classe de magie des tempêtes

Vous exultez lorsque vous déchaînez la tempête qui vous anime. Des hurlements de rires, semblables au fracas du tonnerre, jaillissent de votre gorge lorsque vous pulvérisiez votre adversaire sous un déluge d'éclairs qui déchirent l'air et labourent le sol. Votre silhouette est dissimulée derrière un halo crépitant d'étincelles électriques qui explosent pour frapper ceux qui osent vous menacer.

Après avoir triomphé de vos ennemis, la rage qui bouillonne dans vos veines s'apaise enfin, sans jamais complètement disparaître. Même au plus profond de vos rêves, vous entendez le grondement de la tempête, impatiente de se déchaîner à nouveau.

APTITUDES DE FUREUR DE LA FOUDRE

Action électrique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous infligez des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Dextérité à une, deux ou trois créatures de votre choix situées à 5 cases ou moins de vous.



JASON ENGLE

Éclair implacable (niveau 11) : vos attaques d'électricité ignorent les résistances à l'électricité des créatures ciblées. De plus, vos attaques d'électricité traitent les créatures qui sont immunisées à l'électricité comme si elles avaient une résistance à l'électricité égale à la moitié de leur niveau.

Champ électrique (niveau 16) : après avoir touché avec un pouvoir d'électricité, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque ennemi qui se déplace sur une case qui vous est adjacente ou qui effectue une attaque de corps à corps contre vous subit 2d6 + votre modificateur de Dextérité dégâts d'électricité.

SORTS DE FUREUR DE LA FOUDRE

Éclair frénétique

Fureur de la foudre Attaque 11

Des zébrures de foudre jaillissent de vos mains et ricochent d'ennemi en ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 20

Cible principale : une créature

Attaque principale : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature située à 10 cases ou moins de la cible principale

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d4 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité. Répétez l'attaque secondaire contre une créature que vous n'avez pas encore touchée avec cette attaque (vous pouvez continuer à attaquer tant que vous continuez à toucher et qu'il reste des cibles que vous n'avez pas encore touchées).

Effet : à votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus à votre premier jet d'attaque égal au nombre de créatures touchées par votre éclair frénétique.

Sang de foudre

Fureur de la foudre Utilitaire 12

Vous rayonnez d'énergie tandis que des arcs électriques crépitent dans vos veines et jaillissent de vos yeux.

Quotidien ♦ arcanique, électricité

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques d'électricité infligent un dé de dégâts supplémentaire (le dé est de même valeur que les dés de l'attaque).

Éclair de puissance

Fureur de la foudre Attaque 20

Vous invoquez un éclair de foudre dévastateur qui explose et réduit en cendres vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule). Vous pouvez choisir d'être hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce cas, chaque créature adjacente à la cible subit 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

GARDIEN DRAGON

"J'arbore les attributs du dragon : son souffle, sa force et sa capacité à résister aux blessures. Avec de telles armes à ma disposition, qui pourrait espérer me surpasser ?"

Prérequis : ensorceleur, aptitude de classe de magie draconique

Vous êtes l'héritier des dragons. Vous incarnez l'une des manifestations de leur pouvoir. La puissance physique brute des dragons vous fascine et vous anime. Vos adversaires expérimentent à leurs dépens cette vérité lorsque vous montrez l'étendu de vos pouvoirs.

Vous avez étudié les manœuvres et les stratégies des dragons au combat, que ce soit à travers les récits épiques ou lors des rares occasions où vous avez été menacé par l'une de ces créatures. Vous êtes attiré vers les repaires de dragons ou tout autre lieu de rassemblement draconique, avide d'en apprendre un peu plus sur ces fascinantes et fantastiques créatures.

APTITUDE DE CLASSE DE GARDIEN DRAGON

Action de souffle du dragon (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de décharge de proximité, l'attaque peut obtenir un coup critique sur un jet de 16-20.

Résistance du gardien (niveau 11) : choisissez l'acide, l'électricité, le feu, le froid, le poison ou le tonnerre. Ajoutez ce type de dégâts à la résistance conférée par votre âme draconique. Vous ne pouvez pas choisir un type de dégâts contre lequel votre âme de dragon vous confère déjà une résistance.



Souffle indomptable (niveau 16) : lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec une attaque de décharge de proximité, vous ignorez toutes les résistances et les immunités des créatures contre cette attaque.

SORTS DE GARDIEN DRAGON

Souffle du gardien

Gardien dragon Attaque 11

Vous terrassez vos adversaires en déversant votre souffle puissant sur eux, les forçant ainsi à se soumettre à vos pouvoirs.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple

Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est marquée et a une vulnérabilité 5 à vos attaques. Jusqu'à ce que la marque s'arrête, si la cible effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, elle subit des dégâts égaux à 2d6 + votre bonus de pouvoir draconique après avoir résolu l'attaque.

Bouclier de puissance draconique

Gardien dragon Utilitaire 12

En réponse à une attaque, votre souffle crée un bouclier d'énergie qui vous protège.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses, et la résistance conférée par votre âme draconique s'applique également à un autre type de dégâts de votre choix (acide, électricité, feu, froid, poison, tonnerre).

Souffle continu

Gardien dragon Attaque 20

Vous exhalez une puissante décharge de feu draconique qui submerge vos adversaires et les force à se concentrer sur vous.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple

Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts, et des dégâts continus égaux à 10 + votre modificateur de Force, et la cible est marquée (sauvegarde annule les deux). Les dégâts et les dégâts continus sont du type associé à votre résistance d'âme draconique.

Jusqu'à la fin de la marque, si la cible effectue une attaque qui ne vous prend pas comme cible, elle subit 5d6 + votre bonus de pouvoir draconique dégâts après la résolution de l'attaque.

Échec : demi-dégâts.

MAGE DE LA QUINTESSENCE

"Je suis l'incarnation des arcanes et je connais la vraie nature de la magie."

Prérequis : ensorceleur

Chez vous, la puissance arcanique est innée. Une part fondamentale de votre être est liée à cette magie que vous manipulez. Vous êtes capable de vous transformer en pure énergie magique et de modifier votre corps d'innombrables façons. En apprenant à voir en vous-même et à altérer votre âme, vous transcendez les limites de la mortalité.

APTITUDES DE MAGE DE LA QUINTESSENCE

Action essentielle (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +4 au jet d'attaque sur les pouvoirs arcaniques jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Énergie essentielle (niveau 11) : si vous touchez avec un pouvoir d'attaque arcanique qui inflige plusieurs types de dégâts, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires.

Résistance essentielle (niveau 16) : lorsque vous bénéficiez d'une résistance, augmentez cette résistance de 3 (ou de 4 à partir du niveau 21).

SORTS DE MAGE DE LA QUINTESSENCE

Essence du sang arcanique Mage de la quintessence Attaque 11

La magie dont votre être est imprégné explose subitement, frappant votre cible d'un trait de chaos destructeur.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts. Choisissez deux types de dégâts pour cette attaque entre acide, électricité, feu, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant et tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre toutes les cibles de vos attaques arcaniques.

Forme essentielle Mage de la quintessence Utilitaire 12

Votre corps disparaît, laissant derrière lui un magma crépitant d'énergie arcanique bouillonnante.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous êtes touché par un pouvoir arcanique pendant que vous êtes immatériel, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme.



Armure essentielle Mage de la quintessence Attaque 20

Au moment où vous libérez une explosion de force magique, votre corps se retrouve entouré par un tourbillon de lumières kaléidoscopiques qui vous protège contre les attaques ennemies.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts de force.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous utilisez un pouvoir arcanique, chaque ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Charisme.

FORME ESSENTIELLE

En tant que mage de la quintessence, vous pouvez choisir de prendre une apparence spécifique lorsque vous utilisez votre pouvoir de forme essentielle. Vous pouvez la construire à partir d'un type de dégâts spécifique dont vous vous servez souvent, en transformant votre corps en un brasier de flammes vertes, en un nuage noirâtre d'où s'échappe le grondement du tonnerre ou en un amas de champs de force. D'autres manifestations de magie arcanique peuvent également fournir des apparences intéressantes. Vous pouvez devenir un tourbillon de runes issues de différents alphabets, une explosion de lumières multicolores ou une silhouette indistincte où apparaissent les visages de centaines de lanceurs de sorts, morts ou vivants.

MAGE DU BLIZZARD

"L'hiver gèle les chairs et dévaste la terre de son souffle glacé qui hurle dans les champs et les passes montagneuses. Il n'est rien, à mes yeux, de plus poétique."

Prérequis : ensorceleur

Dans les vastes étendues glacées et dans les champs figés par l'hiver, vous êtes chez vous. Pour vous, le froid et les climats les plus rigoureux sont hospitaliers, voire confortables. Vous pouvez faire déferler sur le monde des tempêtes de gel, surgies du Chaos élémentaire, et vous en servir pour causer la perte de vos ennemis. Au combat, une carapace de cristaux de glace recouvre votre peau livide. Vos sorts emplissent l'air de nuages de neige ou de grêle et libèrent des rafales de vent dévastatrices.

Le blizzard est votre meilleur ami et votre serviteur le plus redoutable. Grâce à lui, vous propulsez sur vos ennemis des bourrasques meurtrières et des vortex de neige et de glace.

N'est-il pas naturel que votre cœur, lui aussi, devienne peu à peu glacial ? Après tout, votre nature profonde se fait de plus en plus distante, à l'image de la saison morte dont vous êtes l'incarnation. Votre cœur garde, malgré tout, un peu de chaleur pour ceux que vous appelez vos amis.



APTITUDES DE MAGE DU BLIZZARD

Action glacée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, chaque créature que vous touchez ou que vous ratez avec cette attaque est ralentie (sauvegarde annule).

Traversée de l'hiver (niveau 11) : tant que vous êtes immobilisé, vous pouvez vous décaler de 1 case. Tant que vous êtes ralenti, votre VD est de 3 au lieu de 2.

Vents glaçants (niveau 16) : lorsque vous obtenez un coup critique, vous pouvez faire glisser de 1 case une créature située à 10 cases ou moins de vous.

SORTS DE MAGE DU BLIZZARD

Poigne de l'hiver

Mage du blizzard Attaque 11

Votre main se couvre de givre alors que vous la levez devant vous, noyant votre adversaire sous un déluge de vent et d'éclats de glace.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple

Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid. Vous faites glisser la cible de 1 case, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous faites glisser de 2 cases chaque allié situé à 20 cases ou moins de vous.

Manteau de vent glacé

Mage du blizzard Utilitaire 12

Le souffle glacial de l'hiver vous entoure tandis qu'un vent cinglant vous protège des coups.

Quotidien ♦ arcanique, froid

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque créature qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit 1d8 + votre modificateur de Charisme dégâts de froid, et vous poussez cette créature de 1d4 + 2 cases.

Blizzard

Mage du blizzard Attaque 20

Un tourbillon chaotique se forme autour de vous et emporte avec lui dans une spirale mortelle de vent de glace quiconque s'approcherait de vous.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple

Proximité explosion 10

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible se retrouve à terre.

Effet : chaque allié pris dans l'explosion gagne une résistance 10 au froid jusqu'à la fin de la rencontre.

Jusqu'à la fin de la rencontre, vous êtes entouré par un vent glacial. Au début de chacun de vos tours de jeu, chaque ennemi situé à 10 cases ou moins de vous subit 2d6 dégâts de froid et vous le faites glisser de 2 cases.

NEXUS ORIGINEL

"La terre, le vent et l'eau déferlent en moi, avides de se libérer."

Prérequis : ensorceleur, aptitude de classe de magie sauvage

Des vagues de froid, de feu, d'électricité et de tonnerre déferlent en vous tel un élémentaire prisonnier d'une enveloppe charnelle. Vous rêvez d'exploser dans une déflagration dont la taille ne cesserait de s'accroître jusqu'à un jour briser les murailles qui séparent les plans entre eux.

Vous avez entendu parler des Anciens, ces êtres originels qui ont forgé le monde à partir de l'explosion primordiale. Vous vous sentez des affinités avec ces entités et, à mesure que vous gagnez en puissance, vous vous demandez si vous n'êtes pas réellement lié à elles. Et si ces soupçons étaient plus que de simples suppositions, qu'est-ce que cela présagerait pour le futur ?

APTITUDES DE NEXUS ORIGINEL

Action originelle (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque ennemi situé à 3 cases ou moins de vous subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité. Le type de dégâts correspond au type de résistance conférée par votre âme sauvage.

Manifestation originelle (niveau 11) : si le type de résistance actuellement conférée par votre âme sauvage est le froid, le feu, l'électricité ou le tonnerre, vous bénéficiez également des avantages suivants :

Froid : les créatures touchées par vos attaques sont ralenties jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Feu : les créatures touchées par vos attaques subissent des dégâts de feu continus égaux à votre modificateur de Dextérité (sauvegarde annule).

Électricité : les créatures touchées par vos attaques subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tonnerre : les créatures touchées par vos attaques sont assourdies (sauvegarde annule).

Suprétatie élémentaire (niveau 16) : lorsque vous touchez une créature avec une attaque, les résistances de cette créature sont réduites de 10 (minimum 0) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS DE NEXUS ORIGINEL

Rage originelle

Nexus originel Attaque 11

Vous libérez un trait de pur chaos originel qui se nourrit de votre magie sauvage.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts. Vous bénéficiez d'un avantage supplémentaire basé sur la résistance conférée par votre âme sauvage

Froid : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Feu : vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.
Électricité : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tonnerre : chaque créature adjacente à la cible subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Dextérité.

Autre : la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bénédictio originelle

Nexus originel Utilitaire 12

Vous vous entourez d'un bouclier d'énergie qui vous protège des attaques ennemies.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous gagnez une résistance 15 au froid, au feu, à l'électricité et au tonnerre jusqu'à la fin de la rencontre.

Faille originelle

Nexus originel Attaque 20

Une bulle de matière venue du Chaos élémentaire se forme devant vous, libérant une énergie incontrôlable.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, feu, focaliseur, froid, tonnerre

Action simple Proximité décharge 2d6

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : lancez un dé sur la table d'âme sauvage. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez des avantages d'âme sauvage de votre type de dégâts d'âme sauvage actuel et du nouveau type (si vous obtenez le même résultat, lancez le dé à nouveau). Si un autre effet vient changer par la suite le type de dégâts de votre âme sauvage, vous pouvez choisir de changer celui que vous voulez.



MIKE NASH

MAGE D'ARMES

« Je maîtrise d'anciens pouvoirs arcaniques transmis au fil des siècles, et grâce à eux, ma défense est sans faille quand mon devoir l'exige. »

LES MAGES d'armes sont des combattants qui utilisent d'antiques magies pour compléter leurs talents martiaux. Ils canalisent leur magie à travers leur épée pour renforcer leurs attaques, augmenter leurs défenses et soutenir leurs alliés. Chaque fois qu'un mage d'armes passe à l'offensive, ses adversaires doivent affronter non seulement la morsure de l'acier, mais aussi des traînées de flammes dévorantes, des décharges d'électricité étourdissantes et un froid qui n'a rien à envier à celui d'un blizzard.

En tant que mage d'armes, vous êtes lié à votre épée. Quand vous en êtes séparé, vous pouvez rappeler l'arme vers votre main d'une simple pensée. Développer ce lien profond avec sa lame est la première étape pour devenir mage d'armes, et l'appel de votre arme est la première leçon que vous avez apprise.

Les mages d'armes sont des tacticiens consommés et ils connaissent la valeur du travail d'équipe. Vous concentrez donc vos talents arcaniques sur la protection de vos alliés contre les attaques ennemies. Vous avez appris à créer un lien arcanique entre vous-même et votre adversaire. Cette antique forme de magie est l'égide du mage d'arme, et elle vous permet de punir celui qui ose s'attaquer à vos alliés.

Ce chapitre contient les informations suivantes :

- ◆ **Nouvelle aptitude de classe** : grâce à *égide prédatrice*, vous pouvez obliger un ennemi à venir jusqu'à vous alors qu'il se croit en sécurité.
- ◆ **Nouvelle option de création** : en tant que mage d'armes prédateur, tenez vos ennemis en échec grâce à un jeu de jambes rusé, des sorts déstabilisants et d'incroyables prouesses d'escrime.
- ◆ **Nouveaux pouvoirs de mage d'armes** : capturez vos ennemis dans des pièges arcaniques, traversez le champ de bataille sans difficulté ou déclenchez des torrents de magie élémentaire. Personnalisez votre arsenal arcanique pour plus de contrôle ou de dégâts.
- ◆ **Nouvelles voies parangoniques** : ce chapitre présente six nouvelles voies parangoniques de mage d'armes. Tracez dans l'air des glyphes pour châtier vos ennemis ou exploitez leurs plus grandes faiblesses. Arpentez l'éther qui sépare les plans ou faites de votre écran du mage d'armes une arme dévastatrice.



NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

Au lieu de choisir l'égide défensive ou l'égide offensive en tant qu'égide du mage d'armes, vous pouvez choisir le pouvoir égide prédatrice.

Égide prédatrice

Aptitude de mage d'armes

Vous créez entre un ennemi et vous un lien arcanique qui vous permet de prendre cette créature au piège.

À volonté ♦ arcanique, téléportation

Action mineure Proximité explosion 2

Cible : une créature prise dans l'explosion

Effet : Vous marquez la cible. Cette dernière reste marquée jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir contre une autre créature. Si vous marquez d'autres créatures par le biais d'autres pouvoirs, la cible reste marquée.

Si la cible ainsi marquée effectue une attaque qui ne vous compte pas comme cible, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque.

Si une cible marquée par ce pouvoir est à 10 cases ou moins de vous quand elle réussit une attaque qui ne vous compte pas comme cible, vous pouvez utiliser une réaction immédiate après que l'attaque entière de la cible a été résolue pour téléporter la cible vers n'importe quelle case adjacente à vous. En outre, la cible confère un avantage de combat à toutes les créatures jusqu'à la fin de votre tour suivant. Si aucune case adjacente à vous n'est vide, vous ne pouvez pas utiliser cette réaction immédiate et la cible ne confère pas non plus d'avantage de combat à cause de cet effet.

NOUVELLE OPTION DE CRÉATION

La classe de mage d'armes est présentée dans le *Guide des joueurs des ROYAUMES OUBLIÉS*®. Ce chapitre présente une option de création supplémentaire pour cette classe, le mage d'armes prédateur. Le mage d'armes prédateur se concentre sur le contrôle du champ de bataille en immobilisant, en ralentissant et en jetant à terre ses ennemis. Cette option de création est aussi associée à une nouvelle égide, l'égide prédatrice, qui vous permet de téléporter un ennemi marqué jusqu'à vous.

MAGE D'ARMES PRÉDATEUR

Vous êtes un chasseur rusé qui accule sa proie ; vous faites payer chaque erreur à votre ennemi et vous le pourchassez jusqu'à ce qu'il soit vaincu. En tant que mage d'armes prédateur, vous êtes un protecteur intelligent qui choisit une position tactiquement avantageuse au combat. Vous encerclez vos adversaires et les prenez au piège de votre escrime impeccable, de vos sorts paralysants et de vos feintes astucieuses. Il vous arrive aussi de charger un ennemi pour prendre l'avantage ou pour séparer la créature de vos alliés.

Les sorts que vous utilisez pour attraper vos adversaires nécessitent une endurance physique et mentale. L'Intelligence devrait être votre caractéristique principale puisqu'elle détermine la précision et la



puissance de vos sorts. Vous devriez aussi avoir une Constitution élevée pour renforcer vos sorts de pièges.

Aptitude de classe suggérée : égide prédatrice

Talent suggéré : Lien de prédation*

Compétences suggérées : Arcanes, Athlétisme, Endurance, Intuition

Pouvoirs à volonté suggérés : collet arcanique†, frappe trompeuse*

Pouvoir de rencontre suggéré : feinte du renard*

Pouvoir quotidien suggéré : dents du dragon*

*Nouvelle option introduite dans ce livre

†Introduite dans le *Guide des Joueurs des ROYAUMES OUBLIÉS*®

L'ÉTAT MARQUÉ

Lorsque vous marquez une créature, vous l'obligez à vous attaquer ou à en subir les conséquences. Tant que cette créature est marquée par vous, elle subit un malus de -2 à ses jets d'attaque pour toute attaque qui ne vous compte pas comme cible. En outre, des pouvoirs, des aptitudes de classe, des propriétés d'objets magiques et des talents peuvent avoir des effets qui se déclenchent quand la créature effectue certaines actions.

Une créature ne peut être sujette qu'à une seule marque à la fois, une nouvelle marque remplaçant la précédente. L'effet que vous utilisez pour marquer une créature détermine combien de temps la créature reste marquée par vous. Quelle que soit la durée de la marque, elle prend fin si quelqu'un d'autre marque la même créature, à moins qu'un effet ne précise le contraire.

Un mage d'armes doit utiliser des sorts diversifiés pour attaquer ses ennemis et protéger ses alliés. Il s'appuie sur *égide défensive*, *égide offensive* ou *égide prédatrice* pour former le cœur de sa défense. De nombreux pouvoirs peuvent être plus efficaces en fonction de l'égide du mage d'armes. Un mage d'armes prédateur compte sur l'*égide prédatrice* pour amener un ennemi jusqu'à lui, mais il utilise aussi des pouvoirs qui immobilisent l'ennemi, le ralentissent ou gênent ses mouvements d'une autre façon. Les pouvoirs de ce chapitre donnent au mage d'arme un choix plus vaste d'options et lui permettent de se concentrer sur un type de dégâts spécifique ou une portée d'attaque précise.

SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Frappe trompeuse Mage d'armes Attaque 1

Vous passez derrière votre ennemi, frappez rapidement et esquivez tout aussi rapidement, attirant la créature à votre suite.

À volonté ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] dégâts. Vous vous décalez d'une case et vous faites glisser la cible d'une case sur la case que vous occupez.
Niveau 21: 2[A] dégâts.

Effet : avant ou après l'attaque, vous pouvez vous décaler d'une case.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Explosion crépitante Mage d'armes Attaque 1

Votre arme projette de vastes arcs électriques qui frappent les créatures proches, faisant de chacun de leur mouvement un supplice.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 dégâts d'électricité. Si la cible se déplace pendant son tour de jeu suivant, elle subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur d'intelligence.

LES MAGES D'ARMES DEMI-ELFES

Les demi-elfes sont des diplomates accomplis. Ils maîtrisent naturellement des compétences très diverses, et apprécient donc particulièrement l'amalgame de magie et d'escrime qu'emploie le mage d'armes. Ils ont la résistance physique nécessaire pour faire des mages d'armes prédateurs ou défensifs efficaces. De nombreux demi-elfes recourent à l'épée et à la magie pour se défendre quand ils voyagent à travers des territoires hostiles.

Épée des glyphes

Mage d'armes Attaque 1

Alors que vous faites décrire un grand arc à votre lame, elle brille d'une lueur rouge et laisse des runes arcaniques flamboyantes dans les airs au-dessus de vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, arme, force

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Jusqu'à ce que la marque disparaisse, si la cible effectue une attaque qui ne vous compte pas comme cible, elle subit des dégâts de force égaux à votre modificateur d'intelligence après que l'attaque ait été résolue.

Égide défensive : si une cible marquée par ce pouvoir touche une créature à 10 cases ou moins de vous avec une attaque qui ne vous compte pas comme cible, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour réduire de votre modificateur de Constitution les dommages infligés par cette attaque à une unique créature.

Feinte du renard

Mage d'armes Attaque 1

Votre lame danse plus vite que l'œil ne peut la suivre et guide le déplacement de votre ennemi alors que vous attaquez.

Rencontre ♦ arcanique, arme, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous pouvez échanger votre position avec la cible.

Égide prédatrice : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand la cible confère un avantage de combat à un attaquant, cet attaquant bénéficie d'un bonus de +4 au lieu de +2 au jet d'attaque.

Marque du faucon

Mage d'armes Attaque 1

Vous lancez votre arme pour atteindre un ennemi hors de votre portée normale. Votre magie marque alors cette créature comme ennemie.

Rencontre ♦ arcanique, arme, force

Action simple Distance 5

Condition : vous devez lancer votre arme de corps à corps sur la cible.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide prédatrice : vous pouvez marquer la cible avec votre pouvoir *égide prédatrice*. Cette marque n'annule pas une marque sur une autre cible déjà affectée par votre pouvoir *égide prédatrice*. Cette marque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : votre arme revient dans votre main.

Poursuite flamboyante Mage d'armes Attaque 1

Vous enveloppez votre lame de flammes puis vous frappez. Les flammes tracent un chemin que vous pouvez suivre pour rattraper votre ennemi en fuite.

Rencontre ♦ arcanique, arme, feu, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Si la cible est à 5 cases ou moins de vous à la fin de son tour suivant, vous pouvez vous téléporter au prix d'une action libre vers une case qui doit être adjacente à la cible.

Égide offensive : vous pouvez vous téléporter vers une case adjacente à la cible même si vous n'avez pas de ligne de mire vers cette case.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1

Danse de l'épée Mage d'armes Attaque 1

Vos prouesses éblouissantes d'escrime et de magie fascinent vos ennemis et leur font négliger leur tactique et leurs opportunités.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible ne peut pas effectuer d'attaque d'opportunité ni se décaler (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible ne peut pas effectuer d'attaque d'opportunité ni se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Dents du dragon Mage d'armes Attaque 1

Lorsque vous frappez, une explosion d'énergie s'échappe de votre arme. Les éclats s'enfoncent dans la chair de vos ennemis et les attirent dans votre direction.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

La cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force si elle ne finit pas son tour de jeu adjacente à vous (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Moulinet de givre Mage d'armes Attaque 1

Vous faites décrire un large cercle à votre épée, libérant une vague glacée qui engourdit les ennemis proches de vous.

Quotidien ♦ arcanique, arme, froid

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vipère cinglante Mage d'armes Attaque 1

Une vipère spectrale s'enroule autour de votre épée. À chacune de vos attaques qui touche, la vipère jaillit pour attaquer les ennemis à proximité.

Quotidien ♦ arcanique, persistant, poison

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de ce pouvoir, chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps, chaque ennemi adjacent à la cible de cette attaque subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur de Constitution. De plus, chaque fois que vous touchez un ennemi marqué par votre pouvoir d'égide du mage d'armes avec une attaque de corps à corps, il subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur de constitution.

LE CHAMP DE PIERRES

Dhal s'arrêta. La piste devant lui se changeait en un champ de rochers érodés. Les grandes pierres pâles étaient éparpillées autour d'un croisement féérique, un endroit où le monde était déformé par la proximité de la Féerie.

L'endroit était une destination nocturne pour Dhal. Ici, son professeur lui enseignait la voie de la lame et des sorts. Dhal n'avait jamais su pourquoi l'éladrine l'avait choisi comme unique élève. La question semblait sans intérêt maintenant. Elle était une mage d'armes, et elle avait dit qu'elle lui transmettait son savoir. Cela suffisait à Dhal.

En l'espace d'un an, il avait appris des secrets qui auraient fait blanchir les cheveux de ses parents, s'ils avaient encore été en vie pour s'en soucier. Il avait développé son lien à l'épée, avait maîtrisé les mystères antiques de l'égide et avait découvert le pouvoir que donnait le mariage de l'épée et de la sorcellerie.

Cette nuit, quelque chose semblait différent dans le champ de pierres. Un vent léger soufflait à travers les rochers, semblant murmurer des avertissements. Les ombres jouaient sous le clair de lune, projetant les silhouettes sinistres de choses qui n'étaient pas là.

"Maîtresse ?" appela Dhal.

Une rafale glacée fut la seule réponse qu'il reçut.

Dhal tira son épée de son fourreau et avança. Il invoqua son écran arcanique de sa main libre, dressant le champ de force invisible comme un gardien contre une menace dissimulée.

Il arriva au bas du tertre qui marquait le croisement féérique. La mage d'armes éladrine se tenait à son sommet, sa silhouette se découpant dans la lumière de la pleine lune.

"Dhal", dit-elle d'une voix solennelle, "es-tu prêt pour ton ultime épreuve ?"

Il déglutit nerveusement, mais leva son épée pour un salut. "Oui, maîtresse."

"Alors prépare-toi."

Le vent devint encore plus froid. Pendant un moment, il n'y eut plus que le silence. Puis les rochers autour du tertre commencèrent à trembler. Ils bondirent soudainement les uns vers les autres et s'assemblèrent comme les articulations d'un poing fermé. Dhal poussa un cri de surprise, mais sa voix fut étouffée par le grincement assourdissant de la pierre.

Un troll de pierre animée émergea de l'amas de rochers et chargea Dhal sans l'ombre d'une hésitation.

Dhal réagit instinctivement à l'attaque. Le pouvoir des arcanes tourbillonna autour de sa lame et jaillit vers le troll en pleine course pour le plonger dans un véritable brasier.

L'épreuve avait commencé.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

Bouclier absorbant Mage d'armes Utilitaire 2

Vous projetez un bouclier temporaire pour absorber une partie d'une attaque ennemie.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Proximité explosion 10

Déclencheur : une attaque vous touche ou touche un allié à 10 cases ou moins de vous.

Cible : la créature touchée par l'attaque qui déclenche le pouvoir

Effet : vous réduisez les dégâts subis par la cible de l'attaque déclenchant ce pouvoir de 5 + votre modificateur de Constitution.

Égide défensive : La prochaine attaque réussie que vous effectuez avant la fin de votre tour suivant inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Écran de lumière Mage d'armes Utilitaire 2

Un éclat soudain de lumière vous protège et aveugle votre ennemi.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi marqué par vous vous touche avec une attaque de corps à corps

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA et aux Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si l'attaque de l'ennemi qui déclenche ce pouvoir vous touche malgré ce bonus, cet ennemi est aveuglé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Marche fantomatique Mage d'armes Utilitaire 2

Tel un fantôme, vous vous glissez sans encombre à travers le champ de bataille.

Quotidien ♦ arcanique, persistant

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, chaque fois que vous vous décalez, vous pouvez vous décaler d'une case supplémentaire.

Mur de boucliers Mage d'armes Utilitaire 2

Votre arme crée de petits boucliers brillants qui tournent autour de vous et dévient les coups.

Quotidien ♦ arcanique, persistant

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux Réflexes.

Transport arcanique Mage d'armes Utilitaire 2

Alors que vous traversez un invisible corridor magique, vous étendez votre magie à un ami à proximité.

Quotidien ♦ arcanique, téléportation

Action libre Proximité explosion 2

Déclencheur : vous vous téléportez en utilisant un pouvoir de mage d'armes.

Cible : un allié dans l'explosion

Effet : la cible est téléportée dans une case adjacente à celle dans laquelle vous vous téléportez.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

Bond flamboyant Mage d'armes Attaque 3

Vous bondissez vers votre ennemi, votre lame brûlant de flammes arcaniques.

Rencontre ♦ arcanique, arme, feu

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Égide offensive : quand vous effectuez une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Bond du serpent d'ombre Mage d'armes Attaque 3

Tel le serpent d'ombre, votre coup transmet un venin mortel. À chaque mouvement, votre ennemi souffre des effets de ce poison.

Rencontre ♦ arcanique, arme, poison

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand la cible utilise une action de mouvement, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

Double frappe électrique Mage d'armes Attaque 3

Telles les ramifications d'un éclair, vous semblez frapper deux créatures en même temps.

Rencontre ♦ arcanique, arme, électricité, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : vous vous téléportez de 5 cases et effectuez une attaque secondaire.

Égide offensive : le nombre de cases dont vous vous téléportez est égal à 4 + votre modificateur de Force.

Cible secondaire : une créature différente de la cible principale

Attaque secondaire : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

DIEUX ET MAGES D'ARMES

Kord, Corellon, et Ioun sont des divinités populaires chez les mages d'armes du fait de l'influence respective de ces dieux sur la guerre, la magie et la connaissance. Certains mages d'armes qui parcourent le monde donnent leur préférence à Avandra. Vecna séduit aussi quelques mages d'armes grâce à son influence sur la magie et les secrets. Pour ces mages d'armes, adorer Vecna est un moyen d'obtenir du pouvoir.

Reine Corneille compte aussi une poignée de mages d'armes parmi ses adeptes, car certains voient son contrôle sur la destinée comme une route vers la gloire et la légende. Quelques mages d'armes préfèrent suivre leur propre voie et adhèrent à la doctrine de la destinée personnelle de Sehanine.



Gantelet invisible Mage d'armes Attaque 3

Vos formules magiques créent une main gantée qui saisit votre adversaire, écrasant sa trachée artère pour l'étouffer.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide prédatrice : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Vortex dimensionnel Mage d'armes Attaque 3

D'un coup d'épée, vous déformez l'espace. Votre ennemi réapparaît un peu plus loin et porte son attaque contre une autre cible.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Interruption immédiate Distance 10

Déclencheur : un ennemi touche un allié avec une attaque de corps à corps.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : vous téléportez la cible de 5 cases. La cible effectue ensuite son attaque de corps à corps contre une créature de votre choix. Si aucune créature n'est à portée de la cible, l'attaque est dépensée.

Égide défensive : si la cible est marquée par votre pouvoir d'égide défensive, son attaque de corps à corps inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5

Blessure purificatrice Mage d'armes Attaque 5

Votre attaque inflige une blessure dangereuse et libère un torrent de flammes qui consomment votre ennemi.

Quotidien ♦ arcanique, arme, feu

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Quand la cible subit les dégâts de feu continus, chaque ennemi adjacent à la cible subit 5 dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts.

Entaille affaiblissante Mage d'armes Attaque 5

Votre arme devient d'un noir de jais alors que vous frappez. La blessure qu'elle laisse draine votre ennemi de sa force quand il attaque vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : les attaques de la cible infligent demi-dégâts à vos alliés (sauvegarde annule).

Lien dimensionnel Mage d'armes Attaque 5

Votre coup d'épée touche votre adversaire et crée entre vous un lien dimensionnel qui vous permet de vous téléporter vers l'endroit où il se trouve.

Quotidien ♦ arcanique, arme, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez vous téléporter de 10 cases au prix d'une action de mouvement. Vous devez terminer ce déplacement adjacent à la cible.

MAGES D'ARMES GENASI

La combinaison de leurs prouesses physiques et mentales fait des genasi des mages d'armes idéaux. Ils se prêtent aussi très bien à cette classe d'un point de vue esthétique. Les mages d'armes peuvent infliger des dégâts de types variés, et la capacité des genasi à manifester des éléments signifie que leur corps comme leur lame peuvent s'enflammer ou crépiter d'électricité.

Les genasi ont une longue tradition de mages d'armes. Beaucoup d'entre eux contestent l'idée que les éladrins aient inventé le style des mages d'armes. Ils affirment que ce sont leurs ancêtres les plus éloignés qui furent responsables de la combinaison de la magie et de la lame, bien qu'aucune preuve n'existe pour confirmer l'assertion de l'une des deux races.

Marque du limier

Mage d'armes Attaque 5

D'un geste théâtral, vous tracez votre marque dans la chair de votre adversaire, ce qui vous permet de retrouver la créature où qu'elle aille.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez automatiquement déterminer l'endroit où se trouve la cible tant qu'elle est dans un rayon de 20 cases de vous, même si vous ne devriez normalement pas avoir de ligne de mire ou de ligne d'effet sur elle. Vous subissez toujours les pénalités dues à un abri ou un camouflage que la créature aurait envers vous. De plus, jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez des avantages de la prise en tenaille contre la cible tant que vous et au moins un autre allié lui êtes adjacents.

Vol d'énergie

Mage d'armes Attaque 5

Vous puisez dans la résistance naturelle de votre ennemi pour protéger vos alliés des dégâts.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : choisissez un type de dégâts parmi acide, électricité, force, froid, feu, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre. La cible devient vulnérable 5 à ce type de dégâts (sauvegarde annule). Chaque allié dans un rayon de 5 cases de vous gagne résistance 5 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6**Course du prestelin**

Mage d'armes Utilitaire 6

Vous traversez le champ de bataille en un éclair.

Rencontre ♦ arcanique

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous déplacez de 12 cases.

Décret du mage d'armes

Mage d'armes Utilitaire 6

Vous prononcez d'anciennes formules du lien de l'égide et un voile de magie s'abat sur vos ennemis pour les marquer comme adversaires.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Effet : la cible est marquée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes. Si vous ne marquez qu'une cible grâce à ce pouvoir, vous ne dépensez pas le pouvoir, mais vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau pendant la rencontre.

Toucher de la licorne

Mage d'armes Utilitaire 6

Votre lame prend brièvement l'apparence d'une corne de licorne et émet une onde d'énergie curative.

Rencontre ♦ arcanique, guérison

Action mineure Proximité explosion 1

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde ou regagne un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution.

Zéphyr des déserts de sable

Mage d'armes Utilitaire 6

Vous canalisez le pouvoir des vents du désert pour vous soulever un instant dans les airs.

Rencontre ♦ arcanique

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous volez d'un nombre de cases égal à votre VD.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7**Frappe régénérante**

Mage d'armes Attaque 7

Votre attaque draine la vie de votre ennemi par ses blessures et vous remplit d'une énergie renouvelée.

Rencontre ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Vous pouvez dépenser une récupération.

Égide prédatrice : si vous dépensez une récupération, vous regagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Constitution.

Frappe tonitrueuse

Mage d'armes Attaque 7

Vous levez votre arme et vous produisez un coup de tonnerre qui projette vos ennemis au sol sous une cascade de bruit.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

Frappe vigilante

Mage d'armes Attaque 7

Tout en frappant votre adversaire, vous en placez un autre sous votre égide.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Un ennemi autre que la cible dans un rayon de 5 cases de vous est marqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide offensive : l'ennemi que vous marquez est marqué par votre pouvoir d'égide offensive et subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

MAGES D'ARMES HALFELINS

Adroits et rapides, les halfelins comptent sur leur agilité plutôt que sur leur taille. Bien que l'art du mage d'armes soit surtout l'apanage des éladrins et des genasi, leur savoir s'est répandu à travers le monde pour parvenir même jusqu'à quelques halfelins. Un halfelin qui choisit d'utiliser la lame et la magie tire un grand profit de sa taille et de sa chance pour se défendre. Il est rare qu'un mage d'armes halfelin n'ait pas l'occasion d'utiliser son pouvoir racial de deuxième chance au cours d'un combat. Un halfelin qui devient mage d'armes choisit généralement d'être un mage d'armes défensif. Quand il atteint l'échelon paragonique, un mage d'armes halfelin peut choisir la voie paragonique de lame fantôme (cf. page 65) pour profiter de sa mobilité et de ses capacités d'esquive accrues.

Lame brisée

Mage d'armes Attaque 7

En un clin d'œil, votre arme explose en un millier de fragments qui entaillent votre ennemi. L'arme se reforme ensuite dans votre main.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Chaque créature adjacente à la cible à part vous subit des dégâts égaux à votre modificateur d'Intelligence + votre modificateur de Force.

Représailles étourdissantes

Mage d'armes Attaque 7

D'un moulinet de votre lame, vous projetez un barrage de projectiles de force acérés qui punissent un adversaire pour avoir attaqué un de vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Réaction immédiate Distance 5

Déclencheur : un ennemi à 5 cases ou moins de vous touche ou rate un allié.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide défensive : la cible subit aussi un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9

Assaut de pointes infernales

Mage d'armes Attaque 9

Votre lame s'enflamme alors que vous frappez un adversaire. Vous et cet adversaire êtes instantanément transportés jusqu'à un autre ennemi.

Quotidien ♦ arcanique, arme, feu, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Effet : effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature différente de la cible principale dans un rayon de 5 cases de vous

Effet : vous vous téléportez dans une case qui doit être adjacente à la cible secondaire. Si vous avez touché la cible principale, vous pouvez aussi téléporter celle-ci dans une case qui vous est adjacente.

Attaque secondaire : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

MAGES D'ARMES HUMAINS

Comme les demi-elfes, les humains apprennent vite et sont capables d'acquérir rapidement les compétences du mage d'armes. Parmi les nombreux humains qui peuplent le monde, quelques-uns se tournent vers cette tradition antique. Les mages d'armes humains sont souvent des orphelins qui ont été recueillis par des éladrins ou des genasi et à qui on a transmis cet art ancien. Ces mages d'armes sont fiers de leur héritage et peuvent devenir des mages d'armes aussi accomplis que n'importe quel éladrin. Les humains ne favorisent aucun style de combat de mage d'armes en particulier, se tournant plutôt vers la technique à laquelle leurs attributs correspondent le mieux.

Carnage du troll

Mage d'armes Attaque 9

Vous chargez votre adversaire en agitant féroceement votre arme. Alors que l'énergie des arcanes alimente votre charge, quelques-unes de vos blessures mineures se referment.

Quotidien ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez Régénération 2 + votre modificateur de Constitution tant que vous êtes en péril.

Échec : demi-dégâts. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à 2 + votre modificateur de Constitution.

Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Égide prédatrice : si vous chargez, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque au lieu de +1 pour une charge normale.

Déviation arcanique

Mage d'armes Attaque 9

Votre lame décrit un motif qui dévie les attaques dirigées vers vos alliés à proximité.

Quotidien ♦ arcanique, arme, persistant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante :

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi touche un allié qui vous est adjacent.

Spécial : effectuez une attaque d'Intelligence contre le jet d'attaque de l'ennemi déclencheur.

Réussite : l'attaque de l'ennemi déclencheur rate votre allié.

Expulsion énergétique

Mage d'armes Attaque 9

Lassé par vos adversaires, vous les chassez d'un geste de votre épée qui les envoie rouler au sol.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force. La cible se retrouve à terre.

Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Lame éclair

Mage d'armes Attaque 9

Vous jetez votre arme qui se transforme en éclair pour estroper vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, arme, électricité

Action simple Distance 5

Condition : vous devez lancer votre arme de corps à corps sur la cible.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). De plus, la cible est marquée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes.

Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : votre arme revient dans votre main.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

Comme la plume

Mage d'armes Utilitaire 10

Vous ne craignez pas les hauteurs, car votre magie vous confère suffisamment de grâce pour n'importe quel atterrissage.

Rencontre ♦ arcanique

Action libre

Personnelle

Déclencheur : vous tombez ou vous retrouvez à terre.

Effet : vous ne subissez pas de dégâts de chute, et vous n'êtes pas jeté à terre.

Grâce de Féerie

Mage d'armes Utilitaire 10

Vous vous déplacez avec une grâce surnaturelle même à travers les environnements les plus hostiles.

Quotidien ♦ arcanique, persistant

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en VD et d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests d'Athlétisme, d'Acrobatie et de Discrétion, et vous ignorez les terrains difficiles.

Saut de l'araignée

Mage d'armes Utilitaire 10

Comme l'araignée saute-mort, vous pouvez vous jeter sur votre proie à une vitesse effrayante.

Rencontre ♦ arcanique

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +10. On considère que vous avez pris de l'élan pour ce test, et votre déplacement peut dépasser votre VD.

Égide prédatrice : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir au prix d'une action libre.

Vision infaillible

Mage d'armes Utilitaire 10

Vos yeux brillent d'une lumière argentée et percent les voiles qui vous séparent de votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous êtes automatiquement conscient de chaque créature dans un rayon de 5 cases de vous, y compris celles qui sont cachées ou invisibles. Vous savez quelle case occupe chacune de ces créatures, mais cela n'annule pas les effets d'un abri, d'un abri supérieur, d'un camouflage ou d'un camouflage supérieur.

LES MAGES D'ARMES DANS LE MONDE

Un voyageur solitaire qui marche le long d'une route frontalière lointaine ; un héros décrit par les bardes dans les poèmes épiques ; un éladrin à la chevelure sauvage, tatoué de glyphes ; un jeune humain ayant fait son apprentissage en Féerie, et dont peu de gens comprennent le talent - n'importe lequel de ces individus pourrait être un mage d'armes. Les mages d'armes sont plus rares que le guerrier typique, du fait de la combinaison de capacités mentales et physiques nécessaire. À la taverne, un mage d'armes attire généralement des regards au moins curieux ; il est plus fréquent qu'il soit considéré avec crainte ou respect.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

Collets foudroyants

Mage d'armes Attaque 13

Des éclairs pourpre jaillissent de votre lame et éventrent vos ennemis avant de les tirer vers vous.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple

Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

Égide prédatrice : la cible est aussi ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Escrime hypnotique

Mage d'armes Attaque 13

D'un mouvement hypnotique de votre arme, vous faites chavirer l'esprit de votre adversaire et vous le privez de sa capacité de réaction.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple

Corps à corps 1

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide prédatrice : si la cible est marquée par votre égide prédatrice, les dégâts psychiques sont égaux à votre modificateur d'Intelligence + votre modificateur de Constitution.

Frappe de lumière d'argent

Mage d'armes Attaque 13

Votre frappe fait apparaître une lumière argentée autour de votre ennemi, ce qui l'empêche de percevoir quelqu'un d'autre que vous.

Rencontre ♦ arcanique, arme, radiant

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts radiants.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous vos alliés sont invisibles pour la cible.

Égide défensive : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Lumière aveuglante

Mage d'armes Attaque 13

Alors que votre épée entre en contact avec votre ennemi, une explosion de lumière arcanique cloue les ennemis à proximité au sol.

Rencontre ♦ arcanique, arme, radiant

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts radiants.

Chaque ennemi qui vous est adjacent à part la cible est immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide offensive : quand vous utilisez votre égide offensive pour vous téléporter et attaquer, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Poing de force

Mage d'armes Attaque 13

Votre ennemi s'attendait peut-être à un coup d'épée, mais c'est un coup de poing d'énergie pure qu'il reçoit à la place.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Corps à corps 1

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Égide offensive : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Effet : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force et elle se retrouve à terre.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 15

Assaut d'entailles enflammées

Mage d'armes Attaque 15

Votre lame semble se brouiller alors que vous couvrez votre ennemi d'entailles. Vous faites alors jaillir de ces entailles des flammes qui englobent votre ennemi.

Quotidien ♦ arcanique, arme, feu, focaliseur

Action simple Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : effectuez une attaque secondaire ; il s'agit d'une attaque de focaliseur, explosion de zone 3, centrée sur la cible principale.

L'attaque secondaire ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Chaînes étranges

Mage d'armes Attaque 15

Des chaînes fantomatiques jaillissent de votre arme et frappent vos ennemis avant de les clouer sur place.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous terminez votre tour de jeu adjacent à la cible, elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

MAGES D'ARMES DRAKÉIDES

Bien que la Force élevée d'un drakéide puisse paraître une base idéale pour la formation du mage d'armes, les drakéides choisissent rarement l'art cérébral du mélange de l'épée et de la sorcellerie. Quelques-uns relèvent toutefois le défi intellectuel. L'héritage des drakéides encourage un lien fort avec son arme, ce qui pousse quelques guerriers drakéides à se tourner vers cette vocation. Sa force naturelle et l'étude appliquée des arcanes peuvent faire d'un drakéide un efficace mage d'armes offensif (décrit dans le *Guide des joueurs des ROYAUMES OUBLIÉS*). Un drakéide qui persévère et poursuit ses études peut ensuite choisir la voie paragonique d'épée agressive (cf. page 65). En prenant cette voie, un mage d'armes drakéide peut améliorer son égide offensive et utiliser sa Force pour renforcer des attaques magiques déjà dévastatrices.

Lame de la faucheuse

Mage d'armes Attaque 15

Votre lame est traversée par des pulsations d'énergie nécrotique. Votre coup crée une plaie qui pourrit et noie votre ennemi dans la détresse.

Quotidien ♦ arcanique, arme, nécrotique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts

nécrotiques. La cible subit 5 dégâts nécrotiques continus, ne peut pas regagner de point de vie, ne peut pas recharger de pouvoir et ne peut pas dépenser de point d'action (sauvegarde annule tout).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Manteau flamboyant

Mage d'armes Attaque 15

Quand votre épée entre en contact avec la chair de votre ennemi, votre corps s'enflamme pour prendre l'aspect d'un brasier dévorant.

Quotidien ♦ arcanique, arme, feu, fiable

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque créature qui vous est adjacente au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Égide offensive : quand vous utilisez égide offensive pour vous téléporter et effectuer une attaque, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Poursuite du chasseur

Mage d'armes Attaque 15

Vous prévoyez les déplacements de votre adversaire et attaquez là où la créature est la plus faible afin de lui couper toute retraite.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous touchez la cible avec une attaque de corps à corps, elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide prédatrice : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous touchez la cible avec une attaque de corps à corps, vous pouvez la jeter à terre au lieu de l'immobiliser.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

Accès de confiance

Mage d'armes Utilitaire 16

Pendant un bref instant, vos doutes et vos peurs sont chassés par une impression de confiance totale qui vous pousse vers la réussite.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, quand vous effectuez un jet d'attaque ou de sauvegarde, vous lancez deux dés et utilisez le résultat qui vous convient.

Bouclier de la tour assiégée Mage d'armes Utilitaire 16

Plus nombreux sont les ennemis qui vous assaillent, plus puissante est votre magie défensive.

Quotidien ♦ arcanique, persistant
Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA. Si au moins deux ennemis se trouvent dans un rayon de 3 cases de vous, ce bonus passe à +3.

Égide des âmes égarées Mage d'armes Utilitaire 16

Alors qu'un de vos ennemis s'écroule, vous projetez une onde de magie qui incite les autres à vous attaquer.

Rencontre ♦ arcanique

Action libre Zone explosion 2 centrée sur l'ennemi déclencheur

Déclencheur : un ennemi à 10 cases ou moins de vous tombe à 0 point de vie ou en dessous.

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Effet : la cible est marquée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes. L'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Fortunes liées Mage d'armes Utilitaire 16

En murmurant une courte formule magique, vous gagnez le pouvoir de profiter de la bonne fortune d'un allié.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : choisissez un allié dans un rayon de 3 cases de vous. Jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie ou moins, chaque fois que cet allié réussit un jet de sauvegarde alors que vous êtes dans sa ligne de mire, vous pouvez mettre fin à un effet qui vous affecte et qu'une sauvegarde annule.

Parade sans défaut Mage d'armes Utilitaire 16

Il vous suffit d'une rapide torsion du poignet et d'une brève incantation pour vous protéger contre les pires attaques.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : une attaque de corps à corps vous inflige des dégâts.

Effet : l'attaque déclencheuse ne vous inflige que des demi-dégâts.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17**Bond du pyroflagellateur** Mage d'armes Attaque 17

Des flammes courent le long de votre lame avant d'exploser dans une décharge flamboyante quand vous frappez votre ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, arme, feu

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Force.

Égide offensive : quand vous utilisez votre égide offensive pour vous téléporter et effectuer une attaque, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Frappe du serpent Mage d'armes Attaque 17

Votre épée s'allonge pour prendre la forme d'une vipère d'ombres et mord un ennemi. Si cet ennemi ose s'éloigner de vous, le poison l'accable une seconde fois.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, poison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison.

Si la cible termine son tour de jeu suivant dans une case qui ne vous est pas adjacente, elle subit 1d8 + modificateur de Constitution dégâts de poison.

Prouesse fascinante Mage d'armes Attaque 17

Vous coupez et tranchez vos ennemis à une vitesse vertigineuse. Vos attaques les déséquilibrent et les laissent incapables de percevoir votre position.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible vous confère un avantage de combat à vous et vos alliés.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous vous déplaciez, vous bénéficiez d'un camouflage.

Transposition surprise Mage d'armes Attaque 17

Vous déchirez l'étoffe de la réalité pour transporter un allié en sécurité tout en redirigeant une attaque ennemie.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Interruption immédiate Distance 10

Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 10 cases de vous touche un allié avec une attaque de corps à corps.

Cible : une créature différente de l'ennemi déclencheur et de l'allié touché

Attaque : Intelligence contre Vigueur. Si la cible est un allié, vous n'effectuez pas de jet d'attaque.

Réussite : la cible échange sa position avec votre allié, et subit l'attaque de l'ennemi déclencheur.

Vortex tonnant Mage d'armes Attaque 17

Un tourbillon d'énergie arcanique attire vos ennemis vers votre lame.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous tirez la cible de 2 cases. La cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide défensive : la cible est marquée par votre égide défensive. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide défensive.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19

Choc planaire

Mage d'armes Attaque 19

Votre arme envoie un ennemi voler à travers un espace interdimensionnel. Quand il réapparaît, il est encore sous le coup de cette expérience.

Quotidien ♦ arcanique, arme, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : $2[A] +$ modificateur d'Intelligence dégâts. Vous téléportez la cible de 10 cases, et elle est étourdie (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et vous téléportez la cible de 5 cases.

Écran écaillieux

Mage d'armes Attaque 19

Vous formez une barrière protectrice d'écailles de dragon scintillantes, qui frappent un ennemi tout en offrant un abri à un allié.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Interruption immédiate Proximité explosion 5

Déclencheur : un ennemi touche un allié dans un rayon de 5 cases de vous.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : $4d8 +$ modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'allié qui était touché gagne une Résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Menace tourbillonnante

Mage d'armes Attaque 19

Vous apparaissez au milieu de vos ennemis dans un éclair de lumière. Vous devenez alors un tourbillon d'acier qui menace tous les ennemis adjacents.

Quotidien ♦ arcanique, arme, persistant, téléportation

Action simple Proximité explosion 1

Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez de 10 cases.

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : $3[A] +$ modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez marquer un ennemi qui vous est adjacent une fois pendant chacun de vos tours de jeu au prix d'une action libre. Cette marque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

MAGES D'ARMES ÉLADRINS

Pour les éladrins, l'escrime est une compétence aussi appréciée que les arts arcaniques. En fait, beaucoup pensent que les éladrins furent les premiers à combiner la lame et la magie. En tant que race qui favorise l'étude et l'amélioration mentale, les éladrins ont le potentiel de devenir n'importe quel type de mage d'armes. Leur ruse au combat les aide à échapper aux attaques physiques quand ils portent l'armure légère typique des mages d'armes. Les mages d'armes éladrins apprennent souvent des pouvoirs de magicien qui leur permettent de mieux contrôler le champ de bataille, avec une préférence pour les sorts comme rayon de givre.

Représailles vigoureuses Mage d'armes Attaque 19

Au moment où vos ennemis se rabattent sur vous, votre épée émet des décharges d'énergie qui les repoussent et les font vaciller.

Quotidien ♦ arcanique, arme, force

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : $2[A] +$ modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Vision du tireur d'élite Mage d'armes Attaque 19

D'une claque, vous marquez votre adversaire d'un sceau magique incandescent qui le distrait tout en l'empêchant de se cacher.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez voir la cible de ce pouvoir même si elle est invisible ou cachée. Vous ne subissez aucune pénalité aux jets d'attaque contre la cible à cause d'un camouflage, d'un camouflage total, d'un abri ou d'un abri supérieur qu'elle aurait, mais vous ne pouvez pas voir à travers des murs ou d'autres barrières solides. De plus, vous bénéficiez des avantages d'une prise en tenaille contre la cible tant qu'au moins un allié et vous lui êtes adjacents.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : $3[A] +$ modificateur d'Intelligence dégâts.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

Don de l'oni

Mage d'armes Utilitaire 22

Tel l'oni des contes de fées, vous pouvez disparaître à la vue de tous jusqu'au moment où vous êtes prêt à frapper.

Quotidien ♦ arcanique, illusion

Action mineure Personnelle

Effet : vous êtes invisible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous attaquiez.

Maintien (mineure) : vous restez invisible ou, si vous n'êtes plus invisible parce que vous avez attaqué, vous redevenez invisible.

Marche fantomatique

Mage d'armes Utilitaire 22

Votre forme devient aussi immatérielle que celle d'un fantôme et vous gagnez le pouvoir de traverser les murs.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous devenez immatériel et gagnez la capacité déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Poussée ascendante

Mage d'armes Utilitaire 22

Vous développez par magie une paire d'ailes translucides qui vous permettent de vous élever du champ de bataille vers les cieux.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez une VD de 8 en vol (et la capacité vol stationnaire). Quand l'effet prend fin, vous flottez jusqu'au sol sans subir de dégâts.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Sans limites Mage d'armes Utilitaire 22

Vous vous enveloppez de magie et libérez une décharge d'énergie qui vous permet de surmonter même les afflictions les plus paralysantes.

Quotidien ♦ arcanique

Aucune **Personnelle**

Effet : mettez fin à tous les effets qui vous imposent les états suivants : étreint, immobilisé, maîtrisé, pétrifié et ralenti. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus de pouvoir de +5 aux jets de sauvegarde contre tous les effets qui incluent l'un de ces états.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23**Assaut éclair** Mage d'armes Attaque 23

En un clin d'œil, vous et un allié apparaissez à côté d'un adversaire pour lui infliger un assaut fatal.

Rencontre ♦ arcanique, arme, téléportation

Action simple **Corps à corps arme**

Cible : une créature

Effet : avant l'attaque, vous et un allié qui vous est adjacent vous téléportez de 5 cases dans des cases qui doivent être adjacentes à la cible.

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Bouclier radiant Mage d'armes Attaque 23

Une explosion de lumière enveloppe vos ennemis et les brûle tout en transformant vos alliés en créatures de lumière intangibles.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple **Zone explosion 2 à 10 cases ou moins**

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide défensive : la cible est marquée par votre égide défensive jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide défensive.

Effet : chaque allié pris dans l'explosion devient immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bravade agressive Mage d'armes Attaque 23

Vos attaques réussies vous donnent la force et le courage de continuer à vous battre.

Rencontre ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple **Corps à corps arme**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Vous pouvez dépenser une récupération et regagner un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Constitution. Vous pouvez aussi effectuer un jet de sauvegarde.

MAGES D'ARMES TIEFFELINS

Bien que les tieffelins n'aient pas autant d'inclination pour la carrière de mage d'armes que les éladrins ou les genasi, leur valeur élevée en Intelligence en fait des mages d'armes doués quand ils choisissent d'embrasser cet art. Leur capacité raciale *appel du sang* leur fait généralement préférer le style de mage d'armes offensif (décrit dans le *Guide des joueurs des ROYAUMES OUBLIÉS*), tout comme leur pouvoir *courroux infernal*.

Charge de la foudre Mage d'armes Attaque 23

Vous tranchez votre ennemi avant de vous changer en éclair et de traverser le champ de bataille pour réapparaître et frapper à nouveau.

Rencontre ♦ arcanique, arme, électricité, téléportation

Action simple **Corps à corps arme**

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous vous téléportez de 10 cases.

Échec : vous vous téléportez de 5 cases.

Effet : effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature

Attaque secondaire : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Éclair de l'égide Mage d'armes Attaque 23

Vous lancez un projectile d'énergie en direction d'un ennemi éloigné, le désignant à votre colère.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est marquée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide du mage d'armes.

Explosion glacée Mage d'armes Attaque 23

De la glace recouvre votre arme et explose dans un nuage de givre qui emprisonne les ennemis à proximité quand vous frappez.

Rencontre ♦ arcanique, arme, focaliseur, froid

Action simple **Corps à corps arme**

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire : il s'agit d'une attaque de focaliseur, explosion 1, centrée sur la cible principale. Cette attaque secondaire ne déclenche pas d'attaque d'opportunité.

Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion à part vous

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide offensive : quand vous utilisez votre égide offensive pour vous téléporter et effectuer une attaque, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 25**Duel à l'épée** Mage d'armes Attaque 25

Un lien arcanique vous relie à votre adversaire. S'il ne vous affronte pas en combat, votre pouvoir magique attaquera sa vitalité.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple **Corps à corps arme**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, si la cible ne vous attaque pas pendant son tour de jeu, elle subit 10 dégâts à la fin de son tour de jeu.

Lame de foudre obscure Mage d'armes Attaque 25

D'un mouvement adroit, vous lancez votre épée qui se change en un trait de foudre noire. Il percute votre ennemi et fait pourrir sa chair.

Quotidien ♦ arcanique, arme, électricité, nécrotique

Action simple Distance 10

Condition : vous devez lancer votre arme de corps à corps sur la cible.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité et nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Effet : votre arme revient dans votre main.

Manœuvre déstabilisante Mage d'armes Attaque 25

Votre escrime arcanique décourage votre ennemi et le laisse bien en peine d'utiliser même ses attaques les plus simples.

Quotidien ♦ arcanique, arme, charme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. La cible ne peut attaquer qu'avec des attaques de base (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut attaquer qu'avec des attaques de base.

Massacre inéluctable Mage d'armes Attaque 25

La magie vous envahit et endurecit votre corps contre la douleur pendant que vous vous déchaînez sur votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, arme, guérison

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de Régénération 10 quand vous êtes en péril.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous pouvez dépenser une récupération.

Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Égide prédatrice : si vous chargez, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque au lieu du +1 habituel de la charge.

Vagues de langueur Mage d'armes Attaque 25

D'un mouvement ample de votre lame, vous libérez une vague d'énergie qui apaise vos ennemis, les laissant faibles et assoupis.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique, sommeil

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible devient inconsciente (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

Assaut à la poursuite Mage d'armes Attaque 27 de l'épée

Vous lancez votre arme contre un ennemi qui menace un de vos alliés, puis en un clin d'œil, vous apparaissez à côté de cet ennemi et vous saisissez votre épée.

Rencontre ♦ arcanique, arme, téléportation

Interruption immédiate Distance 5

Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases de vous touche un allié avec une attaque de corps à corps.

Condition : vous devez lancer votre arme de corps à corps sur la cible.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous vous téléportez dans une case qui doit être adjacente à la cible.

Effet : votre arme revient dans votre main.

Colère du vent arctique Mage d'armes Attaque 27

Votre lame projette un vent glacé qui engourdit votre ennemi et l'envoie voler.

Rencontre ♦ arcanique, arme, froid

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. De plus, vous pouvez faire glisser la cible de 3 cases ou la jeter à terre.

Égide offensive : quand vous utilisez votre égide offensive pour vous téléporter et effectuer une attaque, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Explosion de tonnerre Mage d'armes Attaque 27

Vous plantez votre épée dans le sol, produisant un grondement sonore.

Rencontre ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre.

Si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre.

Égide prédatrice : la cible est aussi ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tempête d'acier Mage d'armes Attaque 27

L'air s'emplit de lames autour de votre adversaire. Elles transpercent tout ennemi qui essaie de les traverser.

Rencontre ♦ arcanique, arme, périmètre

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. L'attaque crée un périmètre de lames tournoyantes dans une explosion 3 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous y mettiez fin au prix d'une action mineure. Chaque ennemi qui entre dans le périmètre ou y commence son tour de jeu subit 10 dégâts.

Tranche et brûle

Mage d'armes Attaque 27

Brandissant votre épée d'une main, vous portez un coup de taille à votre ennemi tout en le frappant d'un coup de poing enflammé qui le fait chanceler.

Rencontre ♦ arcanique, arme, feu

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Effectuez l'attaque suivante contre la même cible.

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution. De plus, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29**Armée du miroir de la lame**

Mage d'armes Attaque 29

À partir de votre image reflétée dans votre lame, vous appelez une armée de doubles pour vous aider à attaquer vos ennemis partout sur le champ de bataille.

Quotidien ♦ arcanique, invocation

Action simple Distance 10

Effet : vous invoquez un nombre de reflets de vous-même égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1) dans la portée du pouvoir. Chaque reflet occupe 1 case. Les ennemis ne peuvent pas traverser une case occupée par un reflet, mais les alliés peuvent.

Vous pouvez effectuer des attaques, y compris des attaques d'opportunité, comme si vous occupiez la même case qu'un reflet. Un reflet provoque des attaques d'opportunité normalement en utilisant une attaque à distance ou de zone.

Un reflet peut être la cible d'attaques. Il a les mêmes défenses, résistances et immunités que vous. Un reflet a 1 point de vie, et une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts. Un reflet qui tombe à 0 point de vie ou moins est détruit.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Assaut de l'éclair d'argent

Mage d'armes Attaque 29

Votre corps jaillit comme un éclair argenté vers un ennemi, même si vous ne le voyez pas. En réapparaissant, votre arme chargée d'électricité brûle votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, arme, électricité, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : avant l'attaque, vous pouvez vous téléporter de 20 cases dans une case qui doit être adjacente à la cible. Vous n'avez pas besoin d'avoir une ligne de mire vers votre destination.

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 6[A] + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous pouvez ensuite vous téléporter à votre position de départ.

Échec : demi-dégâts.

Épée de décomposition spirituelle

Mage d'armes Attaque 29

Les coups de votre lame blessent et handicapent votre ennemi, le laissant incapable de se soigner ou de reprendre des forces.

Quotidien ♦ arcanique, arme, nécrotique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques.

La cible subit 10 dégâts nécrotiques continus, ne peut pas récupérer de point de vie, recharger de pouvoir ni dépenser de point d'action (sauvegarde annule tout).

Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Frappe du boa

Mage d'armes Attaque 29

Vous démontrez votre maîtrise du champ de bataille en harcelant votre adversaire et en contrôlant ses mouvements, l'empêchant d'échapper à votre lame.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous touchez la cible avec une attaque de corps à corps, elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide prédatrice : la cible est maîtrisée au lieu d'être immobilisée.

MAGES D'ARMES NAINS

Peu de nains choisissent d'employer l'épée arcanique et d'apprendre les sorts secrets de l'égide. Beaucoup n'ont pas la patience nécessaire à l'utilisation d'une lame, lui préférant les marteaux et les haches au combat. D'autres méprisent tout simplement les sortilèges et préfèrent compter sur leurs exploits martiaux ou leurs prières divines. Tous les nains ne sont pourtant pas complètement insensibles à l'art du mage d'armes, car leur endurance physique en fait des protecteurs compétents. De plus, la résistance nécessaire pour canaliser la magie à travers

son corps et jusqu'à son arme fait des nains des mages d'armes efficaces quand ils se concentrent sur la protection de leurs alliés ou tendent des pièges à leurs ennemis. À la différence des mages d'armes offensifs (décrits dans le *Guide des joueurs des ROYAUMES OUBLIÉS*), les mages d'armes nains se concentrent sur le contrôle et la défense. Les nains qui excellent dans l'art du mage d'armes peuvent envisager la voie paragonique de gardien protecteur (cf. page 66) qui renforce encore la capacité du mage d'armes à protéger ses alliés.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

CHASSEUR ARCANIQUE

« Il n'est pas de créature invulnérable à ma lame, car il n'est pas de résistance qui ne puisse être surmontée. »

Prérequis : mage d'armes, aptitude de classe d'égide prédatrice

Vous êtes entraîné à trouver les failles dans les défenses de vos ennemis et à tirer parti de ces faiblesses pour porter des coups handicapants. Vos sens arcaniques vous donnent un avantage contre les créatures qui comptent sur leurs résistances naturelles.

En tant que chasseur arcanique, vous avez peut-être été entraîné depuis votre plus jeune âge pour reconnaître visuellement les faiblesses physiques d'autres créatures. Depuis, votre éducation magique a encore affiné ces compétences et vous permet d'utiliser des vrilles d'énergie invisible pour sentir les défauts d'un adversaire.

Au cours de vos études et de vos aventures, vous avez appris que l'adaptabilité est l'une des plus grandes qualités possibles quand on affronte des ennemis variés. Au lieu de vous spécialiser dans un type de dégâts ou d'attaque vous préférez multiplier vos options.

APTITUDES DE CHASSEUR ARCANIQUE

Frappe avisée (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, cette attaque ignore toutes les résistances et la capacité immatériel.

Frappe parfaite (niveau 11) : chaque fois que vous réussissez un coup critique, votre attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à la valeur de la plus haute vulnérabilité de la cible.

Ceil de l'opportuniste (niveau 16) : quand vous attaquez une créature qui bénéficie d'une ou plusieurs résistances, vous considérez la valeur de ces résistances comme inférieure de 10 (minimum 0).

SORTS DE CHASSEUR ARCANIQUE

Exploiter la faiblesse Chasseur arcanique Attaque 11

Votre intuition arcanique vous guide vers le point faible d'un ennemi et vous permet d'exploiter cette vulnérabilité.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Cette attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à la valeur de la vulnérabilité la plus élevée de la cible.



Persistence élémentaire

Chasseur arcanique
Utilitaire 12

Vous prononcez quelques mots d'un ancien sortilège et insufflez à vos attaques le pouvoir de rendre un ennemi vulnérable.

Quotidien ♦ arcanique, persistant

Action mineure

Personnelle

Effet : quand vous utilisez ce pouvoir, choisissez un type de dégâts parmi acide, électricité, froid ou tonnerre. Jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, quand vous touchez un ennemi, cette créature devient vulnérable 5 au type de dégâts que vous avez choisi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe au défaut de la cuirasse

Chasseur arcanique
Attaque 20

Vous décelez une faille dans les défenses d'une créature et vous vous concentrez sur cette faiblesse.

Quotidien ♦ arcanique, arme ; variable

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et 5 dégâts continus d'un type de dégâts de votre choix auquel la cible est vulnérable (sauvegarde annule). Si la cible n'a aucune vulnérabilité, elle subit 10 dégâts continus d'un type de dégâts de votre choix parmi acide, électricité, froid, feu ou tonnerre (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus d'un type de votre choix (sauvegarde annule).

ÉPÉE AGRESSIVE

« La meilleure défense, c'est de frapper son ennemi jusqu'à ce qu'il demande grâce. »

Prérequis : mage d'armes, aptitude de classe d'égide offensive

Même si la finesse arcanique et l'escrime délicate conviennent à d'autres, vous pensez que de meilleures façons de vaincre vos ennemis existent. Vous vous demandez pourquoi vous devriez utiliser la subtilité quand vous pouvez abattre plus rapidement votre ennemi d'un coup d'épée puissant combiné à une décharge d'énergie arcanique.

En tant qu'épée agressive, vous vous intéressez aux façons de mélanger magie et lame pour créer l'attaque la plus puissante possible. Vous n'avez que peu de patience pour un entraînement arcanique rigoureux, et vous préférez utiliser la magie dans un déluge d'énergie élémentaire brute plutôt que dans un sort soigneusement maîtrisé.

De la même façon, vous n'avez jamais vu l'intérêt des techniques raffinées d'escrime de vos congénères, mais toujours favorisé la force par rapport à la finesse. Vous êtes persuadé que démontrer son talent par des parades et des manœuvres élaborées est l'expression de l'ego d'un maître d'armes et pas de sa compétence.



Dans votre esprit, ce genre de spectacle ne fait que ralentir les combats. De votre côté, vous vous assurez que tous vos mouvements et vos formules arcaniques contribuent à l'attaque la plus dévastatrice que vous puissiez porter d'un seul mouvement de votre lame.

APTITUDES D'ÉPÉE AGRESSIVE

Charge violente (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour charger, vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque à volonté de corps à corps ou un pouvoir d'attaque de rencontre de corps à corps au lieu de l'attaque de base de corps à corps de la charge.

Préparation du mage de guerre (niveau 11) : quand vous utilisez votre **égide offensive** pour vous téléporter et effectuer une attaque, vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque à volonté de corps à corps de mage d'armes au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Double attaque sorcière (niveau 16) : quand vous effectuez votre test d'initiative, choisissez un de vos pouvoirs d'attaque à volonté. Une fois au cours de la rencontre, vous pouvez utiliser ce pouvoir au prix d'une action mineure après avoir touché avec une attaque de corps à corps.

SORTS D'ÉPÉE AGRESSIVE

Sort dévastateur

Épée agressive Attaque 11

Votre magie transmet à une arme normale un pouvoir arcanique qui peut écorcher, geler, gangrener, empoisonner, assommer ou faire exploser votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, arme ; variable

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence + 2d6 + modificateur de Force dégâts d'acide, d'électricité, de froid, de feu, nécrotiques, de poison, radiants ou de tonnerre.

Réserve d'égide

Épée agressive Utilitaire 12

En pleine bataille, une égide n'est pas toujours suffisante. Heureusement, vous connaissez un sort qui vous permet d'en utiliser une autre.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : une créature dans l'explosion

Effet : la cible est marquée par votre **égide offensive**. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide offensive.

Feu et tonnerre

Épée agressive Attaque 20

Votre arme vibre sous l'effet du feu et du tonnerre qui explosent sur votre adversaire et le laissent en flammes et diminué.

Quotidien ♦ arcanique, arme, feu, tonnerre

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 5[A] + modificateur d'Intelligence dégâts de feu et de tonnerre, et la cible subit 5 dégâts continus de feu et est assourdie (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts.

GARDIEN PROTECTEUR

« Mon écran me protège, mais il est bien plus qu'un bouclier. Par ma volonté et ma magie, il peut devenir une force mortelle ou un abri fortifié. »

Prérequis : mage d'armes

Au cours de votre entraînement antérieur de mage d'armes, vous avez appris à vous entourer d'une protection magique. Cette protection est votre écran du mage d'armes et représente une extension de votre maîtrise des arcanes. Mais contrairement aux autres mages d'armes, vous avez développé ce talent jusqu'au niveau supérieur.

Vous avez longuement étudié les secrets de l'écran du mage d'armes et vous avez découvert que ce champ magique est plus souple que ne le croient beaucoup de mages d'armes. Vous vous êtes rendu compte que vous pouviez modifier et sculpter votre écran. Après une étude soigneuse, vous avez appris à transformer l'écran en une barrière protectrice pour vos alliés et une arme dangereuse pour distraire ou attaquer vos ennemis.

APTITUDES DE GARDIEN PROTECTEUR

Action du gardien (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, tous les alliés que vous pouvez voir bénéficient de votre écran du mage d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier arcanique (niveau 11) : quand vous passez en péril, choisissez une défense autre que la CA. Jusqu'à ce que vous ne soyez plus en péril, votre écran du mage d'armes confère un bonus à la défense choisie en plus de la CA.

Bouclier arcanique réactif (niveau 16) : tous les alliés dans un rayon de 5 cases de vous bénéficient de votre écran du mage d'armes contre les attaques d'opportunité.

SORTS DE GARDIEN PROTECTEUR

Écran offensif Gardien protecteur Attaque 11

Vous vous penchez vers votre ennemi et faites de votre écran une force contondante qui l'écrase quand vous le touchez.

Rencontre ♦ arcanique, arme, force

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. De plus, vous choisissez d'infliger des dégâts supplémentaires de force égaux à votre bonus d'écran du mage d'armes + modificateur de Constitution, ou de jeter la cible à terre.

Abri de l'écran Gardien protecteur Utilitaire 12

Grâce à une intense concentration et à vos pouvoirs magiques, vous étendez votre écran autour de ceux qui vous entourent.

Quotidien ♦ arcanique

Action simple Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient de votre écran du mage d'armes.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.



Enchevêtrement invisible

Gardien protecteur
Attaque 20

Tout en frappant, vous modelez le pouvoir protecteur de votre écran pour en faire un filet qui ruine les défenses de votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 5[A] + modificateur d'Intelligence + modificateur de Constitution dégâts. De plus, la cible subit un malus de -3 à toutes les défenses auxquelles votre écran du mage d'armes confère actuellement un bonus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -1 à toutes les défenses auxquelles votre écran du mage d'armes confère actuellement un bonus.

LAME FANTÔME

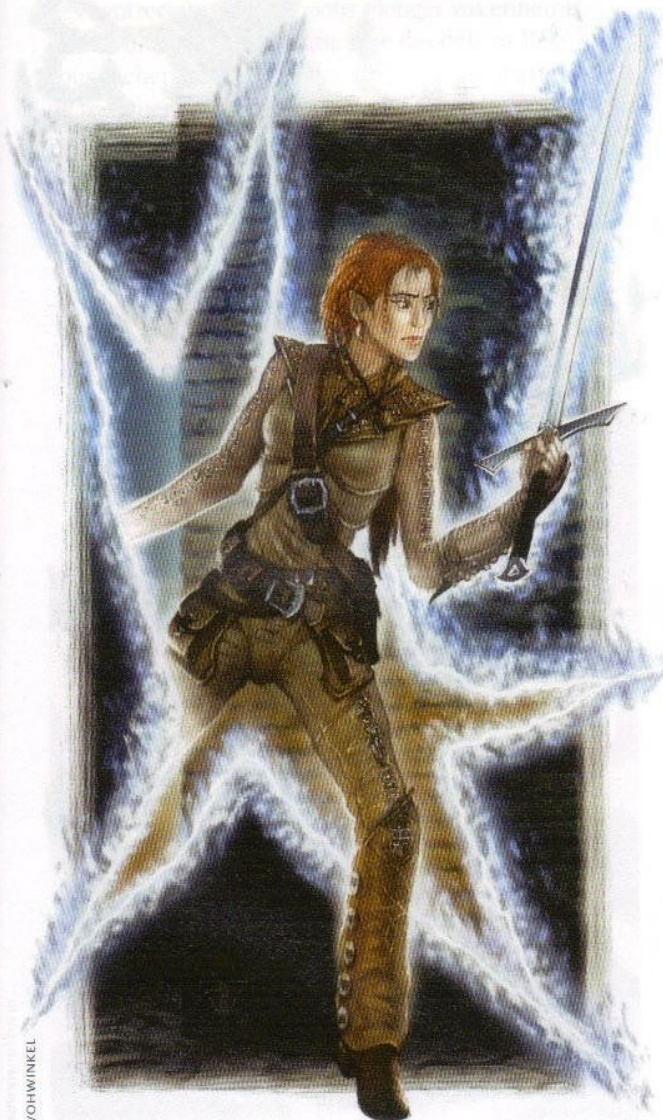
“Je frappe depuis l'espace qui sépare les mondes, et mon coup de grâce est plus léger qu'un soupir.”

Prérequis : mage d'armes

Comme beaucoup de mages d'armes, vous pouvez circuler sans difficulté sur les routes cachées derrière le monde. Mais ces sentiers arcaniques vous offrent plus qu'à vos congénères, car vous avez appris à vous glisser vraiment dans l'espace entre les plans.

Vos voyages à travers la toile de la réalité ont transformé vos connaissances et vos compétences. En courbant l'espace d'un mouvement adroit de votre épée, vous pouvez être à deux endroits différents et séparer votre enveloppe physique entre les dimensions. Vous prenez parfois l'apparence d'un esprit fantomatique pour un bref instant, mais cette transformation n'est que temporaire. Même quand vous marchez entre les mondes, votre lame ne s'estompe pas - et demeure une menace des plus réelles pour vos ennemis.

Votre étrange forme vous a valu le surnom de « fantôme » dans certains cercles. Vous souriez en entendant ce genre de surnoms, car bien qu'ils soient faux, vous savez que la peur est une arme de valeur.



FRANZ VOHWINKEL

APTITUDES DE LAME FANTÔME

Franchir la toile (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ni ici ni là (niveau 11) : quand vous utilisez un pouvoir de téléportation, vous gagnez un avantage de combat contre une des cibles de la prochaine attaque d'arme que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Arpenteur de l'entre-deux (niveau 16) : tant que vous êtes immatériel ou bénéficiez de déphasage, chaque créature marquée par vous vous confère un avantage de combat, et vous ajoutez 2 cases à la distance dont vos pouvoirs de téléportation vous permettent de vous téléporter.

SORTS DE LAME FANTÔME

Épée fantôme

Lame fantôme Attaque 11

Votre attaque tranche tous les plans d'existence, vous garantissant que même les formes spectrales subissent votre colère.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Ces dégâts ignorent la capacité immatériel.

Égide offensive : quand vous utilisez votre égide offensive pour vous téléporter et effectuer une attaque, vous pouvez utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

Évasion déphasée

Lame fantôme Utilitaire 12

Votre ennemi espérait peut-être vous prendre au dépourvu, mais juste avant qu'il n'attaque, vous disparaissiez pour tenter d'esquiver l'attaque.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate

Personnelle

Déclencheur : une attaque de corps à corps vous touche.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux Réflexes contre l'attaque déclencheuse, et vous devenez immatériel et bénéficiez de déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Attaque omniprésente

Lame fantôme Attaque 20

Vous passez les frontières dimensionnelles et semblez être partout sur le champ de bataille en même temps, assénant une attaque contre chaque ennemi.

Quotidien ♦ arcanique, arme, téléportation

Action simple

Corps à corps arme

Condition : vous devez bénéficier de déphasage ou d'immatériel.

Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir quand vous utilisez le pouvoir

Effet : avant chaque attaque, vous vous téléportez dans une case qui doit être adjacente à la cible.

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : jusqu'à ce que vous ayez attaqué chaque cible valide une fois, vous pouvez vous téléporter pour être adjacent à une nouvelle cible et répéter l'attaque contre elle. Vous vous téléportez ensuite à votre position initiale.

MAÎTRE DES GLYPHES

« En traçant en l'air des glyphes de force et de pouvoir, je soutiens mes alliés et prédis la perte de mes ennemis. »

Prérequis : mage d'armes, aptitude de classe d'égide défensive

Le *bereg-arnadh* est l'antique art éladrin de la calligraphie à l'épée. Les gardes du corps de la légendaire reine éladrine Suiradrun furent les premiers à utiliser le *bereg-arnadh*, et la pratique s'en est répandue depuis. Les adeptes de cette tradition arcanique forment des caractères rrellaniques magiques et chatoyants en l'air avec leur lame. Ces runes flottantes sont chargées en pouvoir arcanique par leur calligraphe. Les glyphes persistent pendant un court moment en émettant une radiance qui protège les alliés et frappe les ennemis.

Votre maîtrise de l'épée volante fait de vous le pratiquant idéal du *bereg-arnadh*. Que vous ayez étudié des textes pour apprendre cet art seul ou que vous ayez gagné le droit d'apprendre avec un maître du *bereg-arnadh*, vous avez acquis la capacité à manier cet art arcanique sur le champ de bataille. De la pointe de votre épée, vous sculptez des runes dont la seule vue frappe vos adversaires de terreur.

APTITUDES DE MAÎTRE DES GLYPHES

Glyphe d'énergie (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, un allié dans un rayon de 5 cases de vous peut effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet qui l'affecte et qu'une sauvegarde annule.

Glyphe de renfort (niveau 11) : tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes leurs défenses.

Glyphe de rétribution (niveau 16) : quand un ennemi marqué par vous dans un rayon de 5 cases de vous touche un allié qui vous est adjacent, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action d'opportunité. Vous effectuez cette attaque même si la créature est hors de votre portée normale.

SORTS DE MAÎTRE DES GLYPHES

Glyphe de l'égide Maître des glyphes Attaque 11

Vous emplissez l'air de glyphes de pouvoir. Les runes persistent un moment puis vont brûler l'ennemi visé.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : la cible est marquée par votre *égide défensive* jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'égide défensive.

Glyphe de sécurité Maître des glyphes Utilitaire 12

Au moment où votre allié va recevoir un coup, vous gravez quelques runes rapides dans les airs et mettez cet allié hors de danger.

Rencontre ♦ arcanique, téléportation

Interruption immédiate Proximité explosion 5

Déclencheur : une attaque touche un allié dans un rayon de 5 cases de vous.

Cible : l'allié qui a été touché

Effet : vous téléportez la cible dans une case dans un rayon de 5 cases de vous. La cible bénéficie d'un bonus de +4 à toutes les défenses contre l'attaque déclencheuse.

Glyphe d'inimitié Maître des glyphes Attaque 20

Votre attaque renforcée par les runes désigne un ennemi comme votre némésis et celle de vos alliés et rend les attaques contre lui plus efficaces.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, quand un de vos alliés touche la cible avec une attaque de base de corps à corps pendant son tour de jeu, l'attaque inflige 2d6 dégâts supplémentaires.



SAGE DES DESTINS LIÉS

« Chaque combat crée des liens entre l'attaquant et le défenseur, des liens entre les alliés. Je vois ces liens. »

Prérequis : mage d'armes, aptitude de classe d'égide prédatrice

Vous pouvez voir les liens invisibles qui relient les créatures aux choses qui les entourent. Votre capacité à reconnaître les points forts et les points faibles de ces liens vous donne le pouvoir de renforcer ou de trancher un lien quand c'est nécessaire. Votre vision unique vous permet de voir les chemins qui passent derrière le monde, et d'envoyer un ennemi ou un allié le long d'un de ces chemins cachés en coupant le lien entre cette créature et le monde.

Vous êtes passé maître dans l'art d'occuper les positions les plus avantageuses au combat. Vous cherchez un endroit central sur le champ de bataille d'où vous puissiez utiliser vos pouvoirs et vos capacités pour envoyer des créatures se perdre dans l'espace extradimensionnel. Le terrain et les obstacles ne vous intéressent que dans la mesure où vous pouvez les utiliser à votre avantage.

En utilisant votre *égide prédatrice*, vous pouvez bloquer les déplacements de vos ennemis et les laisser en mauvaise posture. Vous pouvez déchaîner des contrecoups vicieux pour plonger vos ennemis en état de choc. En tant que sage des destins liés, vous recherchez des pouvoirs qui vous permettent de marquer autant d'ennemis que possible avec votre *égide prédatrice*, ce qui vous donne le contrôle du champ de bataille et la possibilité d'infliger de nombreux chocs électriques en retour.



APTITUDES DE SAGE DES DESTINS LIÉS

Transport lié (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous pouvez téléporter de 5 cases une créature qui vous est adjacente ou une créature marquée par votre *égide prédatrice*.

Fureur liée (niveau 11) : quand une créature marquée par votre *égide prédatrice* touche avec une attaque qui ne vous compte pas comme cible, vous pouvez lui infliger 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité en réaction immédiate.

Au niveau 21, ces dégâts passent à 3d8 + modificateur d'Intelligence.

Évasion liée (niveau 16) : quand une créature marquée par votre *égide prédatrice* touche un allié avec une attaque qui ne vous compte pas comme cible, vous pouvez téléporter cet allié de 5 cases en réaction immédiate.

SORTS DE SAGE DES DESTINS LIÉS

Collet d'inimitié Sage des destins liés Attaque 11

Vous frappez deux ennemis proches, et vos attaques les lient à vous.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple

Corps à corps arme

Cibles : deux créatures

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée par votre *égide prédatrice*. Cette marque ne met pas fin à la marque d'une autre cible déjà affectée par votre pouvoir d'*égide prédatrice*.

Lien protecteur Sage des destins liés Utilitaire 12

Vous dressez un écran magique devant l'un de vos alliés, ce qui vous permet d'appeler cet individu à vous et de lui offrir votre protection.

Quotidien ♦ arcanique, téléportation

Action mineure

Proximité explosion 10

Cible : un allié dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, quand la cible est touchée par une attaque, vous pouvez téléporter la cible de 5 cases dans une case qui doit vous être adjacente en interruption immédiate.

Piège mortel Sage des destins liés Attaque 20

Un ennemi espérait pouvoir vous ignorer, mais vous lui montrez son erreur en apparaissant derrière lui et en lui assénant une attaque mortelle.

Quotidien ♦ arcanique, arme, téléportation

Réaction immédiate

Corps à corps arme

Déclencheur : un ennemi marqué par vous et dans un rayon de 10 cases de vous touche ou rate un allié.

Cible : l'ennemi déclencheur

Effet : vous téléportez la cible dans une case qui doit vous être adjacente. La cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 5[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Échec : demi-dégâts.

MAGICIEN

« Les sorts jaillissent de ma bouche et crépitent de mes doigts. Rares sont ceux capables de me résister. Une vie passée à étudier la magie, telle est ma croix, mais aussi ma joie. »

POUR LA majorité, le magicien incarne à juste titre la magie arcanique. De tous ceux qui traitent d'affaires arcaniques, vous seul comprenez vraiment les principes magiques qui sous-tendent la réalité, et en admettant que d'autres puissent en exploiter la puissance, ce ne serait qu'imparfaitement.

Tel un peintre qui compose une image sur une toile vierge ou un sculpteur qui révèle la forme emprisonnée dans la morne pierre, vous manipulez la magie pour créer des expressions de pouvoir. Votre art, malgré sa beauté, est également mortel. Vous êtes poussé à toujours améliorer votre technique, étudiant des rituels toujours plus complexes, acquérant des focaliseurs toujours plus récents et puissants, et développant même des sorts plus impressionnants.

Au-delà des orbes, sceptres, bâtons et baguettes coutumiers des lanceurs de sort, un autre focaliseur est l'apanage des magiciens seuls. Votre tome est un recueil de secrets arcaniques griffonnés à travers lesquels déverser votre pouvoir.

Que vous préférerez attaquer vos adversaires de face ou exercer votre volonté tortueuse sur eux, ce chapitre s'adresse à tous les types de magicien. Dans ses pages, vous trouverez le contenu suivant :

- ♦ **de nouveaux focaliseurs** : choisissez une nouvelle manière d'employer les orbes, ou adoptez un nouveau focaliseur. Utilisez les secrets arcaniques trouvés dans votre tome pour tirer le maximum de vos nouveaux pouvoirs.
- ♦ **de nouvelles options de création** : les magiciens illusionnistes et convocateurs se concentrent sur des disciplines magiques spécialisées.
- ♦ **de nouveaux pouvoirs de magicien** : apprenez de nouvelles manières de gêner vos adversaires, y compris au moyen de sorts d'illusion et de convocation, et découvrez des sorts adaptés au focaliseur de votre choix.
- ♦ **de nouvelles voies parangoniques** : six nouvelles voies s'ouvrent à vous avec la montée en pouvoir de votre magicien, axées sur des techniques spécialisées telles que l'invisibilité, la téléportation ou même l'exploitation du hasard.



RALPH HORSLEY



RCH
11-03

NOUVEAUX FOCALISEURS

Le *Manuel des Joueurs* décrit comment les magiciens peuvent faire usage d'orbes, de bâtons et de baguettes pour les aider à canaliser et diriger leur pouvoir arcanique. Maintenant, les magiciens peuvent ajouter le tome aux focaliseurs disponibles et le choisir pour leur aptitude de classe maîtrise de focaliseur arcanique.

NOUVELLES OPTIONS POUR LA MAÎTRISE DE FOCALISEUR ARCANIQUE

Les magiciens peuvent choisir une nouvelle forme de maîtrise de l'orbe ou choisir le tome comme focaliseur maîtrisé.

NOUVELLE OPTION POUR L'ORBE

Bien des magiciens utilisent un orbe comme focaliseur pour renforcer et prolonger la durée de leurs sorts, mais certains en ont perfectionné le maniement en tant qu'outil de ruse.

Orbe de tromperie est dorénavant une nouvelle option pour l'aptitude de classe maîtrise de focaliseur arcanique.

Orbe de tromperie : une fois par rencontre et au prix d'une action libre, lorsqu'une de vos attaques avec un pouvoir d'illusion de magicien échoue, vous pouvez choisir un autre ennemi dans un rayon de 3 cases de la cible. L'ennemi sélectionné ne peut pas avoir été une cible de l'attaque d'origine. Répétez l'attaque contre cette nouvelle cible, avec un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.

Vous devez manier un orbe pour bénéficier de cette aptitude. Les magiciens illusionnistes sélectionnent cette maîtrise pour élargir le champ de leur tromperie sur plus d'adversaires.

OPTIONS DU TOME

Les magiciens qui sélectionnent le tome comme focaliseur peuvent choisir parmi deux formes de maîtrise de focaliseur arcanique, l'une favorable aux magiciens convocateurs et l'autre d'un avantage plus généralisé.

Tome de coercition : une fois par rencontre au prix d'une action libre, si vous utilisez votre tome pour un pouvoir arcanique de convocation, toutes les créatures convoquées par ce pouvoir bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

Vous devez manier un tome pour bénéficier de cette aptitude. Les magiciens convocateurs préfèrent cette maîtrise du tome pour les avantages évidents qu'elle confère à leurs sorts de convocation. Elle confère également des avantages à certains pouvoirs d'invocation.

Tome de préparation : lorsque vous sélectionnez cette maîtrise de focaliseur, choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de magicien de niveau inférieur ou égal au vôtre et que vous ne connaissez pas encore. Ce pouvoir est désormais en réserve et disponible pour un usage ultérieur.

Une fois par rencontre au prix d'une action libre, vous pouvez utiliser le pouvoir en réserve en dépensant un autre pouvoir de rencontre de magicien inutilisé de niveau équivalent ou supérieur. Vous devez toujours effectuer l'action normalement requise pour l'utilisation du pouvoir en réserve.

Chaque fois que vous atteignez un niveau qui vous permet de choisir un pouvoir de rencontre, vous pouvez remplacer le pouvoir en réserve par un autre pouvoir d'attaque de rencontre de magicien, qui soit de niveau inférieur ou égal au vôtre et que vous ne connaissez pas encore.

Vous devez manier un tome pour bénéficier de cette aptitude. Tous les magiciens apprécient cette maîtrise pour la souplesse qu'elle leur procure en combat.

NOUVEAU MOT-CLÉ : CONVOCATION

Les pouvoirs qui ont le mot-clé convocation font venir des créatures d'autres plans pour vous servir de différentes manières.

CRÉATURE CONVOQUÉE

Une créature que vous convoquez utilise les règles ci-dessous à moins que la description d'un pouvoir ne stipule le contraire.

- ♦ **Créature alliée :** lorsque vous utilisez un pouvoir de convocation, vous créez une créature qui est un allié pour vous et vos alliés. Le pouvoir détermine où la créature convoquée apparaît.
- ♦ **Vos défenses :** les défenses de la créature convoquée sont égales aux vôtres au moment de sa convocation mais sans inclure les bonus ou malus temporaires à votre profil.
- ♦ **Points de vie :** les points de vie maximaux de la créature convoquée sont égaux à votre valeur de

CONVOCATION DE DÉVOREUR SOMBRE

Mérièle laissa échapper un soupir en voyant les soldats enflammés entourer le paladin. « On dirait que c'est encore à moi de te sauver la mise, Daren, » dit-elle.

Elle prit une longue respiration et ferma les yeux un instant, se concentrant sur la partie sombre de son esprit. La première syllabe qu'elle poussa prit la forme d'un son strident à proximité de Daren, qui en fut parcouru d'un frisson. Mérièle tendit sa baguette et crispa les doigts de son autre main pour former des griffes, et sa syllabe suivante ouvrit une faille de ténèbres.

Sortant de cette faille, la créature qu'elle appelait contribua au sort. Mérièle la convoquait, elle répondit et glissa ses tentacules par la brèche pour se libérer un passage depuis son Au-Delà jusqu'à notre monde.

Pour Mérièle, les secondes se dilatèrent tandis que le dévoreur sombre se frayait un chemin à travers la déchirure de l'espace, déroulant ses longs tentacules et prenant position près des archons de feu. Puis le sort fut accompli, le temps reprit son cours normal et le dévoreur sombre entama sa tâche dévastatrice.

péril. Lorsqu'une créature convoquée tombe à 0 point de vie, elle est détruite et vous perdez une récupération. S'il ne vous reste plus de récupérations, vous subissez à la place autant de dégâts que la moitié de votre valeur de péril.

- ♦ **Pas de récupérations** : la créature convoquée ne dispose pas de récupérations, mais si un pouvoir l'autorise à en dépenser, vous pouvez le faire pour elle. Elle bénéficie alors des avantages de la récupération à votre place.
- ♦ **Vitesse de déplacement** : le pouvoir de convocation détermine la vitesse de déplacement de la créature.
- ♦ **Lui donner des ordres** : la créature convoquée n'a pas d'actions propres, c'est vous qui en dépensez pour lui donner mentalement des ordres. Vous ne pouvez le faire que si vous disposez d'une ligne de mire sur elle. Lorsque vous lui donnez un ordre, elle et vous partagez vos connaissances, mais pas vos perceptions.

Au prix d'une action mineure, vous pouvez lui ordonner d'effectuer l'une des actions suivantes à condition qu'elle en soit physiquement capable : ramper, faire une évasion, voler, ouvrir ou fermer une porte ou un contenant, ramasser ou lâcher un objet, courir, se relever, se décaler, se faufiler ou marcher.

Le pouvoir de convocation détermine tout ordre spécial que vous pouvez adresser à la créature convoquée et indique un type d'action pour chacun. Si un ordre spécial est une action mineure, vous ne pouvez néanmoins donner cet ordre qu'une fois pour chacun de vos tours.

- ♦ **Attaques et tests** : si un pouvoir de convocation autorise la créature convoquée à attaquer, vous effectuez une attaque au moyen de la créature et comme le décrit le pouvoir. Si elle peut effectuer un test de compétence ou de caractéristique, c'est vous qui l'effectuez. Les attaques et les tests que vous effectuez par son intermédiaire ne prennent pas en compte les bonus ou malus temporaires à votre profil.
- ♦ **Durée** : à moins que le pouvoir de convocation ne stipule le contraire, la créature convoquée reste jusqu'à la fin de la rencontre, puis disparaît. Vous pouvez la renvoyer à tout moment au prix d'une action mineure.

LES MAGICIENS DANS LE MONDE

Guerriers et magiciens sont tous deux extrêmement rares, mais les magiciens le sont peut-être un peu plus. Bien que les soldats, mercenaires et bandits les plus courants ne soient pas des guerriers, il peut en émerger de leurs rangs. Il est plus difficile de trouver des exemples de personnes du peuple ayant le potentiel d'atteindre le statut de grand magicien. Peut-être avez-vous été un scribe, un étudiant en histoire ou en magie, un prêtre de loun ou quelque autre divinité, un herboriste, ou un alchimiste de votre ville ou village. Mais le jour où vous avez appris votre premier tour de magie, vous avez fait le premier pas sur un chemin qui vous mènerait à une plus haute destinée. Vous êtes bien plus qu'un érudit ou un sage : vous êtes un héros qui manie le pouvoir de la magie arcanique et cette aptitude vous distingue à jamais, vous plaçant au-dessus du commun des mortels.



NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Ce chapitre contient deux options de création supplémentaires pour compléter celles présentées dans le *Manuel des Joueurs* : les magiciens illusionnistes et convocateurs.

MAGICIEN ILLUSIONNISTE

Vos mystérieux pouvoirs embrouillent l'esprit et troublent les sens. Les paysages imaginaires et les créatures fantasmagiques que vous créez gênent, distraient et détournent vos adversaires. Là où vous intervenez, rien n'est ce qu'il paraît.

Votre score d'Intelligence devrait être le plus élevé puisqu'il régit vos pouvoirs d'attaque. Un score de Charisme élevé vous permet de renforcer certains effets d'illusion. Choisissez des pouvoirs qui ont le mot-clé illusion et prenez l'Orbe de tromperie comme maîtrise de focaliseur arcanique pour en tirer le maximum.

Aptitude de classe suggérée : Orbe de tromperie

Talent suggéré : Échos fantomatiques*

Compétences suggérées : Arcanes, Diplomatie, Exploration, Intuition

Pouvoirs à volonté suggérés : embuscade imaginaire*, décharge fantôme*

Pouvoir de rencontre suggéré : ombres accaparantes*

Pouvoir quotidien suggéré : horribles murmures*

*Nouvelles options présentées dans ce livre

MAGICIEN CONVOCATEUR

De terrifiantes créatures répondent à votre appel et vous leur ordonnez de vous aider et de combattre pour vous. Non seulement vous soumettez ces créatures, mais vous êtes aussi doué pour invoquer des objets constitués d'énergie magique afin de gêner ou blesser vos adversaires. Vous devez utiliser vos propres actions pour contrôler vos monstres convoqués, ce qui rend votre rôle au combat très différent de celui des autres magiciens.

Comme tout autre magicien, un score d'Intelligence élevé est vital pour vos jets d'attaque et de dégâts. Les



points de vie de vos créatures convoquées dépendent des vôtres et bien des sorts d'invocation infligent des dégâts supplémentaires ou voient leurs effets améliorés grâce à votre Constitution, qui doit donc être votre second score le plus élevé. Choisissez Tome de coercition comme maîtrise de focaliseur arcanique puisqu'elle améliore vos sorts de convocation. Sélectionnez des pouvoirs quotidiens qui ont le mot-clé convocation et des pouvoirs de rencontre et à volonté qui ont le mot-clé invocation.

Aptitude de classe suggérée : Tome de coercition

Talent suggéré : Convocateur précautionneux*

Compétences suggérées : Arcanes, Exploration, Intuition, Nature

Pouvoirs à volonté suggérés : éruption de flammes, pilier orageux*

Pouvoir de rencontre suggéré : guêpe astrale*

Pouvoir quotidien suggéré : convocation de guerrier de feu*

*Nouvelles options présentées dans ce livre

MAGIE D'ILLUSION

Les magiciens qui utilisent l'illusion sont les maîtres de l'irréalité. Leurs sorts pénètrent l'esprit des adversaires pour manipuler leurs sens en imposant des visions de danger qui sont si convaincantes qu'elles ont force de réalité. Parfois, bien que brièvement, les illusions s'exercent au-delà de l'esprit de celui qui les reçoit. Les dégâts psychiques sont la spécialité de la magie d'illusion : les dangers imaginaires infligent des dégâts en accélérant le rythme cardiaque, entravant la respiration et plongeant les victimes en état de choc.

Les sorts d'illusion sont capables de convaincre une créature que des scarabées grouillent sur sa peau, qu'un trait de feu s'apprête à la frapper, qu'une charge d'éléphants se dirige droit sur elle ou que le sol sur lequel elle se trouve est en train de s'effondrer. Ces effets limités obligent

leur cible à plonger sur le côté, se jeter au sol et plus généralement à se soustraire au danger apparent.

Des illusions plus puissantes peuvent dominer les sens d'une cible. Au lieu de percevoir ses environs, un adversaire pourrait être témoin d'une dévastation cataclysmique ou d'une inoffensive composition d'objets inanimés. Une tromperie aussi extrême est plus difficile à réaliser mais rend un adversaire particulièrement vulnérable alors qu'il se tient là immobile, contemplant un spectacle imaginaire, inconscient de la véritable menace.

Du point de vue de l'observateur, la perception est la réalité. Ainsi, la magie d'illusion est une magie de contrôle. Bien que les magiciens illusionnistes choisissent presque exclusivement de tels pouvoirs, les magiciens manipulateurs apprennent souvent également quelques pouvoirs d'illusion.

NOUVEAUX POUVOIRS DE MAGICIEN

Cette section comprend une abondance de sorts, à la fois pour les magiciens illusionnistes et convocateurs, ainsi que des pouvoirs supplémentaires compatibles avec les options de création «magicien de guerre» et «magicien manipulateur».

SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Décharge fantôme Magicien Attaque 1

Vous faites un geste de la main, et votre adversaire voit un trait de feu foncer droit sur lui. L'ennemi plonge pour éviter la menace imaginaire.

À volonté ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible de 1 case.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Embuscade imaginaire Magicien Attaque 1

Vous créez l'illusion d'une nuée d'attaquants spectraux qui submergent votre ennemi.

À volonté ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit un -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Pilier orageux Magicien Attaque 1

Une colonne crépitante d'électricité apparaît au milieu de vos ennemis et foudroie tous ceux qui s'en approchent.

À volonté ♦ arcanique, électricité, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Effet : Vous invoquez un pilier d'énergie crépitante dans une case inoccupée à portée. Le pilier occupe une case et dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui pénètre dans une case adjacente au pilier subit 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Niveau 21 : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.



NOUVEAUX POUVOIRS DE MAGICIEN

4

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Corrosion du bâtonnier Magicien Attaque 1

Vous tapotez votre bâton contre le sol et un bouillonnement d'acide apparaît et enveloppe votre cible d'une brume caustique.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les créatures qui sont à plus de 5 cases de la cible bénéficient d'un camouflage contre elle.

Bâton de défense : la prochaine fois que vous utilisez l'aptitude de classe bâton de défense avant la fin de la rencontre, l'attaquant subit aussi des dégâts d'acide égaux à votre modificateur d'Intelligence.

MAGIE DE CONVOCATION

Les magiciens qui utilisent la magie de convocation peuvent faire appel à une horde de monstruosités issues d'autres lieux ou manifester l'énergie magique en effets prolongés qui harcèlent, attaquent ou bloquent leurs adversaires.

Un magicien convocateur pourrait faire venir un fléchet, une créature élémentaire de vent enragé, pour lacérer les ennemis toute la bataille durant. Un molosse hargneux bondit pour refermer ses mâchoires sur un adversaire avant de revenir aux côtés du magicien, prêt à repartir à l'attaque sur un mot. Ou alors un défenseur inébranlable apparaît aux côtés du magicien pour s'interposer entre son maître et une attaque ennemie.

Malgré son nom, un magicien convocateur ne convoque pas toujours de créatures. Son répertoire comprend des sorts

d'invocation qui manipulent l'énergie magique : un pilier d'électricité persistante apparaît au milieu des ennemis, foudroyant ceux qui en restent trop près ; une mare d'huile glissante émerge à gros bouillons du sol autour des pieds d'un adversaire ; ou un mur de couleurs scintillantes se dresse et assaille les créatures avoisinantes de divers effets.

Convocation contre invocation : Les sorts de convocation sont des pouvoirs quotidiens aux effets physiques durables sous forme de créatures. Certains sorts d'invocation (essentiellement des pouvoirs à volonté ou de rencontre) ont des effets temporaires également sous forme de créatures. De tels attaquants invoqués n'ont aucun point de vie et n'obéissent pas aux ordres du magicien, mais se comportent comme des créatures et exercent un contrôle sur une zone délimitée.

Déflagration incendiaire du maître d'orbe

Magicien Attaque 1

Des jets de flammes jaillissent de votre orbe et explosent au milieu de vos ennemis, illuminant la zone et les rôtissant alors qu'ils tentent de s'échapper.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur, force, périmètre
Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

Effet : l'explosion crée un périmètre de flammes dévorantes qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui pénètre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 2 dégâts de feu.

Orbe du châtiment : Vous pouvez prolonger la durée de cet effet bien qu'il ne s'agisse pas d'un pouvoir à volonté. Si vous le faites, la zone s'élargit pour devenir une explosion 3 et n'affecte ni vos alliés ni vous-même.

Foudre de charge

Magicien Attaque 1

Des éclairs verts et jaunes serpentent autour de votre baguette avant de jaillir vers votre ennemi et d'exploser en une pluie d'étincelles.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous poussez la cible de 1 case.

Baguette de précision : la prochaine fois que vous utilisez l'aptitude de classe baguette de précision avant la fin de la rencontre, vous bénéficiez également d'un bonus aux dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

LE MAGICIEN ET SON GRIMOIRE

Comment votre personnage a-t-il acquis son grimoire ? Avez-vous reçu une instruction formelle, à une académie de magie par exemple, où l'on vous a remis un grimoire vierge au premier jour de classe, que vous avez progressivement noirci de notes, de sorts et de rituels au fil de votre scolarité ? Avez-vous étudié avec un magicien plus expérimenté qui vous a fait cadeau d'un livre issu de sa collection en témoignage de l'achèvement de vos études ? Votre "livre" n'est-il qu'un assemblage hétéroclite de bouts de papier que vous avez récupérés et collés ensemble au fur et à mesure que vous perciez les secrets de la magie à l'insu de tous ? Où est-ce un tome magnifiquement relié et recopié soigneusement de la main d'un maître scribe sous le règne d'un des anciens empires de ce monde ?

Qu'y a-t-il d'autre que des sorts et des rituels dans votre grimoire ? Contient-il une histoire détaillée de l'étude de la magie, inscrite par un archimagicien de Bael Turath ? Un traité sur les champignons de l'Outreterre et leur emploi dans les rituels arcaniques ? Des notes dispersées sur la convocation de créatures avec d'occasionnelles annotations écrites de mains différentes (dont la vôtre) ? Ou y a-t-il surtout des pages vierges, reflet du caractère balbutiant de votre savoir ?

Guêpe astrale

Magicien Attaque 1

Une guêpe cristalline aux ailes chatoyantes apparaît près de votre adversaire et le pique avant de voler bruyamment en attendant la prochaine occasion d'attaquer.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Effet : Vous invoquez une guêpe astrale qui apparaît dans une case à l'intérieur de l'espace occupé par la cible. Elle reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si la cible sort de la case de la guêpe astrale, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution. Si la cible finit son tour à plus de 2 cases de distance de la guêpe astrale, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

Ombres accaparantes

Magicien Attaque 1

Sur votre ordre, les ombres s'étirent et s'emparent de vos adversaires, plongeant la zone dans le noir.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique, périmètre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : l'explosion crée un périmètre d'ombres agitées qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque créature qui pénètre dans le périmètre subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur d'Intelligence et est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1

Convocation de guerrier de feu

Magicien Attaque 1

Un soldat de feu traverse un voile planaire. Il passe à l'attaque, une hache scintillante brandie au-dessus de sa tête.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, feu, focaliseur

Action mineure Distance 10

Effet : vous convoquez un guerrier de feu de taille M dans une case inoccupée à portée. Le guerrier de feu a une vitesse de vol 6 (stationnaire). Il bénéficie d'un +2 à la CA et d'un +2 à la Vigueur. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

♦ **Action simple** : corps à corps 1 ; cible une créature ;

Intelligence contre Réflexes ; 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

♦ **Attaque d'opportunité** : corps à corps 1 ; cible une créature ;

Intelligence contre Réflexes ; 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Gouffre fantôme

Magicien Attaque 1

Vous créez l'image d'un gouffre sans fond qui s'ouvre sous vos adversaires, convaincus d'être précipités dans une chute mortelle.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre et est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Échec : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Graisse

Magicien Attaque 1

Une huile glissante inonde le sol aux pieds de vos adversaires et les envoie rouler à terre.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre de graisse extrêmement glissante qui recouvre toutes les surfaces horizontales jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est un terrain difficile. Vous pouvez effectuer l'attaque suivante en utilisant l'une des cases du périmètre comme origine.

Action libre Proximité explosion 1

Déclencheur : une créature pénètre dans le périmètre

Cible : la créature qui a déclenché l'attaque dans la zone d'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : la cible se retrouve à terre.

Échec : vous faites glisser la cible de 2 cases.

Horribles murmures

Magicien Attaque 1

Vos ennemis semblent assaillis par des bruits terribles. Obnubilés par la recherche de leur source, ils sont inconscients du véritable danger que vos alliés et vous représentez.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts

psychiques, et la cible est ralentie et subit un -2 à ses jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible se retrouve à terre.

Échec : la cible est ralentie et subit un -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tonnerre roulant

Magicien Attaque 1

Des créatures élémentaires de tonnerre déboulent sur vos adversaires et les bousculent.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, invocation, tonnerre

Action simple Distance 10

Cibles principales : une ou deux créatures

Attaque : Intelligence contre Réflexes

LANCER UN SORT

L'utilisation d'un pouvoir arcanique – qu'il s'agisse d'un sort de magicien ou appartenant à une autre classe arcanique – ne devrait pas donner lieu aux mêmes sensations que l'utilisation d'un pouvoir martial ou divin. Les sorts de magiciens en particulier requièrent de réciter des formules arcaniques complexes, des syllabes mystiques dans un langage inconnu de tous et qui puisent dans l'énergie magique circulant à travers le monde. Vous pourriez aussi exécuter des gestes précis, positionnant votre focaliseur et votre main libre juste de la bonne manière pour modeler et canaliser l'énergie manipulée.

Vos pouvoirs exigent une étude constante pour conserver ces syllabes à l'esprit et prêtes à l'emploi. Ainsi, vous passez peut-être tous vos repos courts ou prolongés absorbé dans la révision de vos sorts, répétant les délicates formules en silence. Pour autant, le repos de l'esprit et du corps est tout aussi essentiel à la performance de vos sorts, ce qui peut vous inciter à réclamer les premiers ou les derniers tours de garde de la nuit afin de dormir sans interruption.

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous glissez la cible principale de 3 cases.

Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible principale d'une case.

Effet : vous invoquez une boule de tonnerre dans chaque case occupée par la cible principale. Chacune reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chacune peut effectuer une attaque secondaire.

Action d'opportunité Corps à corps 1

Déclencheur : une créature sort de la case de la boule de tonnerre

Cible secondaire : la créature qui a déclenché l'attaque

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 5 dégâts de tonnerre

Maintien (mineure) : chaque boule de tonnerre persiste.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2**Convocation de serpent d'ombre** Magicien Utilitaire 2

Des ombres s'agitent à vos pieds, tournoient devant vous et se condensent en un serpent noir.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 10

Effet : vous convoquez un serpent d'ombre de taille P dans une case inoccupée à portée. Sa vitesse de déplacement est de 6. Il bénéficie d'un +5 à ses tests de Discrétion et ne subit aucun malus à ses tests de Discrétion lorsqu'il se déplace de plus de 2 cases. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant :

♦ **Action mineure** : jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez voir à travers les yeux du serpent d'ombre. Vous ne pouvez pas bénéficier d'une ligne de mire ou d'effet pour vos pouvoirs à partir de sa case, mais vous pouvez effectuer des tests de Perception à partir de celle-ci afin de repérer des créatures ou des objets cachés.

Flottaison

Magicien Utilitaire 2

Vous vous élevez quelques centimètres au-dessus du sol et glissez par-dessus les menus obstacles.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous flottez une quinzaine de centimètres au-dessus du sol jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez. Vous ignorez les pénalités de déplacement dues au terrain, vous ne déclenchez pas les pièges à plaques de pression, et vous ne pouvez être détecté par la perception des vibrations. Vous bénéficiez également d'un bonus à vos tests de Discrétion égal à votre modificateur de Sagesse. Vous pouvez uniquement flotter au-dessus d'une surface solide ou liquide située directement sous vous. Ainsi, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour traverser un gouffre ou une fosse ; si vous essayez, vous tombez normalement.

Lames gardiennes

Magicien Utilitaire 2

Trois lames spectrales apparaissent autour de vous, constituant un cercle flottant qui tient vos adversaires à l'écart.

Quotidien ♦ arcanique, force

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez inconscient, chaque ennemi qui vous est adjacent et qui effectue un jet d'attaque subit des dégâts de force égaux à votre modificateur d'Intelligence. Aucun ennemi ne peut subir ces dégâts plus d'une fois par tour.

Présence impressionnante Magicien Utilitaire 2

Les ombres s'épaississent autour de vous, votre voix sombre dans un grondement, et vous paraissez plus grand tandis que vous confrontez ceux qui sont assez inconscients pour contester vos volontés.

Rencontre ♦ arcanique, terreur

Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir +5 aux tests d'Intimidation, et les créatures qui vous sont adjacentes subissent un -2 à leurs jets d'attaque vous ciblant.

Terrain fantasmagique Magicien Utilitaire 2

Un terrain déjà difficile est rendu encore plus dangereux pour les ennemis qui le traversent.

Quotidien ♦ arcanique, illusion, périmètre

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre d'obstacles imaginaires qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le terrain difficile à l'intérieur du périmètre coûte 2 cases de déplacement supplémentaires au lieu d'une. De plus, les dangers et les pièges à l'intérieur du périmètre bénéficient d'un bonus aux jets d'attaque contre les ennemis égal à votre modificateur d'Intelligence.

SORTS DE RENCONTRE NIVEAU 3

Dédale de miroirs Magicien Attaque 3

Vous plongez vos ennemis dans une illusion de labyrinthe fait de miroirs qui leur dissimule le monde alentour.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est immobilisée et subit un malus à ses jets d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Griffes glaciales Magicien Attaque 3

Des mains squelettiques apparaissent autour de vos cibles, les lacérant de leurs doigts glacés et minant leur détermination à se battre.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple **Distance** 10

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LES MAGICIENS ÉLADRINS

Les éladrins placent les arts arcaniques au-dessus de tous les autres, et un magicien éladrin armé d'une baguette est un adversaire mortel. Leur intelligence naturellement élevée permet aux magiciens éladrins de cibler leurs adversaires avec facilité et d'infliger des dégâts impressionnants. Une dextérité élevée les mène naturellement à choisir baguette de précision comme maîtrise de focaliseur, ce qui augmente encore leur aptitude à toucher même les ennemis les plus insaisissables.

Motif hypnotique Magicien Attaque 3

Un motif dansant de couleurs apparaît devant vos adversaires. Leur regard se voile tandis que le motif les envoûte et les attire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, invocation

Action simple **Distance** 10

Effet : vous invoquez un motif dansant de couleurs et de lumières dans une case inoccupée à portée qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez effectuer l'attaque suivante en utilisant la case du motif comme case d'origine.

Action d'opportunité **Proximité** explosion 3

Déclencheur : un ennemi commence son tour dans un rayon de 3 cases du motif

Cible : l'ennemi qui a déclenché l'attaque dans la zone d'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est tirée de 3 cases vers le motif et est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle peut se déplacer dans la case du motif.

Nuée de scarabées électriques Magicien Attaque 3

Une masse d'insectes nimbés d'éclairs submerge soudainement vos adversaires. Des arcs d'énergie passent d'un ennemi à l'autre tandis que la nuée se repaît de leur chair.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur, invocation

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et vous invoquez un scarabée électrique dans une des cases occupées par la cible. Chaque scarabée reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui débute son tour à l'intérieur de ou adjacent à une case contenant un scarabée électrique subit des dégâts électriques égaux à votre modificateur de Constitution.

Vortex d'impuissance Magicien Attaque 3

Une tornade miniature s'élance en rugissant pour marteler votre ennemi et le soulever dans les airs.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 mètres (2 cases) verticalement. La cible reste en hauteur jusqu'au début de son tour de jeu suivant ; tant qu'elle est en hauteur, elle est hébétée et immobilisée, et confère un avantage de combat à vous et vos alliés. Au début de son tour de jeu, elle atterrit sur ses pieds dans la case qu'elle occupait précédemment ou dans la case inoccupée la plus proche de son choix.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5

Assaillant fantasmagique Magicien Attaque 5

Vous créez l'image détaillée d'un assassin redoutable dont la lame taillade votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple **Distance** 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Effet : la cible subit 5 dégâts psychiques continus et donne un avantage de combat à vos alliés et vous-même (sauvegarde annule les deux).

Bourbier acide

Magicien Attaque 5

Vous transformez le sol sous les pieds de vos ennemis en fange infernale qui ronge chair et os.

Quotidien ♦ acide, arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.

Échec : demi-dégâts

Effet : l'explosion crée un périmètre de fange caustique qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est un terrain difficile. Toute créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour subit 5 dégâts d'acide. Chaque fois qu'une créature se retrouve à terre à l'intérieur du périmètre, elle subit 5 dégâts d'acide supplémentaires.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Convocation de gueule abyssale Magicien Attaque 5

L'air résonne du bruit de dents qui grincent tandis qu'une créature vorace du Chaos Élémentaire apparaît et mastique tout ce qu'elle peut atteindre.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 10

Effet : vous convoquez une gueule abyssale de taille M dans une case inoccupée à portée. Sa vitesse de déplacement est de 6. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

♦ **Action simple :** corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts.

♦ **Attaque d'opportunité :** corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts. De plus, si un ennemi adjacent à la gueule effectue une attaque de corps à corps qui ne l'inclut pas comme cible, elle peut effectuer une attaque d'opportunité contre lui après que son attaque ait été résolue.

Poudre scintillante

Magicien Attaque 5

Vous faites apparaître une explosion de lumière vive qui laisse une poudre dorée sur toutes les créatures alentour. La poudre scintille d'un éclat surnaturel.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : la cible ne bénéficie pas de camouflage ou d'invisibilité, et ne peut se cacher (sauvegarde annule).

Visions d'avarice

Magicien Attaque 5

L'illusion d'un trésor fabuleux apparaît de nulle part. Vos ennemis abandonnent toute prudence pour s'en emparer.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, périmètre

Action simple Zone 1 case à 10 cases ou moins

Effet : la zone du pouvoir devient un périmètre d'illusion de trésor qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Une fois par tour, vous pouvez effectuer l'attaque suivante en utilisant le périmètre comme case d'origine.

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : le périmètre tire la cible de 3 cases. Une cible qui termine son mouvement dans le périmètre ou adjacent à celui-ci est immobilisée (sauvegarde annule).

Maintien (mineure) : le périmètre persiste. Lorsque vous maintenez le pouvoir, vous pouvez répéter l'attaque au prix d'une action mineure.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6**Convocation de compagnon de fer**

Magicien Utilitaire 6

Une créature humanoïde de terre et de minerai de fer de la taille d'un nain apparaît près de vous. Lorsqu'une attaque vous cible, elle s'interpose pour absorber le coup.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Proximité explosion 2

Effet : vous convoquez un compagnon de fer de taille P dans une case inoccupée de l'explosion. Sa vitesse de déplacement est de 6 et il bénéficie d'un bonus de +2 à la CA. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant.

♦ **Interruption immédiate :** lorsqu'une attaque de distance ou de corps à corps vous cible et que le compagnon de fer vous est adjacent, il devient la cible de l'attaque à votre place.

Écran de feu

Magicien Utilitaire 6

Vous êtes baigné de flammes dansantes qui repoussent le chaud comme le froid mais brûlent quiconque vous frappe.

Quotidien ♦ arcanique, feu

Action mineure Personnelle

Effet : vous bénéficiez de résistance froid 10 et résistance feu 10 jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois qu'une créature effectue un jet d'attaque de corps à corps contre vous, elle subit 2d6 + votre modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Aucune créature ne peut subir ces dégâts plus d'une fois par tour.

Fuite de magicien

Magicien Utilitaire 6

Un éclair, et vous n'êtes plus là.

Rencontre ♦ arcanique, téléportation

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi réussit une attaque de corps à corps contre vous.

Effet : vous vous téléportez de 5 cases jusqu'à une case qui n'est adjacente à aucun ennemi.

Molosse spectral

Magicien Utilitaire 6

Vous invoquez l'image fantomatique d'un puissant molosse qui vous suit et veille sur vous.

Quotidien ♦ arcanique, illusion

Action simple Distance 10

Effet : vous faites apparaître l'illusion d'un molosse spectral dans une case inoccupée à portée. Le molosse n'occupe pas la case mais compte comme un allié pour déterminer la prise en tenaille. De plus, tant que le molosse reste à 10 cases ou moins de vous, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes vos défenses, ainsi que d'un bonus de pouvoir de +5 à vos tests de Perception, puisque le molosse spectral vous avertit de toute approche de danger.

Maintien (mineure) : le molosse spectral persiste et vous pouvez le déplacer de 5 cases ; le molosse ignore le terrain difficile. L'illusion se termine à la fin de votre tour si le molosse sort de votre ligne de mire.

Œil d'émeraude

Magicien Utilitaire 6

Un éclat d'énergie verte apparaît au-dessus de vous. Un œil fixe et inhumain s'y distingue et vous aide à deviner la véritable nature de votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Distance 10

Cible : une créature

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à vos tests d'Intuition contre la cible et d'un bonus de pouvoir de +2 à vos jets d'attaque contre sa Volonté.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

Abondance d'ennemis

Magicien Attaque 7

Le voile d'illusion que vous tissez devant le regard de vos ennemis les fait percevoir leurs propres alliés comme des dangers.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés et vous considérez la cible comme votre allié dans la détermination des prises en tenaille.

Écho de déflagration

Magicien Attaque 7

Une explosion de tonnerre percute votre adversaire et l'énergie de la décharge est emmagasinée dans son corps, attendant sa prochaine attaque pour être libérée en déflagration.

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre.

La première fois que la cible effectue un jet d'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle inflige 5 dégâts de tonnerre à elle-même et à chaque ennemi dans un rayon de 3 cases d'elle.

Torsion de l'espace

Magicien Attaque 7

Vous tordez et pliez la structure de l'espace, dispersant vos ennemis d'un bout à l'autre du champ de bataille.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est téléportée à 3 cases et est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LES MAGICIENS ELFES

Contrairement à leurs cousins éladrins, beaucoup d'elfes méprisent les arts arcaniques pour préférer la vie martiale ou les pouvoirs primaux des terres sauvages. Ceux qui choisissent malgré tout la robe de l'arcaniste à la tenue de l'archer sont aussi doués pour être des magiciens manipulateurs que de guerre. Bien des elfes choisissent le bâton de défense comme maîtrise de focaliseur arcanique tout autant pour la flexibilité qu'elle procure que pour l'amélioration de la protection. D'autres optent pour la baguette de précision pour tirer profit de leur dextérité élevée.

Vase asservie

Magicien Attaque 7

Votre adversaire est englouti par une masse gélatineuse acide qui continue de le ronger lorsqu'il tente d'attaquer.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Effet : vous invoquez une vase qui remplit l'espace de la cible. Elle persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible se déplace, la vase se déplace avec elle tant qu'elle reste à portée.

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible effectue un jet d'attaque, elle subit des dégâts d'acide égaux à votre modificateur de Constitution.

Tome de coercition : lorsque la cible effectue un jet d'attaque pour la première fois avant la fin de votre tour de jeu suivant, la vase explose. L'explosion inflige des dégâts d'acide égaux à votre modificateur de Constitution à tous les ennemis dans un rayon de 2 cases de la cible, et l'effet prend fin.

Vers de Minauros

Magicien Attaque 7

Vous lâchez une masse d'asticots grouillants sur votre ennemi. Ces horreurs se repaissent de sa chair et la dissolvent avec leur bave acide.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Effet : vous invoquez une masse de vers dans une case de l'espace de la cible. Ils restent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide. Si la cible termine son tour de jeu dans un rayon de 2 cases des vers, elle subit 10 dégâts d'acide.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9

Convocation de Flèchon

Magicien Attaque 9

Précédée d'un cri strident, une créature à quatre ailes issue du Chaos Élémentaire apparaît au-dessus de vos adversaires et attaque en piquée.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 10

Effet : vous convoquez un flèchon de taille M dans une case inoccupée à portée. Sa vitesse de déplacement est de 8 (stationnaire). Il bénéficie d'un +2 à la CA et d'un +2 aux Réflexes. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

- ♦ **Action simple** : se décale de 3 cases et attaque ; corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée par le flèchon jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
- ♦ **Attaque d'opportunité** : corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est marquée par le flèchon jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fantômes agaçants

Magicien Attaque 9

Vos adversaires sont tourmentés par des images qui se fauflent entre eux, les incitant à l'attaque et les poussant à frapper inconsidérément.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une créature de votre choix, y compris elle-même.

Effet : la cible subit 5 dégâts chaque fois qu'elle rate une attaque de corps à corps (sauvegarde annule).

Molosse gardien de Mordenkainen

Magicien Attaque 9

La forme fantomatique d'un chien-loup hargneux apparaît devant vous et se jette dans la mêlée.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Effet : vous invoquez un molosse gardien de taille M qui occupe une case à portée, et qui effectue l'attaque de corps à corps suivante. Une fois par round au prix d'une action mineure, vous pouvez faire qu'il répète son attaque. Au prix d'une action mineure, vous pouvez le déplacer de 6 cases. Il reste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous le renvoyiez au prix d'une action libre.

Cible : une créature adjacente au molosse

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d4 + modificateur d'Intelligence dégâts. La cible subit un -2 à son prochain jet d'attaque dont vous êtes la cible.

Visage de la mort

Magicien Attaque 9

La vision de la faucheuse d'âmes que vous créez devant les yeux de vos adversaires les paralyse de terreur.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, terreur

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est sans défense (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Échec : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Visions de destruction

Magicien Attaque 9

Vos adversaires hurlent de terreur alors qu'un terrible cataclysme semble détruire le monde autour d'eux. Seule la petite zone qu'ils occupent est protégée des horribles ravages dont ils sont témoins.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, périmètre, psychique, terreur

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre d'illusion de sécurité.

Une cible qui est forcée de quitter le périmètre subit 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et cet effet prend fin en ce qui la concerne. Le périmètre dure jusqu'à ce qu'aucune créature ne soit plus soumise à cet effet.

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est soumise à des visions de destruction (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée, elle ne peut pas quitter volontairement le périmètre et n'a aucune ligne de mire sur des cibles à l'extérieur du périmètre.

Échec : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas quitter volontairement le périmètre et n'a aucune ligne de mire sur des cibles à l'extérieur de celui-ci.

Spécial : une créature dont l'espace est situé dans le périmètre ne peut se déplacer que dans des cases situées à l'intérieur de celui-ci.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10**Convocation de cogneur pulvérisant**

Magicien Utilitaire 10

Une immense créature de pierre apparaît devant vous. Elle frappe bien trop lentement pour espérer toucher une cible vivante, mais ces poings impressionnants transforment murs et portes en poussière.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 10

Effet : vous convoquez un cogneur pulvérisant de taille M dans une case inoccupée à portée. Sa vitesse de déplacement est de 3. Il bénéficie d'un +2 à la CA et d'un +2 à la Vigueur. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant.

♦ **Action simple :** corps à corps 1 ; cible un objet ; Intelligence contre Réflexes ; 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Mur imaginaire

Magicien Utilitaire 10

Un mur apparemment solide se matérialise devant vos adversaires et coupe le champ de bataille en deux.

Rencontre ♦ arcanique, illusion

Action simple Zone mur 8 à 20 cases ou moins

Effet : vous créez l'illusion d'un mur composé de cases contiguës qui se remplissent de matériau solide (pierre ou métal, par exemple). Le mur peut faire jusqu'à 4 cases de haut. Le mur bloque la ligne de mire pour tous les ennemis (mais pas vos alliés). Chaque fois qu'un ennemi rentre dans une case adjacente au mur, vous pouvez effectuer une attaque d'Intelligence contre Volonté contre cet ennemi. Si l'attaque réussit, l'ennemi ne peut pas traverser le mur ce tour-ci mais peut tenter de nouveau à un tour ultérieur. Si l'attaque échoue, le mur ne bloque plus ni la ligne de mire ni les déplacements de cette créature.

Maintien (mineure) : le mur persiste.

Résistance de masse

Magicien Utilitaire 10

Vous vous enveloppez, vos alliés et vous, de fils arcaniques qui vous isolent contre un type de dégâts particulier.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : Choisissez acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible bénéficie d'une résistance contre ce type de dégâts égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence.

Vision vraie

Magicien Utilitaire 10

Vos yeux luisent de lumière arcanique et rien n'échappe à votre vue.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de vision dans le noir et vous pouvez voir les créatures et les objets invisibles dans un rayon de 10 cases et dans votre ligne de mire. Vous bénéficiez aussi d'un bonus de pouvoir de +5 à vos tests d'Intuition et de Perception.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

Assaut ombreux du maître d'orbe

Magicien Attaque 13

Un linceul d'ombres bouillonnantes s'agglutine autour de votre orbe. Vos ennemis voient une sphère de noir absolu se dilater soudain et les engloûtir.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, nécrotique, périmètre
Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques

Effet : l'explosion crée un périmètre de ténèbres imaginaires qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toutes les créatures sont aveuglées tant qu'elles sont dans le périmètre.

Orbe du châtiment : vous pouvez prolonger la durée de cet effet, même s'il ne s'agit pas d'un pouvoir à volonté. Si vous faites ainsi, le périmètre s'étend à explosion 3 et n'affecte ni vos alliés ni vous-même.

Brute de terre

Magicien Attaque 13

Le sol craque et gémit, puis une créature de pierre et de terre émerge pour aplatis vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, vous faites glisser la cible de 3 cases, puis vous invoquez une brute de terre de taille M dans une case adjacente à la cible. Elle occupe une case et reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chaque fois qu'une créature débute son tour dans une case adjacente à la brute de terre ou pénètre dans une telle case, cette créature subit 5 dégâts et la brute la pousse d'une case.

Combattant imaginaire

Magicien Attaque 13

Vous créez une illusion presque réelle d'un guerrier qui attaque vos ennemis et aide vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Distance 10

Effet : vous faites apparaître un combattant imaginaire de taille M dans une case inoccupée à portée, et qui effectue l'attaque de corps à corps suivante. Les ennemis ne peuvent pas pénétrer dans la case de l'illusion contrairement aux alliés, et elle est considérée comme un allié pour déterminer les prises en tenaille. Le combattant imaginaire persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cible : une créature adjacente au combattant

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts

Force empêtrante

Magicien Attaque 13

Une explosion de force entoure vos ennemis, les renversant et les gênant dans leurs déplacements.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est ralentie, ne peut pas se téléporter, et provoque des attaques d'opportunité lorsqu'elle se décale.

Baguette de précision : en cas d'échec, vous infligez à la cible des dégâts de force égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Sphère miroir

Magicien Attaque 13

Un enclos imaginaire entoure votre adversaire, lui infligeant une douleur tout aussi imaginaire s'il vous attaque, vous ou vos alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Si la cible effectue un jet d'attaque avant la fin de son tour de jeu suivant, elle subit les mêmes dégâts et est soumise aux mêmes effets que si elle avait réussi l'attaque sur elle-même. Ses éventuelles résistances ou immunités n'ont aucun effet sur les dégâts qu'elle s'inflige ainsi. Elle attaque malgré tout normalement la cible prévue.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 15

Boule d'éclairs

Magicien Attaque 15

Un globe crépitant d'éclairs apparaît et vole de-ci de-là en frappant de ses tentacules électriques.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Effet : vous invoquez une boule d'éclairs de taille M qui occupe 1 case à portée, et la boule effectue l'attaque suivante qui est une explosion 1. Chaque créature qui débute son tour adjacente à la boule est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Une fois par tour, au prix d'une action mineure, vous pouvez faire que la boule répète son attaque. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez la déplacer de 10 cases ou moins. Elle peut voler (stationnaire). La boule reste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous la renvoyiez au prix d'une action libre.

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts électricité

Brume terrible d'Evard

Magicien Attaque 15

Vous faites apparaître un brouillard épais et menaçant qui descend sur vos adversaires avec des bruits de grincements de crocs et de claquements de griffes. Quelque chose est tapi en son sein, quelque chose d'horrible.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, psychique, terreur

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque principale : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible principale est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : la cible principale est ralentie (sauvegarde annule).

Effet : l'explosion crée un périmètre de brouillard épais qui bloque la ligne de mire jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez effectuer une attaque secondaire en utilisant une case du périmètre comme case d'origine.

Action d'opportunité Proximité explosion 1

Déclencheur : un ennemi entre dans le périmètre ou y débute son tour

Cible secondaire : l'ennemi qui a déclenché l'attaque dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Convocation de porte-chaines Magicien Attaque 15

Une bourrasque traverse le champ de bataille alors qu'une douzaine de chaînes luisantes s'élèvent de votre main tendue et s'enroulent sur elles-mêmes en une forme humanoïde qui s'en prend à vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 20

Effet : vous convoquez une créature de taille G faite de chaînes dans un espace inoccupé de 2 cases sur 2 à portée. Elle a allonge 2 et une vitesse de déplacement de 6. Elle bénéficie d'un +4 à la CA et d'un +4 à la Vigueur. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

- ♦ **Action simple :** corps à corps 2 ; cible une créature ; Intelligence contre Vigueur ; 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
- ♦ **Attaque d'opportunité :** corps à corps 2 ; cible une créature ; Intelligence contre Vigueur ; 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases. Le porte-chaines a allonge menaçante, ce qui lui permet d'effectuer des attaques d'opportunités contre des cibles situées dans son allonge de 2 cases.

Soubresauts rocheux Magicien Attaque 15

Vous refermez votre poing pour que la terre vous obéisse. Le sol se soulève violemment au milieu de vos adversaires et crée d'innombrables excroissances rocheuses.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts

Échec : demi-dégâts

Effet : l'explosion crée un périmètre de roche irrégulière et tranchante qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui entre dans le périmètre ou se déplace à l'intérieur sans se décaler ou ramper subit 2d6 dégâts et se retrouve à terre.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Vertige Magicien Attaque 15

Vos ennemis vacillent et battent des bras lorsque le monde semble tourner violemment autour d'eux.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est prise de vertige (sauvegarde annule).

Tant qu'elle est prise de vertige, la cible ne peut pas se relever et, si elle se déplace, elle doit se déplacer d'au moins 4 cases ou se retrouver à terre à la fin de son mouvement.

Effet secondaire : la cible est prise d'un vertige moindre (sauvegarde annule). Tant qu'elle est prise de vertige, la cible ne peut pas se relever et, si elle se déplace, elle doit se déplacer d'au moins 2 cases ou se retrouver à terre à la fin de son mouvement.

Échec : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas se relever et, si elle se déplace, elle doit se déplacer d'au moins 2 cases ou se retrouver à terre à la fin de son mouvement.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible provoque des attaques d'opportunités lorsqu'elle se décale.

Sorts Utilitaires de Niveau 16**Convocation de faucon de diamant**

Magicien Utilitaire 16

Un grand oiseau de proie aux plumes blanches et brillantes traverse un portail planaire et se saisit de vous ou d'un allié pour le mettre en sécurité.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 5

Effet : vous convoquez un faucon de diamant de taille M dans une case inoccupée à portée. Sa vitesse de déplacement est de 8 (stationnaire). Il bénéficie d'un +2 à la CA et d'un +2 aux Réflexes. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant.

- ♦ **Action de mouvement :** le faucon de diamant peut porter un de vos alliés de taille M ou inférieure ou vous-même, et qui lui est adjacent au début de son déplacement. La créature portée se déplace avec le faucon et occupe son espace ; si le faucon provoque une attaque d'opportunité, l'attaquant peut cibler soit le faucon soit la créature portée. À la fin du déplacement du faucon, la créature portée peut soit rester dans l'espace du faucon (et être toujours portée), soit atterrir dans une case adjacente au faucon. Une créature portée confère un avantage de combat et subit un -5 aux jets d'attaque.

Déphasage Magicien Utilitaire 16

Vous murmurez une phrase arcanique et transformez votre corps en image intangible.

Quotidien ♦ arcanique, métamorphose

Action mineure Personnelle

Effet : vous devenez immatériel et gagnez déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échappée maligne Magicien Utilitaire 16

Alors que vos adversaires s'appêtent à vous donner le coup de grâce, vous gagnez du temps en créant un fidèle double de vous-même, ce qui vous permet de fuir.

Quotidien ♦ arcanique, illusion, téléportation

Action mineure Personnelle

Effet : vous devenez invisible et vous vous téléportez de 6 cases.

Vous laissez dans la case que vous venez de quitter une illusion de vous-même. Elle se tient là, sans prendre d'actions et utilise vos défenses si elle est attaquée. Elle dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou qu'une attaque réussisse contre elle. Votre invisibilité dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous effectuiez un jet d'attaque.

Une créature peut reconnaître l'illusion en réussissant un test d'Intuition (DD 15 + la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence).

Masque fantôme Magicien Utilitaire 16

D'un geste, vos alliés et vous endossez un déguisement pratiquement indécélable.

Quotidien ♦ arcanique, illusion

Action mineure Proximité explosion 10

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible prend l'apparence d'une créature humanoïde de votre taille, même celle d'un individu précis que vous avez vu. Vous pouvez choisir une apparence différente pour chaque cible. Une créature peut déceler la véritable forme d'une cible en réussissant un test d'Intuition (DD 20 + la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence).

Au prix d'une action simple, vous pouvez modifier cette illusion pour que n'importe quelle cible prenne l'apparence d'une créature humanoïde différente.

Vision spectrale

Magicien Utilitaire 16

Vos alentours se voilent et changent. Ce qui était auparavant une grotte sordide est maintenant une salle du trône opulente.

Quotidien ♦ arcanique, illusion

Action mineure Proximité explosion 5

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous dissimulez le terrain alentour, changeant l'apparence de tous les objets non possédés et des éléments de terrain. Les objets sont toujours visibles mais vous déguisez leur véritable nature pour leur donner l'apparence, l'odeur et le son d'autre chose. Par exemple, vous pourriez faire en sorte qu'une mare de lave paraisse être un tapis moelleux, ou qu'un tas de pièces d'or passe pour de la boue. Si un objet est ôté de la zone, l'effet prend fin pour cet objet.

Une créature peut percevoir l'illusion en réussissant un test d'Intuition (DD 20 + la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence). Une créature perçoit automatiquement l'illusion si elle subit des dégâts d'un objet ou d'un élément de terrain déguisé (par exemple en marchant sur le tapis imaginaire qui est en fait de la lave).

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

Caillou de l'avalanche interminable

Magicien Attaque 17

Un gros rocher que vous avez convoqué du Chaos Élémentaire défonce les rangs adverses avant de se briser et de disparaître.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 20

Effet : vous invoquez un rocher de taille M qui apparaît dans une case à portée, puis vous le déplacez de 5 cases. À la fin de ce mouvement, le rocher disparaît. Tant qu'il se déplace, vous pouvez effectuer l'attaque suivante.

Action libre Corps à corps 1

Déclencheur : le rocher entre dans l'espace d'une créature

Cible : la créature dont l'espace a été pénétré

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous glissez la cible de 2 cases.

Spécial : le rocher ne peut attaquer une créature donnée qu'une fois, même s'il pénètre plusieurs fois dans son espace.

Chaînes agrippantes

Magicien Attaque 17

Vous articulez un mot de pouvoir affligeant et vos adversaires se retrouvent emberlificotés dans des liens spectraux.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est ralentie et provoque des attaques d'opportunité quand elle se décale.

LES MAGICIENS NAINS

La sagesse généralement élevée des nains signifie que ceux de cette race qui choisissent la voie du magicien ont un penchant pour la manipulation et la maîtrise de focaliseur orbe du châtiment. L'orbe d'un magicien nain est souvent un morceau de minéral poli extrait des mines de sa montagne natale. Les nains accordant une grande importance à l'appartenance au clan et aux ancêtres, ceux qui ont des magiciens parmi leurs prédécesseurs ont plus de chance d'à leur tour se consacrer à la magie.

Décharges dansantes

Magicien Attaque 17

Des arcs bleus et craquants d'électricité jaillissent du sol et passent d'un adversaire à un autre.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 20

Cible principale : une créature

Attaque principale : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts électricité, et vous faites glisser la cible d'une case. Si, après ce mouvement, la cible est dans un rayon de 2 cases d'un ennemi qui n'a pas encore été attaqué par cette utilisation de ce pouvoir, effectuez l'attaque secondaire suivante contre cet ennemi en utilisant la cible principale comme case d'origine de l'explosion.

Action libre Zone explosion 2

Cible secondaire : un ennemi dans l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts électricité, et vous faites glisser la cible d'une case. Si, après ce mouvement, la cible est dans un rayon de 2 cases d'un ennemi qui n'a pas encore été attaqué par cette utilisation de ce pouvoir, effectuez l'attaque tertiaire suivante contre cet ennemi en utilisant la cible secondaire comme case d'origine de l'explosion.

Action libre Zone explosion 2

Cible tertiaire : un ennemi dans l'explosion

Attaque tertiaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts électricité, et vous faites glisser la cible d'une case.

Fournaise de sable

Magicien Attaque 17

Vous créez une puissante tempête à partir de vents du désert et de sable incandescent.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu

Effet : l'explosion crée un périmètre de sable incandescent tourbillonnant qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toutes les créatures sont aveuglées tant qu'elles sont dans le périmètre, et la zone est légèrement voilée. Toute créature qui entre dans le périmètre subit 1d10 + votre modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Horreur fantasmagique

Magicien Attaque 17

Votre ennemi est assailli par un monstre imaginaire sorti de ses cauchemars et qui, de terreur, le plonge dans un état catatonique.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, terreur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que la cible est étourdie par ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme à vos jets de dégâts contre elle.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19

Convocation de dévoreur sombre

Magicien Attaque 19

Vos doigts déchirent une ouverture couleur encre et en extraient une terreur faite de ténèbres solidifiées : une gueule aux dents acérées entourée de douzaines de tentacules frénétiques.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 20

Effet : vous convoquez un dévoreur sombre de taille G dans un espace inoccupé de 2 cases sur 2 à portée. Il a allonge 2 et une VD de 5. Il bénéficie d'un +4 à la CA et d'un +4 à la Volonté. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

♦ **Action simple** : corps à corps 2 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 2d4 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est étreinte. Le dévoreur bénéficie d'un +4 aux jets d'attaque et de dégâts contre une cible qu'il étreint déjà.

♦ **Attaque d'opportunité** : corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Déluge d'illusions

Magicien Attaque 19

Vous envahissez l'esprit de votre ennemi pour y placer un éventail époustouflant d'illusions : cauchemars qui prennent vie, failles béantes dans le sol et serpents constricteurs et siffleurs.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible ne peut pas utiliser de pouvoir d'attaque (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Second jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Force opprimante

Magicien Attaque 19

Une violente rafale de magie arcanique plaque votre adversaire au sol et le broie.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre et est soumise à une force opprimante (sauvegarde annule). Tant qu'elle est soumise à celle-ci, la cible subit 10 dégâts de force continus et ne peut se relever.

Échec : demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre et est soumise à une force opprimante (sauvegarde annule). Tant qu'elle est soumise à celle-ci, la cible subit 5 dégâts de force continus et ne peut se relever.

Liens ébène d'Evard

Magicien Attaque 19

Au moyen d'incantations d'emprisonnement, vous piègez votre adversaire dans des runes noires comme animées de vie et contraintes d'obéir à votre volonté.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Second jet de sauvegarde raté : la cible est dominée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est immobilisée et hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

Entraînement de Mordenkainen

Magicien Utilitaire 22

Votre maîtrise des arts arcaniques vous permet de largement dépasser les limites de votre esprit et de puiser dans des réserves de magie pour permettre à vos sorts de persister.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient, vos pouvoirs arcaniques qui peuvent être maintenus durent jusqu'à la fin de la rencontre.

Légion fantôme

Magicien Utilitaire 22

Une douzaine de formes imaginaires apparaissent autour de vous et s'étalent en face de vos ennemis, adoptant une attitude propre à les tromper.

Quotidien ♦ arcanique, illusion

Action mineure Distance 30

Effet : vous créez jusqu'à douze illusions de créatures ou d'objets de taille M, chacune apparaissant dans une case inoccupée à portée. Chacune peut émettre des sons et effectuer des gestes mais aucune ne peut quitter volontairement sa case et toutes ses défenses sont de 10. Une illusion de créature ou d'objet dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce qu'une créature réussisse une attaque contre elle.

Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez faire qu'autant des illusions que vous le souhaitez se déplacent de 6 cases ou moins chacune. Chacune se comporte comme une entité indépendante, disant ce que vous voulez et réagissant à votre guise aux autres créatures. Cependant, vous devez disposer d'une ligne d'effet sur une illusion pour la contrôler ainsi. Si vous n'en disposez pas, elle ne bouge ni ne réagit.

Mur de force

Magicien Utilitaire 22

Une paroi transparente de force se dresse là où vous le décidez.

Quotidien ♦ arcanique, invocation, force

Action simple Zone mur 12 à 20 cases ou moins

Effet : vous invoquez un mur transparent et solide composé de cases contiguës qui se remplissent de force magique et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le mur peut faire jusqu'à 6 cases de hauteur. Le mur bloque les lignes d'effet et le mouvement. Aucune créature ne peut entrer dans une case contenant le mur et les créatures ayant déphasage ne peuvent pas le traverser.

Les attaques contre le mur réussissent automatiquement. Il a 200 points de vie, et une attaque sur n'importe laquelle de ses cases endommage le mur tout entier. S'il est réduit à 0 point de vie, le mur se brise et inflige 3d10 dégâts de force à chaque créature adjacente.

Sphère d'invulnérabilité Magicien Utilitaire 22

Une bulle transparente de force apparaît autour de vous et interdit à quoi que ce soit d'y entrer ou d'en sortir.

Quotidien ♦ arcanique, force, invocation

Action mineure **Personnelle**

Effet : vous créez une sphère de force autour de vous qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque fois que vous vous déplacez (y compris par téléportation), le globe se déplace avec vous. Vous ne pouvez disposer de ligne d'effet sur une autre cible que vous-même, et aucune créature et aucun effet ne peuvent disposer de ligne d'effet sur vous. La sphère ne bloque pas la ligne de mire. Elle bloque les créatures ou les objets qui tentent de la traverser.

Bien qu'impénétrable, la sphère n'est pas immunisée aux dégâts. Les attaques contre elle réussissent automatiquement et elle a 100 points de vie.

Maintien (simple) : la sphère persiste.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

Choc du bâtonnier Magicien Attaque 23

Vous serrez votre bâton très fort tout en hurlant une phrase mystique. Le bâton se transforme en éclair crépitant qui vous projette loin de l'attaque.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple **Distance 20**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts électricité

Bâton de défense : la prochaine fois que vous utilisez l'aptitude de classe bâton de défense avant la fin de la rencontre, vous infligez 10 dégâts d'électricité à l'ennemi dont vous interrompez l'attaque et vous vous téléportez de 5 cases au prix d'une action libre.

Éclairs glaçants Magicien Attaque 23

Une mince couche de glace recouvre votre baguette et émet des vagues de froid aussi inexorables que l'hiver-même.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple **Distance 20**

Cible : une, deux ou trois créatures

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Baguette de précision : relancez toute attaque qui échoue avec ce pouvoir.

Griffe astrale Magicien Attaque 23

Pendant un moment, la frontière entre les mondes devient floue. La griffe énorme d'une bête gigantesque passe à travers les plans pour écraser votre adversaire et le précipiter au sol.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple **Distance 20**

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous faites glisser la cible de 5 cases et elle se retrouve à terre.

Effet : vous invoquez une griffe astrale dans une case occupée par la cible après que cette attaque ait été résolue. La griffe reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible se relève alors que la griffe est dans son espace, la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

Léthargie irrésistible du maître d'orbe Magicien Attaque 23

Une sphère rouge sang d'énergie arcanique émane de votre orbe jusqu'à englober vos adversaires, les pénétrer et drainer leur énergie.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple **Zone explosion 2 à 20 cases ou moins**

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est soit affaiblie soit immobilisée (à votre choix) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Orbe du châtiment : vous pouvez prolonger la durée de ce pouvoir, bien qu'il ne s'agisse pas d'un pouvoir à volonté.

Si vous faites ainsi, chaque cible est à la fois affaiblie et immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ombres trompeuses Magicien Attaque 23

Les ténèbres qui tournoient autour de vos adversaires, les distraient et vous dissimulent, vous et vos alliés, à leurs yeux.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion

Action simple **Zone explosion 2 à 20 cases ou moins**

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut disposer de ligne de mire que sur la créature qui lui est la plus proche (allié ou ennemi). Si plusieurs créatures sont tout aussi proches de la cible, elle peut toutes les voir.

LE CARACTÈRE ADAPTABLE DU MAGICIEN

Si le magicien est l'une des classes les plus diversifiées du jeu, il le doit à une combinaison de trois facteurs : les grimoires, les tours de magie et les rituels. Contrairement aux membres des autres classes, le magicien peut conserver une sélection de pouvoirs d'attaque quotidiens et de pouvoirs utilitaires dans un grimoire afin de choisir le sort approprié à la tâche, pourvu qu'il ait une idée de ce qui l'attend ce jour-là (les rituels de divination sont d'ailleurs une bonne manière d'obtenir une partie de ces informations !). Les tours de magie sont des effets magiques mineurs mais à l'incroyable flexibilité.

Cherchez de nouvelles façons d'utiliser *manipulation à distance*, *prestidigitation* et son *imaginaire* lors de défis de compétences, d'interactions sociales et même de rencontres de combat pour des résultats inattendus. Enfin, les rituels, que n'importe quelle classe peut utiliser mais auxquels les magiciens ont un accès bien plus aisé, représentent une source inépuisable d'effets intéressants et uniques. Certains magiciens sont du genre à compter sur un ou deux rituels pour diverses situations, alors que d'autres utilisent de nombreux rituels différents parfois sans jamais utiliser deux fois le même.



SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 25

Acide bouillonnant

Magicien Attaque 25

Vous lancez une sphère verte vers vos ennemis. Elle explose, les arrosant d'acide et laissant une mare de produit caustique bouillonnant qui se déplace sur votre ordre.

Quotidien ♦ acide, arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque principale : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide

Échec : demi-dégâts

Effet : l'explosion crée un périmètre d'acide bouillonnant qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque créature qui pénètre dans le périmètre ou y débute son tour subit 10 dégâts d'acide. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 5 cases ou moins.

Vous pouvez effectuer une attaque secondaire en utilisant une case du périmètre comme case d'origine.

Action d'opportunité Proximité explosion 1

Déclencheur : une créature pénètre dans le périmètre ou y débute son tour.

Cible secondaire : la créature qui a déclenché l'attaque dans la zone de l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Vigueur

Réussite : la cible secondaire est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu actuel.

Convocation de horde abyssale

Magicien Attaque 25

Trois horribles créatures, guère plus que des bouches dentelées vivantes, apparaissent autour de vos adversaires pour les dévorer.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 20

Effet : vous convoquez jusqu'à trois gueules abyssales de taille M, chacune apparaissant dans une case inoccupée à portée. Chacune a une vitesse de déplacement de 6. Vous pouvez leur donner les ordres spéciaux suivants :

♦ **Action simple** : Corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts.

♦ **Attaque d'opportunité** : Corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts. De plus, si un ennemi adjacent à la gueule effectue une attaque de corps à corps qui n'inclut pas la gueule comme cible, cette dernière peut effectuer une attaque d'opportunité contre l'ennemi après que son attaque a été résolue.

Spécial : Chaque fois que vous utilisez une action simple ou mineure pour donner un ordre, toutes les gueules abyssales entreprennent cette action. Une cible ne peut subir d'attaque d'opportunité que d'une seule gueule par ordre. Vous ne perdez pas de récupération tant que toutes les gueules convoquées par ce pouvoir ne sont pas réduites à 0 point de vie ou moins.

Réalité fantôme

Magicien Attaque 25

Vous créez une illusion complexe dans l'esprit de votre ennemi pour le convaincre que ses amis sont des adversaires et le diriger là où vous le souhaitez.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est affectée par la réalité fantôme (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affectée par celle-ci, chaque fois qu'elle effectue une attaque de corps à corps ou de distance, vous pouvez changer la cible de cette attaque. Si elle effectue une attaque de zone, vous choisissez la case d'origine si approprié. La cible ne peut pas ainsi s'attaquer elle-même. De plus, chaque fois que la cible se déplace, vous pouvez la glisser de 4 cases après qu'elle ait terminé son déplacement.

Échec : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible effectue une attaque de corps à corps ou de distance, vous pouvez changer la cible de cette attaque. Si elle effectue une attaque de zone, vous choisissez la case d'origine si approprié. La cible ne peut pas ainsi s'attaquer elle-même.

Sphère prismatique du maître d'orbe

Magicien Attaque 25

Toutes les couleurs de l'arc-en-ciel tourbillonnent dans votre orbe, puis en jaillissent soudain pour envelopper vos adversaires d'une sphère chatoyante.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, poison

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur, Réflexes, Volonté

Réussite (Vigueur) : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)

Réussite (Réflexes) : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

Réussite (Volonté) : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Spécial : vous effectuez un jet d'attaque par cible et comparez le résultat aux trois défenses. Une cible pourrait être affectée par n'importe laquelle des conséquences, ou toutes ou aucune suivant le nombre de défenses contre lesquelles l'attaque a réussi. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde différent contre chaque état ou cas de dégâts continus.

Orbe du châtiment : si vous infligez un malus au jet de sauvegarde contre ce pouvoir, il s'applique à toutes les cibles plutôt qu'à une seule.

Tempête de cendres incandescentes

Magicien Attaque 25

Un nuage tournoyant de cendres enflammées entoure vos ennemis, les brûlant et aveuglant leurs alliés.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque principale : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

Effet : l'explosion crée un périmètre de cendres enflammées qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez effectuer une attaque secondaire en utilisant une case à l'intérieur du périmètre comme origine.

Action d'opportunité Proximité explosion 5

Déclencheur : une créature rate son jet de sauvegarde contre les dégâts continus de ce pouvoir.

Cible secondaire : la créature qui a déclenché l'attaque dans la zone de l'explosion

Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et la cible secondaire est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

LES MAGICIENS DRAKÉIDES

Avec une culture qui valorise la gloire au combat, les drakéides ne se tournent normalement pas vers les études de magie. Ceux qui adoptent malgré tout le focaliseur du magicien en sont d'autant plus motivés dans les études des arts ésotériques, sacrifiant souvent leurs engagements personnels ou délaissant la voie facile vers le succès. De nombreux magiciens drakéides sont étonnamment doués pour la magie de l'illusion.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

Bête de sang asservie

Magicien Attaque 27

Une créature informe et frénétique, recouverte de longues épines pour boire le sang de vos adversaires et vous transférer leur vigueur, jaillit de votre tome.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts

Effet : vous invoquez une bête de sang asservie qui occupe une case à portée. Elle reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chaque fois qu'une créature adjacente à la bête de sang se déplace, cette créature subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution et vous gagnez le même nombre de points de vie temporaires. Ces points de vie temporaires se cumulent avec n'importe quels points de vie temporaires issus d'une autre source.

Tome de coercition : Si vous augmentez les dégâts infligés par ce pouvoir à une créature qui se déplace, tous les alliés situés dans un rayon de 5 cases gagnent également les points de vie temporaires.

Bûcher des âmes

Magicien Attaque 27

Vous repliez votre main en un geste mystique et vos adversaires hurlent d'agonie tandis que leur âme est consumée par un feu invisible.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur, nécrotique

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu et nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Force de séquestration

Magicien Attaque 27

Votre sort déchire les limites entre les plans, martelant vos ennemis et les enfermant dans un pli d'espace.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la zone d'explosion devient un repli de l'espace. Une créature contre laquelle cette attaque a réussi ne peut en aucune manière quitter la zone, même par mouvement forcé ou par téléportation.

Perdu dans les brumes

Magicien Attaque 27

Vous plongez votre ennemi dans un monde imaginaire qui imite si bien la réalité que vous manipulez votre adversaire comme s'il s'agissait d'une marionnette.

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, illusion

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'elle est dominée, elle gagne un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Vol de temps

Magicien Attaque 27

Vous détournez les flots du temps, dérochant un peu de son temps à votre ennemi pour votre propre usage.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous gagnez une action simple supplémentaire que vous devez utiliser avant que la cible récupère de son état étourdi.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29

Convocation de montagne vivante

Magicien Attaque 29

Vous éloignez les murs planaires pour appeler à vous une masse de roche vivante et intelligente du Chaos Élémentaire. Elle émerge pour écraser vos adversaires sous ses pieds de granit.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur

Action mineure Distance 20

Effet : vous convoquez une montagne vivante de taille TG dans un espace inoccupé de 3 cases sur 3 à portée. Elle a une vitesse de 3. Elle bénéficie d'un +4 à la CA et d'un +4 à la Vigueur. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

- ♦ **Action simple** : corps à corps 3 ; cible une créature ; Intelligence contre Vigueur ; 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible se retrouve à terre.
- ♦ **Action simple** : explosion de proximité 5 ; cible uniquement les ennemis ; Intelligence contre Vigueur ; 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible se retrouve à terre.
- ♦ **Attaque d'opportunité** : corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Vigueur ; 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Miasmes d'affaiblissement

Magicien Attaque 29

Une poussière noire s'élève en tourbillon autour de vos adversaires, les vidant de leur force et brouillant leur perception.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, Nécrotique, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts

Effet : l'explosion crée un périmètre de poussière noire collante qui bloque la ligne de mire de toutes les créatures auxquelles ce pouvoir a infligé des dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

LES MAGICIENS TIEFFELINS

Les tieffelins dotés d'un talent pour l'arcane suivent souvent l'exemple de leurs ancêtres et choisissent de devenir sorciers. Pour autant, ce sont aussi d'excellents magiciens. Leur intelligence supérieure en fait les égaux des mages éladrins (bien que la plupart des éladrins contesteront ce fait). Les tieffelins sont généralement plus enclins à devenir des magiciens de guerre qu'à se confronter aux subtilités de l'illusion et de la manipulation. Beaucoup de ceux qui adoptent malgré tout la magie de l'illusion (et simultanément la forme orbe de tromperie de la maîtrise de focaliseur) sont de redoutables maîtres de leur art.

Mur prismatique

Magicien Attaque 29

Vous séparez vos mains pour étirer un arc-en-ciel mystique qui grandit jusqu'à devenir un mur de couleurs chatoyantes.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, invocation, poison

Action simple Zone mur 10 à 10 cases ou moins

Effet : vous invoquez un mur composé de cases contiguës qui se remplissent d'une lumière multicolore qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce mur peut faire jusqu'à 5 cases de haut. Entrer dans une case occupée par le mur coûte une case de déplacement supplémentaire. Le mur bloque la ligne de mire.

Vous pouvez effectuer l'attaque suivante en utilisant une case à l'intérieur du périmètre comme case d'origine.

Action d'opportunité Proximité explosion 1

Déclencheur : une créature débute son tour à l'intérieur du mur ou adjacent à celui-ci ou le traverse.

Attaque : Intelligence contre Vigueur, Réflexes, Volonté

Cible : la créature qui a déclenché l'attaque dans la zone d'explosion

Réussite (Vigueur) : 3d4 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison, et vous téléportez la cible de 5 cases.

Réussite (Réflexes) : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

Réussite (Volonté) : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Maintien (mineure) : le mur persiste.

Spécial : vous effectuez un jet d'attaque par cible et comparez le résultat aux trois défenses. Une cible pourrait être affectée par n'importe laquelle des conséquences, ou toutes ou aucune suivant le nombre de défenses contre lesquelles l'attaque a réussi. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde différent contre chaque état ou cas de dégâts continus.

Visions de courroux

Magicien Attaque 29

Poussant des cris à glacer le sang, vos ennemis se jettent les uns sur les autres.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule). Si vous n'obligez pas la cible à effectuer un jet d'attaque durant son tour, elle réussit automatiquement son jet de sauvegarde contre cet état à la fin de son tour. Si vous obligez la cible à effectuer un jet d'attaque mais qui ne réussit contre aucune créature, elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde contre cet état jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Échec : La cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LES GRANDS MAGICIENS DE L'HISTOIRE

Certains des plus grands magiciens ont marqué l'étude de la magie de leur patte à travers des sorts et des rituels qui portent leur nom : Bigby (aux nombreux sorts *main*), Mordenkainen, Otiluke, et Evard ont tous des sorts qui leur rendent hommage dans le *Manuel des Joueurs* et ici. Tenser, Leomund et Drawmij survivent dans des noms de rituels. Ces noms font partie du jeu DUNGEONS & DRAGONS® depuis le début—en grande partie parce qu'il s'agissait de personnages joueurs magiciens dans certaines des toutes premières campagnes D&D®.

Si votre magicien a un léger penchant mégalomane (comme beaucoup), vous pourriez envisager d'accoler votre nom à certains de vos sorts. Peut-être cela sera-t-il uniquement le reflet de votre amour-propre hypertrophié, ou peut-être le signe que vous aurez recherché une variante qui rendra le borbier acide de Kathra remarquablement différent du borbier acide connu de tous et présenté dans ce livre.

NOUVELLES VOIES PAR ANGONIQUES

CONVOCATEUR FUSIONNEL

« À moi, mes serviteurs ! Ma force sera la vôtre, tout comme ma victoire. »

Prérequis : Magicien

Vous êtes fasciné par la magie de convocation et d'invocation. La puissance des plans vous attire presque aussi fortement que votre propre poigne arcanique amène les créatures que vous appelez à vos côtés. Vous établissez un lien plus fort que les autres avec les créatures que vous convoquez, ce qui vous procure un contrôle accru sur elles. Cet échange plus intime vous permet même de manipuler les limites entre les plans. Pour autant, vous êtes un maître bienveillant et vous insufflez une vitalité plus grande à vos serviteurs convoqués, en échange d'un service encore plus dévoué.

APTITUDES DE CONVOCATEUR FUSIONNEL

Retraite du convocateur (niveau 11) : chaque fois que vous utilisez un pouvoir arcanique qui a le mot-clé convocation ou invocation, vous pouvez vous téléporter de 2 cases au prix d'une action libre après avoir utilisé le pouvoir.

Action du convocateur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez donner un ordre d'action mineure à chacune de vos créatures convoquées au prix d'une action libre.

Puissance du convocateur (niveau 16) : les créatures que vous convoquez gagnent régénération 10.

SORTS DU CONVOCATEUR FUSIONNEL

Ouverture planaire Convocateur fusionnel Attaque 11

Vous créez une faille entre les plans par laquelle vous tirez une énergie brute qui envoie voltiger vos ennemis comme des quilles.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, invocation

Action simple Distance 10

Effet : vous invoquez une ouverture planaire qui occupe une case à portée et dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez effectuer l'attaque suivante en utilisant la case de l'ouverture comme case d'origine.

Action libre Proximité explosion 1

Déclencheur : une créature débute son tour dans l'ouverture planaire ou entre dans une case adjacente.

Cible : la créature qui a déclenché l'attaque dans la zone d'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases.

Convocation endurante Convocateur fusionnel Utilitaire 12

Vous faites appel à l'énergie des plans pour qu'elle emplisse votre créature convoquée et garantisse sa survie.

Rencontre ♦ arcanique, guérison

Action mineure Distance 10

Cible : une créature que vous avez convoquée

Effet : la cible regagne autant de points de vie que votre valeur de récupération.

Convocation de protecteur fusionnel Convocateur fusionnel Attaque 20

Vous appelez à vous une immense statue humanoïde de métal et de pierre qui martèle vos adversaires et les repousse loin de vous.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur, téléportation

Action mineure Distance 20

Effet : vous convoquez un protecteur fusionnel de taille G dans un espace inoccupé de 2 cases sur 2 à portée. Il a allonge 2 et une vitesse de 5. Il bénéficie d'un +4 à la CA et d'un +4 à la Volonté. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

♦ **Action simple :** décharge de proximité 3 ; cible chaque créature dans la zone de décharge ; Intelligence contre Réflexes ; 2d4 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

♦ **Attaque d'opportunité :** corps à corps 1 ; cible une créature ; Intelligence contre Réflexes ; 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Le protecteur fusionnel peut effectuer cette attaque d'opportunité contre une créature qui vous attaque ou qui attaque une créature que vous avez convoquée.

♦ **Action mineure :** vous changez de place avec le protecteur fusionnel.



HÉRAULT DU GEL

« Il faut avoir une nature bien froide pour manier un tel pouvoir. »

Prérequis : Magicien, langage originel

Les créatures convoquées peuvent toujours être améliorées. D'autres voies arcaniques, telle que le convocateur fusionnel, procèdent en insufflant de l'énergie magique dans les sorts de convocation afin de créer un compagnon arcanique plus proche de la perfection, mais votre approche est de rechercher la maîtrise du froid élémentaire. Utilisant des mots de pouvoir originels, vous avez appris à améliorer chaque serviteur convoqué au moyen d'un peu d'essence de glace originelle.

Cet apport de puissance hivernale ne se limite pas aux créatures que vous convoquez ; il a aussi transformé votre nature propre en quelque chose de plus élémentaire. Vous avez adopté les aptitudes innées et la résistance du froid originel. Votre peau, ainsi que l'apparence extérieure de vos créatures convoquées, a pris la couleur bleu pâle de la glace, et vos cheveux sont devenus une masse de fils blancs comme neige. Même vos flammes arcaniques brûlent de la couleur bleu du flammegivre.

APTITUDES DU HÉRAULT DE GEL

Refuge de l'hiver (niveau 11) : vous et vos créatures convoquées gagnez résistance froid 3 ; dans le cas d'une résistance existante contre le froid, elle augmente de 3. Cette résistance se cumule avec d'autres résistances contre le froid conférées par des pouvoirs ou des effets.

Au niveau 21, cette résistance passe à 5 (ou augmente de 5).

Action du blizzard (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque ennemi qui vous est adjacent subit 5 dégâts de froid et est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Au niveau 21, les dégâts de froid passent à 10.

Convocation de gelure (niveau 16) : les créatures que vous convoquez gagnent l'aura *gelure* décrite ci-dessous.

Gelure (froid) aura 1 ; chaque créature qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de froid.

SORTS DE HÉRAULT DE GEL

Mur de l'hiver

Hérault de gel Attaque 11

Articulant des mots en originel de vos lèvres couvertes de givre, vous invoquez un mur instable de glace et de vent élémentaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid, invocation

Action simple

Zone mur 5 à 20 cases ou moins

Effet : vous invoquez un mur composé de cases contiguës qui se remplissent de givre et de vents déchaînés qui durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur peut faire jusqu'à 4 cases de haut.

Chaque créature qui débute son tour adjacente au mur subit 1d8 + votre modificateur d'Intelligence dégâts de froid. Si une créature entre dans l'espace du mur ou y débute son tour, elle subit 2d8 + votre modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et elle est ralentie (sauvegarde annule). Entrer dans une case occupée par le mur coûte une case de déplacement supplémentaire. Les cases occupées par le mur sont grandement voilées et le mur bloque les lignes de mire.

Appel glacé

Hérault de gel Utilitaire 12

Vous chargez votre convocation de l'essence d'un éclat de glace issu du Chaos Originel.

Rencontre ♦ arcanique, froid

Action libre

Personnelle

Effet : la prochaine créature que vous convoquez avant la fin de votre tour est immunisée au froid et inflige 1d6 dégâts supplémentaires à chaque attaque.

Convocation de brute de flammegivre

Hérault de gel Attaque 20

Un géant taillé dans la glace et la flammegivre traverse une ouverture élémentaire et vos ennemis tremblent de froid et de peur.

Quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur, froid

Action mineure

Distance 20

Effet : vous convoquez une brute de flammegivre de taille G dans un espace inoccupé de 2 cases sur 2 à portée. Elle a un allonge 2 et une vitesse de déplacement de 5. Elle bénéficie d'un +2 à la CA et d'un +4 à la Vigueur. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants :

♦ **Action simple :** allonge 2 ; cible une créature ; Intelligence contre CA ; 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible se retrouve à terre.

♦ **Action simple (1/rencontre) :** décharge de proximité 3 ; cible chaque créature dans la zone de décharge ; Intelligence contre Vigueur ; 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

♦ **Attaque d'opportunité :** Intelligence contre CA ; 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid.

Spécial : l'aura de *gelure* de la brute de flammegivre convoquée a une portée de 2 cases au lieu de 1.



DAN SCOTT

MAGE INAPERÇU

« Avez-vous déjà rencontré quelqu'un qui n'était pas là ? »

Prérequis : Magicien

Voir mais rester inaperçu, agir sur le monde mais ne pas en subir les effets : cette aptitude est au cœur de la véritable puissance magique. Ainsi, vous vous êtes consacré à l'art de l'invisibilité, rendant votre corps transparent comme une fenêtre pure et impeccable à travers laquelle aucun signe de votre présence ne peut être détecté. Vous êtes un mage inaperçu ; on ne peut vous arrêter. Ou, encore mieux, vous voir.

Puisque vous pouvez disparaître avec grande rapidité et facilité, vous devez apprendre à vous placer de sorte à ne pas vous faire piétiner par vos propres alliés. Même le fait de marcher invisible dans la rue nécessite une vigilance de tous les instants de crainte que quelque carrosse ou palanquin ne vous renverse par inadvertance. Et avec un aussi grand pouvoir vient le risque d'en abuser, ce contre quoi vous devez vous garder.



GUILLAUME L'INAPERÇU

Les archimages sont des perles rares chez les magiciens ; rares sont les mortels à avoir la motivation et la chance permettant d'atteindre les sommets de l'art magique. Et il n'y en a eu qu'un, Guillaume l'Inaperçu, à avoir été si fasciné par le concept de l'invisibilité qu'il se retira dans son sanctuaire au bout d'une longue carrière largement relatée pour se consacrer à ce type de magie. Le fruit de ses études refait parfois surface sous forme de parchemins apparemment vierges portant le sceau de Guillaume l'Inaperçu. Les légendes racontent que ceux qui parviennent à découvrir les messages qui y sont cachés peuvent apprendre de grands secrets sur l'invisibilité.

APTITUDES DU MAGE INAPERÇU

Invisibilité supérieure (niveau 11) : chaque fois que vous utilisez un pouvoir qui vous rend invisible, lancez un d20 à la fin de la durée d'invisibilité. Sur un résultat supérieur ou égal à 10, vous restez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous effectuiez un jet d'attaque.

Action inaperçue (niveau 11) : lorsque vous utilisez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Avantage inaperçu (niveau 16) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque arcanique qui réussit contre une cible qui ne peut pas vous voir, vous lui infligez 1d6 dégâts supplémentaires.

SORTS DU MAGE INAPERÇU

Tour de disparition Mage inaperçu Attaque 11

Vous frappez, et en un clin d'œil, vous n'êtes plus là.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Effet : vous devenez invisible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Voile de Guillaume Mage inaperçu Utilitaire 12

Vous effectuez une série de gestes mystiques et vos compagnons et vous disparaissent.

Quotidien ♦ arcanique, illusion, périmètre

Action mineure Proximité explosion 2

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : la cible acquiert l'invisibilité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'une de ses attaques réussisse ou échoue. L'explosion crée un périmètre d'invisibilité qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous ou un allié termine son tour de jeu à l'intérieur du périmètre, cet individu devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'une de ses attaques réussisse ou échoue.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 4 cases.

Légion disparue Mage inaperçu Attaque 20

Vous passez vos mains devant vous et foudroyez vos ennemis d'une attaque dévastatrice. Puis vous en récupérez l'énergie résiduelle pour dissimuler vos alliés.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques

Échec : demi-dégâts

Effet : vous et vos alliés à 10 cases ou moins devenez invisibles pour la cible (sauvegarde annule).

SABOTEUR HERMÉTIQUE

« Rabattez-les vers l'alcôve, je leur y ai préparé une petite réception. »

Prérequis : Magicien

Peu de choses vous font plus plaisir que de réserver des surprises magiques désagréables à vos adversaires. Bien que vos pièges soient imaginaires, ils n'en sont pas moins mortels pour ceux qui tombent dedans. De même, vous aimez apporter votre touche personnelle arcanique aux pièges les plus éculés, prenant ainsi les ennemis de court lorsqu'ils se croient en sécurité. C'est vrai, il vous arrive de vous délecter plus qu'il n'est correct de votre pyrotechnie fantasmagique. Mais c'est un tel plaisir de semer le chaos !

Malgré tout, vous ne devez pas attirer la colère de vos compagnons en dispersant trop imprudemment des pièges aussi dangereux, ou en les plaçant là où ils pourraient être déclenchés accidentellement. Vous faites donc attention... autant qu'il est possible pour un saboteur.

APTITUDES DU SABOTEUR HERMÉTIQUE

Réglage de la cible (niveau 11) : une fois par rencontre, lorsque vous utilisez un pouvoir de magicien qui est une décharge, une explosion ou un mur, vous pouvez choisir une case à 20 cases ou moins de vous comme case d'origine du pouvoir au lieu de sa case d'origine normale.

Action du saboteur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir d'attaque de magicien de zone ou de proximité, toutes les cibles de ce pouvoir vous donnent un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réglage de précision (niveau 16) : toutes les cibles des pouvoirs d'attaque affectés par l'aptitude réglage de cible vous donnent un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, que vous ayez ou non réussi vos attaques contre elles.

SORTS DU SABOTEUR HERMÉTIQUE

Détonations psychiques

Saboteur hermétique
Attaque 11

Vous tapotez le sol et trois pièges imaginaires se placent sous les pieds de vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique
Action simple Distance 10

Effet : vous faites apparaître trois pièges imaginaires dans trois cases différentes qui durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque piège peut effectuer l'attaque suivante la première fois qu'il est déclenché.

Action d'opportunité Proximité explosion 1

Déclencheur : une créature débute son tour de jeu dans une case contenant un piège ou pénètre dans une case adjacente.

Cible : la créature qui a déclenché le piège

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre.

Spécial : le déclenchement de cette attaque est considéré comme le déclenchement d'un piège pour ce qui est de votre pouvoir sabotage de piège.



NOUVELLES VOIES PARAGONIQUES DE MAGICIEN

4

Sabotage de piège Saboteur hermétique Utilitaire 12

Parfois, le piège est déclenché par la mauvaise personne. Heureusement, vous êtes paré à cette éventualité.

Rencontre ♦ arcanique, téléportation
Interruption immédiate Distance 10

Déclencheur : une créature déclenche un piège à portée.

Cible principale : la créature qui a déclenché le piège

Cible secondaire : une autre créature à 10 cases ou moins de la cible principale

Effet : les cibles principales et secondaires échangent leur position, et la cible secondaire est considérée comme ayant déclenché le piège. Si vous ou un allié êtes la cible secondaire, il ou elle bénéficie d'un +4 à toutes ses défenses contre les attaques de ce piège jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible secondaire.

Protection du saboteur Saboteur hermétique Attaque 20

Vous sanctionnez ceux qui sont suffisamment inconscients pour vous attaquer.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, psychique
Action simple Proximité explosion 10

Effet : l'explosion crée un périmètre de magie protectrice qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez effectuer l'attaque suivante en utilisant une case à l'intérieur du périmètre comme case d'origine.

Action d'opportunité Proximité explosion 10

Déclencheur : une créature dans la zone d'explosion effectue une attaque contre vous.

Cible : la créature qui a déclenché l'attaque

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques

Effet : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Spécial : le déclenchement de cette attaque est considéré comme un déclenchement de piège pour ce qui est de votre pouvoir sabotage de piège.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous à moins que vous utilisiez votre aptitude Réglage de la cible pour changer la case d'origine de l'explosion, auquel cas vous pouvez déplacer le périmètre de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

TISSEUR DE FORTUNE

« Il n'y a pas de grand dessein ou de but ultime. Tout n'est que coïncidence. »

Prérequis : Magicien

Vous appréciez le cosmos pour ce qu'il est : un endroit dépourvu de sens où jouent des dieux déments, batifolent des originels et où des magiciens peuvent imprimer leur marque. Vous comprenez que le monde et ses plans miroirs ne sont pas le résultat d'une élaboration intentionnelle mais d'innombrables éternités passées à tâtonner.

Dans un univers où les dieux contrôlent le sort des âmes, tissent les fils du destin et incarnent des principes absolus, rares sont ceux à trouver votre philosophie raisonnable. Certains vous prennent même pour un fou. Mais vous ne nourrissez aucune illusion en matière de sens ou de but ultime. Au minimum, votre moralité est plus pure : vous accomplissez de bonnes actions non pas parce que vous adhérez à un code ou recherchez une cause supérieure, mais parce que c'est votre choix.

APTITUDES DU TISSEUR DE FORTUNE

Canalisation d'entropie (niveau 11) : vous pouvez emmagasiner et canaliser le flux d'entropie dans lequel vous baignez. Ce chaos à peine contrôlé est représenté par une réserve de points d'entropie. Après chaque repos court ou prolongé, votre réserve est de 0 point d'entropie. Chaque fois que vous obtenez un 20 naturel sur n'importe quel jet de d20, vous ajoutez 1 point d'entropie à cette réserve. Chaque fois que vous obtenez un 1 naturel sur n'importe quel jet de d20, vous soustrayez 1 point de la réserve (minimum de 0).

Une fois par tour de jeu, lorsque vous lancez un d20 et n'aimez pas le résultat, vous pouvez dépenser autant de points d'entropie de votre réserve que voulu

pour obtenir un bonus à ce jet de +1 par point dépensé. Si vous avez dépensé des points d'entropie depuis le début de votre tour de jeu, vous ne pouvez plus en dépenser jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Action entropique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez lancer un d6. Si le résultat est pair, ajoutez ce nombre de points d'entropie à votre réserve et téléportez-vous d'autant de cases. Si le résultat est impair, soustrayez ce nombre de points d'entropie à votre réserve (minimum de 0) et téléportez un ennemi dans un rayon de 5 cases d'autant de cases.

Doubler la mise (niveau 16) : une fois par rencontre au prix d'une action libre, avant d'effectuer un jet d'attaque pour un pouvoir d'attaque arcanique, vous pouvez ajouter le résultat d'un d6 à ce jet d'attaque. Si l'attaque réussit, elle inflige 2d6 dégâts supplémentaires et vous ajoutez autant de points d'entropie à votre réserve que le résultat du d6. Si l'attaque échoue, vous subissez 2d6 + votre modificateur d'Intelligence dégâts, et vous soustrayez autant de points d'entropie de votre réserve que le résultat du d6.

SORTS DU TISSEUR DE FORTUNE

Redéploiement entropique

Tisseur de fortune
Attaque 11

Vous déformez la loi des probabilités avec des ondes de variabilité qui passent sur vos ennemis et les forcent à avoir un comportement imprévisible.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts. Si le résultat de votre jet d'attaque est pair, vous faites glisser la cible de 3 cases. Si le résultat de votre jet d'attaque est impair, vous poussez la cible de 3 cases.

Banque de fortune Tisseur de fortune Utilitaire 12

Vous êtes drapé de l'essence de la chance, qui déforme tous les sorts que vous lancez.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ajoutez 1 point d'entropie à votre réserve chaque fois que vous obtenez un résultat naturel supérieur ou égal à 10 sur un d20, et vous soustrayez 1 point d'entropie de votre réserve sur un résultat inférieur ou égal à 9 sur un d20.

Sort aléatoire Tisseur de fortune Attaque 20

Vous puisez dans les forces aléatoires du cosmos pour déclencher quelque chose. Mais quoi, vous l'ignorez.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action mineure Personnelle

Effet : vous obtenez un usage unique d'un des pouvoirs de magicien suivant. Lancez un d6 pour déterminer le pouvoir à partir de la liste suivante. Ou alors, vous pouvez dépenser 2 points d'entropie pour choisir un des pouvoirs de la liste. Vous devez utiliser le pouvoir avant la fin de la rencontre sinon il est perdu.

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1—Rayonnement prismatique | 4—Désintégration |
| 2—Vague acide | 5—Tentacules noirs d'Evard |
| 3—Brume mortelle | 6—Aspersions prismatique |



VOYAGEUR ARCANIQUE

« La distance n'est qu'illusion, une représentation de l'esprit enracinée dans le monde physique. »

Prérequis : Magicien

Pour la majorité des créatures, le temps et l'espace sont des limites. Il n'y a que les dieux, les originels et les êtres légendaires pour les outrepasser. Et, peut-être, les gens comme vous.

Vous avez déjà appris plusieurs pouvoirs qui vous permettent de voyager instantanément entre deux points proches. Mais maintenant, en tant que voyageur arcanique, vous voyez plus clairement le mécanisme qui sous-tend la téléportation. Au fur et à mesure que votre savoir augmente, la téléportation vous vient aussi naturellement que la marche et vous vous déplacez d'un endroit à un autre en exerçant votre esprit plutôt que vos muscles. Vous ne limitez pas cette pratique à vous-même, vous aimez aussi viser d'autres personnes avec vos effets spatiaux, envoyant des amis en sécurité et expédiant des adversaires dans des endroits dangereux.

Bien que le temps reste encore hors de votre portée, vous savez que l'espace n'est pas insurmontable, contrairement à la croyance populaire. Effectivement, parfois, le chemin le plus court n'est pas la ligne droite.

APTITUDES DE VOYAGEUR ARCANIQUE

Frappe délocalisante (niveau 11) : chaque fois que vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque de magicien, vous pouvez aussi téléporter la cible de 4 cases.

Action du voyageur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez aussi vous téléporter de 4 cases au prix d'une action libre.

Pas du voyageur (niveau 16) : vous disposez dorénavant de téléportation 2 comme nouveau mode de déplacement.

SORTS DE VOYAGEUR ARCANIQUE

Détour du voyageur Voyageur arcanique Attaque 11

Vous transportez à la fois vos ennemis et vos alliés. Pour vos alliés, le voyage est agréable et mène à bon port ; pour les ennemis, il est semé d'embûches et les met en danger.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et vous téléportez la cible de 3 cases.

Effet : vous téléportez chaque allié dans la zone de décharge de 3 cases.



NOUVELLES VOIES PARAGONIQUES DE MAGICIEN

4

Esquive du voyageur Voyageur arcanique Utilitaire 12

Alors que l'arme de votre adversaire fond sur vous, vous allez soudain voir ailleurs.

Quotidien ♦ arcanique, téléportation

Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : une attaque contre vous réussit ou échoue.

Effet : vous vous téléportez de 10 cases.

Voyage terrifiant Voyageur arcanique Attaque 20

Vous envoyez vos ennemis... ailleurs. Dans un endroit terrible.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Action simple **Zone** explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est téléportée dans un espace interplanaire (sauvegarde annule). Tant que la cible est dans cet espace, elle ne peut pas entreprendre d'action et ne peut pas être ciblée. Sur un jet de sauvegarde réussi, elle revient dans l'espace qu'elle occupait précédemment, ou le plus proche espace inoccupé de son choix si le précédent est occupé.

Échec : demi-dégâts, et la créature est hébétée (sauvegarde annule).

SORCIER

« Par les Chaînes de Levistus, les Mille Yeux de Gibbeth, et les pactes conclus à Bael Turath, je te condamne aux fosses les plus viles de l'Enfer ! »

LES SORCIERS font appel à une magie puissante et ancienne. Ils communient avec des entités primitives, traitent avec des visiteurs diaboliques ou féeriques aux heures les plus sombres, et passent des heures à étudier le ciel nocturne en articulant les noms des constellations et des étoiles. Leur pacte peuvent s'appuyer sur un style particulier de malédiction ou d'envoûtement, mais ce fait ne le limite pas à un but ou une ambition spécifique. Même si votre sorcier choisit le pacte infernal, il peut rester un rat de bibliothèque fasciné par de terribles savoirs. S'il opte pour le pacte stellaire, il n'est pas obligé de se livrer corps et âme aux entités du Royaume Lointain ; il peut au contraire vouloir découvrir des vérités insaisissables.

Les sorciers révèlent des secrets que les autres préféreraient ignorer. Ces secrets sont la clé qui libère le pouvoir des envoûtements, malédiction et incantations occultes. D'un certain point de vue, les sorciers ont pris un raccourci pour plus de pouvoir. Au lieu de s'engager dans des études et des entraînements rigoureux, un sorcier conclut un pacte auprès d'une entité qui échange du pouvoir contre de l'allégeance. Quelques-uns sont dominés par leur serment et deviennent des lanceurs de sorts de la pire sorte, ceux qui utilisent leur pouvoir pour tyranniser les faibles sans le moindre état d'âme. Ceux capables de résister aux personnalités écrasantes de leurs détenteurs de pacte ont le potentiel de devenir de puissants acteurs dans ce monde et dans les plans.

Ce chapitre étoffe les options de création pour sorcier présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Il contient :

- ◆ **de nouveaux pactes occultes** : le pacte des vestiges permet à un sorcier de faire appel à un échantillonnage varié d'entités pour de nouveaux pouvoirs.
- ◆ **de nouveaux pouvoirs de sorcier** : cette section complète les pactes stellaires, féeriques et infernaux tout en incluant des pouvoirs pour le pacte des vestiges.
- ◆ **de nouvelles voies parangoniques** : cette section présente des voies parangoniques générales ouvertes à tout sorcier ainsi que des voies spécifiques à chaque pacte occulte.



Votre sorcier a signé un pacte avec de mystérieuses entités qui vous accordent sorts, malédictions et autres aptitudes. Le pacte que vous choisissez détermine vos pouvoirs à volonté, votre faveur pactisée et d'autres avantages pour certains pouvoirs de sorcier. La description d'un pouvoir précise les effets qu'un pacte occulte particulier pourrait avoir sur lui.

Le *Manuel des Joueurs* décrit les pactes féérique, infernal et stellaire. Le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés* décrit le pacte ténébreux. Les *Secrets des Arcanes* introduit le pacte des vestiges qui exploite des domaines de puissance égarés, des influences occultes oubliées et des allégeances que beaucoup considèrent remplies ou rompues.

PACTE DES VESTIGES

Vous avez établi des relations avec des vestiges – les restes de puissances et d'entités qui ont autrefois exercé une grande autorité ou témoigné de terribles aptitudes. Ces restes ont des passés et des motivations variables. En tant que sorcier des vestiges, vous pouvez choisir deux pactes des vestiges ou plus pour alimenter votre pouvoir arcanique.

Yeux du vestige : vous connaissez le sort yeux du vestige. Vous bénéficiez d'un effet supplémentaire, appelé augmentation des yeux du vestige, associé à votre vestige activé (cf. ci-dessous) lorsque vous réussissez une attaque avec ce pouvoir.

Faveur pactisée : vous bénéficiez d'une faveur pactisée associée à votre vestige activé.

Lorsqu'un ennemi soumis à votre envoûtement tombe à 0 point de vie ou moins, vous bénéficiez de la faveur pactisée du vestige activé.

UTILISER DES VESTIGES

Vous avez toujours un vestige activé. En tant que personnage débutant, vous avez accès aux deux principaux vestiges : le roi Elidyr et Zutwa. Après chaque repos court ou prolongé, vous choisissez l'un d'entre eux comme vestige activé.

Changer de vestige : vous pouvez accéder temporairement à d'autres vestiges en utilisant certains pouvoirs d'attaque quotidiens (pour faciliter leur identification, tous ces pouvoirs ont des noms qui commencent par "vestige"). Lorsque vous utilisez un pouvoir qui vous donne accès à un vestige de pouvoir quotidien, vous pouvez immédiatement choisir d'en faire votre vestige activé. Si vous le faites, il reste votre vestige activé jusqu'à ce que vous accédiez à un vestige différent en utilisant un autre pouvoir d'attaque quotidien ou jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous ne choisissez pas immédiatement d'en faire votre vestige activé, vous perdez la possibilité d'accéder à ce vestige jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir quotidien à nouveau.

Après un repos court ou prolongé, vous sélectionnez de nouveau votre vestige activé parmi l'un des deux vestiges principaux. Il restera votre vestige activé jusqu'à ce que vous passiez à un vestige de pouvoir quotidien ou que vous vous reposiez à nouveau.

En outre, certains avantages (tel que le talent Adeptes des vestiges ; cf. page 124) vous permet de changer de vestige à un autre moment ou dans des circonstances différentes.



OPTIONS ET ATTITUDE

Comment l'option de création de votre sorcier affecte-t-elle sa personnalité ? Bien qu'un sorcier n'ait pas besoin d'avoir une personnalité associée à son pacte, il est facile d'imaginer un sorcier au pacte infernal comme rusé et malicieux, et un pactisé stellaire comme étourdi. Un pactisé féérique pourrait être plus bienveillant, soucieux de la protection des animaux et des plantes alors qu'un pactisé ténébreux pourrait voir les créatures de la surface comme des obstacles à ses desseins. Un pactisé aux vestiges tend à être obnubilé par les livres et le travail, un peu comme un magicien.

FAVEURS PACTISÉES DES VESTIGES

Les faveurs pactisées associées aux principaux vestiges sont données ci-dessous. D'autres faveurs pactisées sont décrites dans les pouvoirs d'attaques quotidiens qui donnent accès à de nouveaux vestiges.

Faveur pactisée du roi Elidyr : un allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Faveur pactisée de Zutwa : le bonus aux jets d'attaque procuré par votre Tir de proximité passe à +3 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

EXEMPLE

Vous êtes un sorcier avec un pacte des vestiges et qui apprécie le roi Elidyr, donc après un repos prolongé vous le choisissez comme vestige activé.

Lors de votre première rencontre de la journée, alors que vous utilisez le pouvoir *yeux du vestige*, vous gagnez l'augmentation des *yeux du vestige* associée au roi Elidyr. Si vous envoûtez une créature et que cet ennemi tombe ensuite à 0 point de vie ou moins, votre faveur pactisée du roi Elidyr se déclenche.

Plus tard lors de la même rencontre, vous décidez d'utiliser le pouvoir d'attaque quotidien *vestige du Mont Vaelis*. Ce pouvoir vous donne accès à un nouveau vestige, Mont Vaelis, et vous optez pour ce changement. En l'adoptant comme nouveau vestige activé, votre faveur pactisée et votre augmentation de *yeux du vestige* changent toutes les deux pour devenir les avantages procurés par Mont Vaelis. Vous ne bénéficiez plus des avantages du vestige du roi Elidyr. La seule fois où vous pourrez refaire du roi Elidyr (ou de Zutwa, l'autre vestige principal) votre vestige activé sera après un repos, court ou prolongé.

Si vous utilisez un autre pouvoir quotidien lors de la même rencontre qui donne accès à un nouveau vestige, vous pouvez choisir que le vestige de ce pouvoir quotidien remplace Mont Vaelis comme vestige activé.

LE ROI ELIDYR ET ZUTWA

Vos deux premiers vestiges sont le roi Elidyr et Zutwa. Ils distribuent leur pouvoir allègrement et imprudemment.

Le roi Elidyr : Il y a cent ans, Elidyr, le dernier roi de Nerath, affronta les envahisseurs gnolls qui marchaient sous la bannière du Seigneur des Ruines. La rébellion des gnolls finit par être réprimée, mais cela coûta la vie au roi Elidyr, à ses héritiers, ainsi qu'à ses plus fidèles barons, ducs et champions. Le vestige du roi Elidyr ne se remet pas de cet échec et accorde volontiers sa force à quiconque y fait appel.

Zutwa : un être ancien d'énergie vitale faite matière, Zutwa était une silhouette imposante aussi grande qu'une montagne, faite d'écorce, de branchages d'herbe, de feuilles et de pétales. Ces yeux limpides d'un vert liquide pouvaient insuffler la vie dans un sol stérile ou dans des cellules mortes, ou priver la terre et la chair de sa vitalité. Zutwa abandonna son existence afin de vaincre un originel de dissolution incarnée. Même en tant que vestige, l'énergie de Zutwa semble inépuisable à ceux qui pactisent avec lui.

NOUVEAUX POUVOIRS DE SORCIER

Ces nouveaux pouvoirs de sorcier étoffent le pacte des vestiges et apportent de nouvelles options pour les autres sorciers.

Les sorts du pacte des vestiges utilisent votre valeur de Constitution car la gestion de vestiges nombreux et variés est physiquement éprouvante. Les puissances anciennes de ce pacte sont avides de consumer le corps du sorcier et de l'utiliser pour leurs propres desseins, et un sorcier doit résister à ces forces s'il veut survivre.

SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Yeux du vestige

Sorcier Attaque 1

Les yeux de votre ennemi luisent d'une lumière occulte alors que votre vestige se saisit de son esprit et le ravage pendant que vous maudissez un autre adversaire à proximité.

À volonté ♦ arcanique, focaliseur, psychique ; variable

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur de Constitution dégâts psychiques. Choisissez la cible ou une créature située dans un rayon de 3 cases de celle-ci et dans sa ligne de vue. Vous placez votre envoûtement sur cette créature ; si la créature est déjà envoûtée par vous, vous pouvez lui infliger les dégâts supplémentaires de votre envoûtement plutôt qu'à la cible.

Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts psychiques.

Augmentation (roi Elidyr) : un allié qui réussit une attaque contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant peut effectuer un jet de sauvegarde.

Augmentation (Zutwa) : vous bénéficiez de votre bonus de Tir de proximité contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Augmentation (autre vestige) : voir l'entrée "Augmentation de Yeux du vestige" pour le pouvoir quotidien qui donne accès à ce vestige.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Appel du clairon

Sorcier Attaque 1

Vous invoquez Yuri le Chasseur et le son tonitruant de sa corne se répand sur vos ennemis et les ébranle tout en vous motivant.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Constitution contre Viguer

Réussite : 3d4 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : vous gagnez 3 points de vie temporaires pour chaque cible contre laquelle l'attaque réussit. Les points de vie temporaires gagnés ainsi sont cumulatifs.

LES SORCIER TIEFFELINS

Le tieffelin est le sorcier par excellence. Le Charisme et l'Intelligence naturellement élevés de la race les incitent à préférer cette classe. De nombreux tieffelins concluent des pactes avec des vestiges, des créatures du Royaume Lointain, et d'anciennes créatures féeriques, peut-être par désir de rompre avec leurs ancêtres à Bael Turath qui avaient souvent adopté le pacte infernal.

Bras de Hadar Sorcier Attaque 1

Vous en appelez à Hadar, la Voracité d'Ébène. De minces tentacules noirs jaillissent de votre corps et percutent les créatures avoisinantes pour les repousser.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

Pacte stellaire : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + modificateur d'Intelligence.

Chaînes de Levistus Sorcier Attaque 1

Des chaînes spectrales de glace jaillissent de vos mains et s'enroulent autour de votre ennemi. Elles pulsent du froid chaque fois que votre ennemi bouge.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts de froid. Si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 2d6 dégâts de froid supplémentaires.

Pacte infernal : si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez aussi d'un bonus de pouvoir de +2 à votre prochain jet d'attaque contre elle avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Constriction vitale Sorcier Attaque 1

Vous faites appel à des puissances arcaniques pour flétrir la chair de votre adversaire et trancher son lien à la vie.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas regagner de points de vie, ni gagner de points de vie temporaires, et subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde.

Pacte aux vestiges : l'attaque inflige des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Festin de vers sombres Sorcier Attaque 1

Vous prononcez un seul mot interdit convoquant des vers ombreux qui s'enfoncent dans le corps de votre ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte ténébreux : la cible subit des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence au début de son tour de jeu suivant.

Levée de lutins Sorcier Attaque 1

Une armée de lutins apparaît soudain et lâche une volée de flèches miniatures qui piquent votre ennemi et le rendent somnolent.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 5

Pacte féérique : la portée du pouvoir est de 10 cases.

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est ralentie et vous confère un avantage de combat.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1**Décret de Khirad** Sorcier Attaque 1

Une flamme bleu pâle apparaît au-dessus de votre front alors que vous prononcez une sentence suite à laquelle vos adversaires prendront leurs alliés pour des ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Effet : avant l'attaque, vous faites glisser la cible de 2 cases.

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature de votre choix. Si l'attaque de la cible échoue, elle subit 1d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Échec : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Revers de fortune Sorcier Attaque 1

D'un simple mot de pouvoir, vous retournez la chance d'une créature, transformant fortune et bonheur en infortune et malheur.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 10 cases réussit un coup critique ou un jet de sauvegarde.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

La cible subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux). Elle ne peut pas tenter de sauvegarde contre ce pouvoir tant qu'elle n'a pas subi les dégâts psychiques continus au moins une fois.

Pacte ténébreux : la cible subit un malus de -3 aux jets de sauvegarde au lieu d'un -2.

Pacte féérique : la cible subit aussi un malus de -2 à ses jets d'attaque tant qu'elle est affectée par les dégâts psychiques continus.

Échec : la cible subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Elle ne peut pas tenter de sauvegarde contre ce pouvoir tant qu'elle n'a pas subi les dégâts psychiques continus au moins une fois.

INITIÉ DU PACTE

Adrin est un voleur elfe originaire du bois aux Sorcières, un citoyen joyeux et heureux de vivre dans une petite communauté soudée d'elfes et d'éladrins. Bien qu'il se réjouisse de la compagnie d'autres personnes, il aime aussi errer dans la forêt. Enfin, il aimait. Tout cela changea le jour où il rencontra une présence, une fée à la puissance énorme, à la sagesse ancienne et à la voracité primale. Cet être le paralysa de terreur mais laissa à Adrin un pouvoir arcanique qu'il ne possédait pas auparavant (représenté par le talent Initié du pacte, avec le Pacte féérique). Adrin est terrifié à la perspective de ce que l'être féérique lui demandera en échange de ce pouvoir qu'il lui a donné, et il est tourmenté dans son sommeil par des cauchemars évoquant cette rencontre. Après cette expérience, Adrin a quitté le bois aux Sorcières pour la ville voisine de Brindol et serait ravi de ne plus jamais mettre les pieds dans la forêt.

Tyrannie des flammes

Sorcier Attaque 1

Brûlé par les feux des Neuf Enfers, votre ennemi rampe à vos pieds, implorant votre pitié.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Effet : la cible se retrouve à terre.

Réussite : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts de feu, et la cible ne peut pas se relever (sauvegarde annule).

Pacte infernal : la cible subit aussi un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre ce pouvoir.

Échec : demi-dégâts.

Vestige de Khaeleth

Sorcier Attaque 1

Khaeleth était une entité divine qui se sacrifia jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une parcelle. En l'invoquant, vous faites de même au bénéfice d'un allié.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts. Vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence pour chaque allié qui vous est adjacent.

Échec : demi-dégâts.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de Khaeleth.

Faveur pactisée de Khaeleth : un allié situé à 5 cases au moins de vous gagne autant de points de vie temporaires que votre modificateur d'Intelligence.

Augmentation de Yeux du vestige : la première fois que la cible de votre *yeux du vestige* inflige des dégâts à un allié avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez réduire ces dégâts d'autant que vous voulez en subissant des dégâts égaux à la réduction. Les dégâts n'ont pas de type.

Vestige de Mont Vaelis

Sorcier Attaque 1

Vous évoquez la victoire des originels contre l'armée divine au Mont Vaelis, invoquant les échos grondant de leur succès.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre, et la cible ne peut ni marcher ni courir (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible ne peut ni marcher ni courir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de Mont Vaelis.

Faveur pactisée de Mont Vaelis : une créature envoûtée par vous et située à 5 cases au moins de vous acquiert vulnérabilité tonnerre 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Augmentation de Yeux du vestige : votre attaque *yeux du vestige* inflige 1d6 dégâts de tonnerre supplémentaires.

Bond de Caiphon

Sorcier Utilitaire 2

Vous en appelez à Caiphon le Semeur de Rêves, et avec son aide vous vous soustrayez au danger.

Rencontre ♦ arcanique, téléportation

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi envoûté par vous réussit une attaque de corps à corps contre vous.

Effet : vous réduisez les dégâts que vous subissez de votre modificateur de Charisme. Vous vous téléportez ensuite de 2 cases.

Troc du diable

Sorcier Utilitaire 2

Vous en appelez aux puissances infernales pour échanger un fragment de votre âme contre un soulagement temporaire.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous acquérez vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vous réussissez automatiquement un des jets de sauvegarde que vous effectuez à la fin de ce tour.

Yeux de la Reine Araignée

Sorcier Utilitaire 2

Une grappe d'yeux noirs et ternes apparaissent sur votre front, vous conférant une vue supérieure dans le noir et la capacité de voir l'invisible.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous acquérez vision dans le noir et vous pouvez voir les objets et les créatures invisibles qui vous sont adjacentes.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3**Agonie partagée**

Sorcier Attaque 3

Parfois, la douleur est le prix de la victoire. Pour ravager l'esprit de votre adversaire, il va peut-être falloir sacrifier une part de votre santé mentale.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d12 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Échec : vous pouvez subir 10 dégâts psychiques pour refaire le jet d'attaque.

Pacte ténébreux : si vous refaites le jet d'attaque et le réussissez, réduisez les dégâts psychiques que vous subissez de votre modificateur d'Intelligence.

DÉPLACEMENT ENTÉNÉBRÉ

Votre passage à travers le monde laisse une trace. À chacun de vos pas, de l'énergie arcanique se consume et se gélifie autour de vous. Selon votre pacte et votre conception de votre personnage, vous pourriez imaginer l'effet de votre aptitude *Déplacement enténébré* comme de l'énergie féérique crépitant autour de vous et vous dissimulant à la vue des autres, comme les ténèbres absolues de l'Outreterre s'accrochant à vous, ou de la fumée sulfureuse directement issue des Neuf Enfers et bouillonnant autour de vous. C'est à vous de décider si votre sorcier est toujours environné de ce nuage dissimulant, même lorsqu'il déambule dans les rues de la ville en plein lèche-vitrine, ou s'il n'est activé qu'en combat. S'il est toujours activé, il est judicieux de le rappeler de temps à autre au MD pour que les PNJ que vous rencontrez puissent réagir de manière appropriée.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2**Affaire de fée**

Sorcier Utilitaire 2

Vous obtenez d'être chanceux maintenant, ce que vous paierez en étant malchanceux plus tard.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre prochain jet d'attaque, mais vous raterez automatiquement votre prochain jet de sauvegarde avant la fin de la rencontre.

Attention malvenue de Delban Sorcier Attaque 3

Une décharge de lumière stellaire glaciale inonde votre adversaire, lui causant un violent accès de douleur au moment où il vous attaque.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Interruption immédiate Proximité explosion 4

Déclencheur : un ennemi dans la zone d'explosion réussit une attaque de corps à corps contre vous.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques.

La cible choisit l'un des deux effets suivants : soit son attaque de corps à corps ne vous inflige que la moitié des dégâts, soit elle subit 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Pacte stellaire : l'attaque inflige 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques supplémentaires.

Calamité des vestiges Sorcier Attaque 3

D'un seul mot, vous submergez votre ennemi d'un déluge d'énergie chaotique.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, feu, focaliseur, froid, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts. Si la cible est soumise à votre envoûtement, elle subit des dégâts supplémentaires d'électricité, feu, froid et tonnerre égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte des vestiges : si la cible est soumise à votre envoûtement, l'attaque inflige également des dégâts supplémentaires à chaque créature adjacente à la cible.

Liés par la fortune Sorcier Attaque 3

Vous créez des cordes noires éthérées qui vous lient à votre ennemi. Les cordes se resserrant, votre chance s'améliore tandis que celle de votre ennemi fléchit.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts psychiques. Vous mettez fin à un effet qui vous affecte et auquel un jet de sauvegarde peut mettre fin, et la cible acquiert cet effet jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

SORCIERS DRAKÉIDES

Les drakéides ont naturellement un Charisme élevé, ce qui en fait d'excellents sorciers. Les sorciers drakéides mettent à profit leur force naturelle avec les pouvoirs des pactes stellaire et féérique. Malgré leur aptitude naturelle, les sorciers drakéides sont peu courants. Ainsi, un sorcier drakéide tend à être plus remarqué que ne le serait un guerrier drakéide ou un sorcier tieffelin.

Nuage de mouches Sorcier Attaque 3

Vous expirez un nuage de mouches noires acides qui filent à travers le champ de bataille, submergent votre adversaire et s'efforcent de pénétrer dans son corps.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts d'acide, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte infernal ou Pacte des vestiges : sur un échec, la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Flûte de l'hiver Sorcier Attaque 3

D'un geste, une flûte apparaît à vos lèvres. Vous soufflez dedans et une terrible complainte en sort qui glace vos adversaires jusqu'à la moelle.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte féérique : chaque ennemi adjacent à la cible est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5

Feu crépitant Sorcier Attaque 5

Une tempête occulte de feu et d'éclairs jaillit de vous et lamine vos adversaires, les rendant vulnérables aux attaques suivantes.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, feu, focaliseur

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité et de feu, et la cible acquiert vulnérabilité feu 5 et vulnérabilité électricité 5 (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts.

Menace tyrannique Sorcier Attaque 5

Vous parlez et chaque syllabe est une insinuation mortelle ; chaque son, une menace dangereuse ; chaque phrase, une malédiction terrible.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 1d10 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et vous placez votre envoûtement sur la cible.

Échec : demi-dégâts.

Pacte infernal : vous placez votre envoûtement sur la cible.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois qu'une créature soumise à votre envoûtement vous attaque, elle subit autant de dégâts psychiques que votre modificateur d'Intelligence.

Séduction de Gibbeth

Sorcier Attaque 5

La caresse d'une pensée de Gibbeth l'Éternel, une entité inaccessible tuée à la naissance du monde mais prête à revenir à la fin du monde, attrape l'esprit de votre ennemi et l'attire vers vous comme une flamme un papillon.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous tirez la cible de 4 cases.

Échec : demi-dégâts, et vous tirez la cible de 2 cases.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez tirer la cible de 2 cases au prix d'une action mineure une fois durant votre tour de jeu.

Toiles venimeuses

Sorcier Attaque 5

Des toiles gluantes recouvertes d'acide brûlent votre adversaire et empoisonnent ses chairs à chaque pas qu'elle effectue.

Quotidien ♦ acide, arcanique, focaliseur, poison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts d'acide, et la cible confère un avantage de combat à vous et vos alliés (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : si la cible se déplace de sa propre volonté avant la fin de son tour de jeu suivant, elle subit des dégâts de poison continus égaux à votre modificateur d'Intelligence (sauvegarde annule).

Vestige d'Ugar

Sorcier Attaque 5

À sa chute, Ugar le Rancunier se dispersa en sable et devint un désert éprouvant. Vos mots de pouvoir invoquent le feu brûlant de cette contrée pour calciner vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu.

Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière brûlante qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque créature qui pénètre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 1d10 dégâts de feu. Les créatures ne peuvent pas bénéficier de camouflage à l'intérieur du périmètre.

Pacte aux vestiges : Vous accédez au vestige d'Ugar le Rancunier.

Faveur pactisée d'Ugar : vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases au prix d'une action libre.

Augmentation de Yeux du vestige : votre attaque yeux du vestige inflige des dégâts de feu au lieu de dégâts psychiques. La cible perd son camouflage et ne peut l'acquérir de nouveau jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vestige de Xandor

Sorcier Attaque 5

Pour connaître les limites de la santé mentale, il faut les franchir. Aidé de Xandor le Dément, vous poussez vos adversaires de l'autre côté de ce seuil.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible est influencée par le vestige de Xandor (sauvegarde annule). Tant qu'elle est influencée, au début de chacun de ses tours de jeu, elle doit choisir entre être hébétée jusqu'au début de son tour de jeu suivant ou subir des dégâts psychiques égaux au double de votre modificateur de Constitution.

Échec : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : Vous accédez au vestige de Xandor le Dément.

Faveur pactisée de Xandor : vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde. Si vous n'êtes affecté d'aucun effet auquel un jet de sauvegarde mettrait fin, vous gagnez à la place autant de points de vie temporaires que votre modificateur de Constitution.

Augmentation de Yeux du vestige : votre attaque de yeux du vestige inflige 1d8 dégâts psychiques supplémentaires.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6**Caresse de la Reine Araignée** Sorcier Utilitaire 6

Vous murmurez à ceux qui résident dans les ténèbres et leur promettez un amour et une loyauté éternels. Vous recevez en échange le don de discrétion.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde et aux tests de Discrétion.

Pacte ténébreux : votre Déplacement enténébré vous procure un camouflage après 2 cases de déplacement au lieu de 3.

Feu vif d'Ulban

Sorcier Utilitaire 6

Vous vous déplacez avec la vivacité d'Ulban, dont la gloire incandescente traverse parfois le ciel en un grand trait de feu bleu et blanc.

Rencontre ♦ arcanique

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous déplacez à deux fois votre vitesse.

PACTES ET POUVOIRS

Les sorts de sorcier dans le *Manuel des Joueurs* indiquent tous à quel pacte ils sont associés, mais dans ce livre ils ne fournissent pas cette information. Consultante le *Manuel des Joueurs*, de nombreux joueurs se sont sentis obligés de choisir des pouvoirs associés à leur pacte, ce qui est bien trop limitant. Si vous êtes un pactisé féérique, vous n'êtes pas forcé de vous en tenir aux pouvoirs du pacte féérique - tout sort de sorcier qui utilise le Charisme (y compris les pouvoirs du pacte ténébreux et certains du pacte stellaire) sont judicieux. Si vous le voulez, vous pouvez apporter votre touche aux descriptions, à l'ambiance ou même aux noms de vos pouvoirs afin de refléter votre pacte ou encore plus précisément votre patron.

Certains pouvoirs dans ce livre présentent des effets différents selon la nature de votre pacte. Ainsi, le sort *revers de fortune* (page 98) a un effet de base, un effet légèrement différent si vous avez le pacte ténébreux, et encore un autre effet si vous avez le pacte féérique. En outre, certains objets et talents ont des avantages qui s'appliquent lorsque vous utilisez un pouvoir de sorcier d'un pacte précis. De tels pouvoirs peuvent être identifiés soit par le nom du pacte apparaissant entre parenthèses dans la ligne de titre du pouvoir, soit par le nom du pacte apparaissant en sous-titre de l'entrée du pouvoir.

Forme mercuriale

Sorcier Utilitaire 6

Votre forme coule et scintille, vous permettant de vous glisser par des fissures et d'échapper au plus tenace des chasseurs.

Quotidien ♦ arcanique, métamorphose

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous ne pouvez pas être marqué, vous êtes considéré comme de taille TP pour se qui est de se faufiler, et vous réussissez automatiquement à vous évader d'une étreinte au prix d'une action libre.

Siphon de vie

Sorcier Utilitaire 6

Ça n'a rien de joli, ça n'a rien de gentil, mais on a parfois besoin de tirer de la puissance de la douleur d'un allié.

Rencontre ♦ arcanique, guérison

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : un allié dans un rayon de 10 cases subit des dégâts.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à un jet d'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte ténébreux : vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

Pacte infernal : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal aux double de votre modificateur de Constitution.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7**Décomposition âcre**

Sorcier Attaque 7

Vous tendez votre main et deux décharges d'un vert malsain partent en spirale de vos doigts, brûlant et dévorant votre ennemi.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cibles : une ou deux créatures

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 1d12 + modificateur de Constitution dégâts d'acide et nécrotiques.

Pacte des vestiges : la cible subit aussi un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Flèche du héros

Sorcier Attaque 7

Vous invoquez une flèche magique que vous expédiez sur un ennemi : une flèche de héros qui, touchant sa cible, à la fois blesse un ennemi et aide un allié.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, guérison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts. Un allié adjacent à la cible regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte des vestiges : chaque allié adjacent à la cible regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur d'Intelligence.

Pluies cinglantes de Dis

Sorcier Attaque 7

Vous ouvrez un portail sur Dis au-dessus de la tête de votre adversaire, libérant une pluie caustique sur votre ennemi.

Rencontre ♦ Acide, arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Constitution dégâts d'acide, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte infernal : chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts acides égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Serpents nypaciens

Sorcier Attaque 7

Vous créez des imitations des serpents des contrées frontalières nypaciennes pour qu'ils attaquent un ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, poison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts. La première fois que la cible subit des dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts de poison supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte féérique : les dégâts de poison sont égaux au double de votre modificateur d'Intelligence.

PACTES ET VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Vous pouvez adopter l'une des deux approches suivantes en ce qui concerne les valeurs de caractéristiques de votre sorcier. Premièrement, vous pouvez mettre votre score le plus élevé en Charisme ou Constitution et ne choisir que des pouvoirs qui utilisent cette caractéristique pour les jets d'attaque et de dégâts, et placer votre second score en Intelligence afin d'obtenir les meilleures améliorations possible aux pouvoirs dont les effets secondaires sont basés sur l'intelligence. C'est l'approche suggérée dans le *Manuel des Joueurs*. L'avantage de cette approche est que votre investissement en Intelligence aura le meilleur impact, mais si vous sélectionnez des pouvoirs d'attaque qui n'utilisent pas la caractéristique choisie, ils seront nettement inférieurs aux autres. En d'autres termes, vous serez limité à la moitié des pouvoirs disponibles, ceux qui utilisent la caractéristique dans laquelle vous aurez mis votre valeur la plus élevée.

La seconde approche est de garder à la fois votre Charisme et votre Constitution élevées et que votre Intelligence soit votre troisième valeur (et probablement de loin). Si vous allez par là, vous pouvez choisir tout pouvoir de sorcier en sachant que vos jets d'attaque et de dégâts seront à peu près équivalents, ce qui vous procure la meilleure flexibilité dans vos choix de pouvoirs. L'inconvénient, c'est que vous bénéficierez moins des pouvoirs dont les effets dépendent de l'Intelligence.

C'est à vous de voir quelle approche vous correspond le mieux. Ça vaut le coup de passer un peu de temps à la création de votre sorcier à réfléchir aux pouvoirs dont vous aurez envie au fur et à mesure de votre progression, de sorte à mesurer l'importance de l'Intelligence pour votre personnage et à prendre les bonnes décisions pour vos valeurs de caractéristiques.

Strangulateur d'ombre

Sorcier Attaque 7

Une créature fantomatique apparaît derrière votre ennemi et tente de l'étrangler. À chaque attaque de votre adversaire, la prise du spectre se resserre.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + 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.

Pacte ténébreux : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible effectue un jet d'attaque, elle subit un nombre de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Tous les grains de sable, toutes les étoiles

Sorcier Attaque 7

Vous obligez votre adversaire à voir tous les grains de sable du désert et toutes les étoiles des cieux, et son incapacité à appréhender l'infini lui fait perdre ses moyens.

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte stellaire : l'attaque inflige des dégâts psychiques supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9**Baiser de la comtesse des tempêtes**

Sorcier Attaque 9

Sarcastiquement, vous envoyez un baiser à votre ennemi, créant un vent violent tourbillonnant qui emporte votre adversaire et le jette plus loin.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : modificateur de Charisme dégâts de froid, et la cible est maintenue maîtrisée à 3 mètres (2 cases) au-dessus du sol (sauvegarde annule).

Pacte féérique : la cible est maintenue maîtrisée au-dessus du sol à une hauteur en cases égale à 2 + modificateur d'Intelligence (rappel : une case représente 1,5 mètre).

Effet secondaire : la cible tombe, et vous la faites glisser de 2 cases.

Échec : vous poussez la cible de 2 cases, et elle se retrouve à terre.

SORCIERS ÉLADRINS

Les éladrins préfèrent poursuivre des carrières de magiciens plutôt que de sorciers. Cependant, ceux qui concluent malgré tout des pactes avec des entités d'ailleurs s'aperçoivent que leur éducation et leur rigueur intellectuelle en font des étudiants de connaissance ésotérique idéaux. Leurs affinités avec l'histoire ancienne, les entités féériques et les étoiles lointaines leur donnent le savoir-faire pour établir des pactes en toute sécurité. Les éladrins préfèrent le pacte féérique à cause de leur origine féérique et parce que la faveur pactisée foulée brumeuse augmente leur aptitude à se téléporter.

Écllosion horrifiante

Sorcier Attaque 9

Des œufs d'araignée éclosent à l'intérieur de la chair de votre ennemi et libèrent un poison mortel, jetant la créature dans des soubresauts de panique.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, poison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts.

Effet : la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible subit ces dégâts continus, vous pouvez la faire glisser d'une case.

Pacte ténébreux : au prix d'une action mineure, vous pouvez mettre fin aux dégâts de poison continus pour infliger à la cible 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison.

Pacte féérique : au prix d'une action mineure, vous pouvez mettre fin aux dégâts de poison continus pour faire glisser la cible de 3 cases.

Festin d'âmes

Sorcier Attaque 9

Les âmes piégées dans les Neuf Enfers sont avides de vie. Ouvrant une brèche temporaire, vous leur donnez un avant-goût de la vitalité de vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid, périmètre, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Effet : l'explosion crée un périmètre d'esprits affamés qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est un terrain difficile. Chaque créature qui pénètre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 1d8 + modificateur de Constitution dégâts de froid. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 2 cases.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Vestige d'Ilmeth

Sorcier Attaque 9

L'originel Ilmeth regretta les vies qu'il avait dû prendre lors de la guerre de l'Aube, et les titans enragés sous ses ordres le détruisirent pour cette faiblesse. Vous canalisez la peine de l'originel assassiné pour blesser votre ennemi de son regret.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique, téléportation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible effectue un jet d'attaque contre vous, elle subit un nombre de dégâts psychiques égal à votre modificateur d'Intelligence.

Échec : demi-dégâts.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige d'Ilmeth.

Faveur pactisée d'Ilmeth : vous et un allié dans un rayon de 5 cases de vous pouvez échanger vos places au prix d'une action libre.

Augmentation de Yeux du vestige : votre cible de yeux du vestige subit aussi un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vestige de Shax

Sorcier Attaque 9

Shax le Dévastateur est un originel de la mer, mort. D'un geste de la main, vous convoquez un fragment de son pouvoir.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Effet : la cible se retrouve à terre.

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : $2d10$ + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Échec : demi-dégâts.

Pacte des vestiges : Vous accédez au vestige de Shax le Dévastateur.

Faveur pactisée de Shax : vous pouvez mettre fin à un des états défavorables hébété, étourdi, immobilisé ou maîtrisé qui vous affecte ou affecte un allié dans un rayon de 5 cases.

Augmentation de Yeux du vestige : vous poussez votre cible de yeux du vestige d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

Danse transcendante

Sorcier Utilitaire 10

Pendant un instant, votre corps et votre esprit sont en harmonie et vous atteignez le sommet de la grâce et de la rapidité.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus à votre vitesse et aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Dextérité (minimum 1).

Destin inversé

Sorcier Utilitaire 10

Vous démêlez les fils du destin et les réarrangez à votre guise.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : une attaque réussit contre vous

Effet : vous ne subissez aucun dégât de l'attaque. À la place, vous subissez des dégâts continus égaux à la moitié des dégâts de celle-ci (sauvegarde annule). Les dégâts continus sont de même type que ses dégâts.

ENVOÛTEMENT DU SORCIER

Qu'arrive-t-il à vos ennemis lorsque vous les envoûtez ? À moins que vous n'ayiez un objet magique qui impose des effets supplémentaires, les effets dans le jeu sont assez simples : vos attaques infligent à la cible plus de dégâts. Mais qu'en est-il du point de vue de votre personnage et du monstre que vous ciblez de votre malédiction ?

Fondamentalement, vous créez un lien entre vous et la cible, et c'est une des raisons pour lesquelles la malédiction ne fonctionne que sur la cible la plus proche en vue. Peut-être créez-vous simplement un conduit entre vous qui permet à l'énergie que vous maniez de passer plus aisément jusqu'à la cible et donc de doter vos sorts d'un peu plus d'intensité. Ou vous pourriez mentionner

Lien de fraternité

Sorcier Utilitaire 10

Une ancienne enclave d'éladrins partageait leurs triomphes comme leurs peines : vous empruntez leur magie pour tirer parti de la guérison d'un allié.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : un allié dans un rayon de 10 cases de vous dépense une récupération.

Effet : vous regagnez autant de points de vie que l'allié déclencheur.

Malédiction de Nessus

Sorcier Utilitaire 10

Vous transformez votre malchance en infortune pour votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique

Action libre Distance 10

Déclencheur : votre attaque contre un ennemi échoue.

Cible : l'ennemi contre lequel l'attaque a échoué

Effet : la cible subit un malus de -5 à ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

Flammes meurtrières

Sorcier Attaque 13

Vous utilisez la blessure récente d'un ennemi pour attiser des flammes infernales et le carboniser.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 10 cases passe en péril.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : $3d8$ + modificateur de Constitution dégâts de feu

Pacte infernal : les dégâts ignorent la résistance au feu.

Mélodie des korreds

Sorcier Attaque 13

Les chants des korreds inspirent une danse qui peut détruire un esprit si on refuse de l'exécuter.

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : $3d6$ + modificateur de Charisme dégâts. Si la cible ne se déplace pas d'au moins 3 cases durant son tour de jeu suivant, elle subit 1d6 dégâts psychiques.

Pacte féérique : si la cible ne se déplace pas d'au moins 6 cases durant son tour de jeu suivant, elle subit 1d6 dégâts psychiques.

Ombre d'âme-en-peine Sorcier Attaque 13

Les ombres se condensent et étouffent votre adversaire dans une masse écœurante de ténèbres débilitantes.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte ténébreux : vous pouvez choisir de n'infliger aucun dégât avec cette attaque, pour à la place rendre la cible immobilisée et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sombre intervention de Xevut Sorcier Attaque 13

Vous en appelez à Xevut l'Affamé et envoyez sur un ennemi un maelström qui transfère la plaie qui l'accable à un adversaire à proximité.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 10 cases réussit un jet de sauvegarde contre un effet.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Un ennemi dans un rayon de 3 cases de la cible acquiert l'effet contre lequel la cible a réussi son jet de sauvegarde.

Pacte stellaire : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence.

Volée du franc-tireur Sorcier Attaque 13

Vous décochez des traits arcaniques sur vos ennemis avant de vous éloigner.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une, deux ou trois créatures

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts

Effet : après la résolution de l'attaque, vous vous décalez d'une case.

Pacte aux vestiges : vous vous décalez d'autant de cases que 1 + le nombre de cibles contre lesquelles l'attaque réussit.

Sorts quotidiens de niveau 15**Pluie de grenouilles** Sorcier Attaque 15

Vous convoquez des centaines de grenouilles carnivores qui mordent et harcèlent les créatures autour d'elles.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts

Effet : l'explosion crée un périmètre de grenouilles carnivores bondissantes qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le périmètre est un terrain difficile. Toute créature qui pénètre dans le périmètre ou y débute son tour subit 2d8 + modificateur de Charisme dégâts. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste, et vous pouvez le déplacer d'une case.

Pluie sombre de Mutuz-Vot Sorcier Attaque 15

Vous faites venir des nuages d'orage qui lâchent des gouttelettes de ténèbres liquides, comme les pluies de l'imposante caverne Mutuz-Vot dans l'Outreterre.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques

Effet : l'explosion crée un périmètre de pluie ténébreuse qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La zone du périmètre est légèrement voilée. Chaque créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour est aveuglée (sauvegarde annule).

Pacte ténébreux : vous ignorez les effets du périmètre.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Prudence de Dispater Sorcier Attaque 15

Dispater maintient son contrôle sur son coin des Enfers par la ruse et en écrasant la volonté de ses rivaux. Vous vous inspirez de sa technique.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts psychiques

Effet : la cible subit 1d8 + modificateur de Constitution dégâts psychiques au début de chacun de ses tours de jeu jusqu'à ce qu'elle soit attaquée ou qu'elle commence son tour de jeu sans avoir de ligne de mire sur vous.

Pacte infernal : l'effet du pouvoir ne prend pas fin quand vous attaquez la cible.

Vestige de Leraje Sorcier Attaque 15

Leraje abandonna les vertes forêts pour démontrer sa maîtrise à l'arc et fut bannie pour cela. Vous empruntez son talent, mais pas son orgueil.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, poison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts

Effet : la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de Leraje.

Faveur pactisée de Leraje : des plantes poussent temporairement autour de vous. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous disposez d'un abri contre les attaquants qui ne vous sont pas adjacents.

Augmentation de Yeux du vestige : votre cible de yeux du vestige est aussi immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LES SORCIERS HALFELINS

Vifs d'esprit, les Halfelins sont séduits par la carrière de sorcier. Leur Charisme élevé leur permet d'exceller avec leurs malédictions et leurs sorts, et leur petite taille et Dextérité naturellement élevée sont des ajouts efficaces au paradigme que pose l'apparence trompeuse du sorcier.

Vestige de Solis

Sorcier Attaque 15

Une étoile filante chute majestueusement, glorieusement flambante, et s'abat sur votre adversaire en une explosion assourdissante.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible principale : une créature

Attaque principale : Constitution contre Réflexes

Effet : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de feu

Réussite : la cible subit 10 dégâts de tonnerre continus

(sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire qui est une zone explosion 1 centrée sur la cible principale.

Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque secondaire : Constitution contre Vigueur

Réussite : la cible secondaire est hébétée et assourdie (sauvegarde annule les deux).

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de Solis.

Faveur pactisée de Solis : chaque ennemi situé à 3 cases ou moins de vous est assourdi et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Augmentation de Yeux du vestige : si votre cible de yeux du vestige effectue un jet d'attaque contre n'importe lequel de vos alliés avant la fin de son tour de jeu suivant, la cible subit un nombre de dégâts de feu et de tonnerre égal à votre modificateur de Constitution.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

Défense du héros

Sorcier Utilitaire 16

Un sort lancé à la hâte vous permet de puiser dans votre plus grande force pour couvrir votre faiblesse.

Rencontre ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi effectue un jet d'attaque contre vous.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre meilleure défense pour cette attaque seulement, et l'ennemi déclencheur attaque cette défense-là. Si l'attaque réussit, elle ne vous inflige que la moitié des dégâts.

Distorsion spatiale

Sorcier Utilitaire 16

Exploitant une logique incompréhensible provenant d'au-delà des étoiles, vous réorganisez le champ de bataille.

Rencontre ♦ arcanique, téléportation

Action simple Proximité explosion 5

Cibles : vous et deux alliés pris dans l'explosion

Effet : chaque cible se téléporte dans un autre espace dans la zone d'explosion.

Persistance d'Amaan

Sorcier Utilitaire 16

En invoquant les restes d'un dieu défunt, vous lui empruntez son pouvoir persistant pour agir alors que vous devriez rester inerte au sol à perdre votre sang.

Quotidien ♦ arcanique

Aucune

Personnelle

Déclencheur : une attaque vous fait tomber à 0 point de vie ou moins et ne vous tue pas.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, le fait d'être à 0 point de vie ou moins ne vous rend pas inconscient.

Transfert douloureux

Sorcier Utilitaire 16

Vous transformez votre condition débiliteuse en douleur pour un allié.

Rencontre ♦ arcanique

Aucune

Personnelle

Condition : vous ne devez pas être mourant.

Effet : vous mettez fin à un effet auquel un jet de sauvegarde peut mettre fin. Chaque allié dans un rayon de 5 cases subit des dégâts égaux à votre modificateur de Charisme. Si aucun allié n'est à 5 cases, vous subissez des dégâts égaux au double de votre modificateur de Charisme. Ces dégâts ne peuvent pas être réduits ou annulés.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

Désespoir de Zhudun

Sorcier Attaque 17

Vous faites apparaître un aspect du visage dépourvu d'expression du défunt Zhudun, ce qui frappe votre adversaire de terreur.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre. Si la cible se relève pendant son tour de jeu suivant, elle subit 2d8 dégâts psychiques et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte stellaire : si la cible se relève pendant son tour de jeu suivant, elle subit aussi un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LES DIEUX ET LES SORCIERS

Plus que les membres de toute autre classe, les sorciers sont connus pour leur caractère hérétique. Les sorciers canalisent la puissance de créatures et d'entités qui sont souvent ennemies des dieux, ce qui amène les sorciers à s'interroger sur ce que les dieux auraient à leur offrir qu'ils n'aient déjà. Cependant, dans un monde où les dieux ont des objectifs précis et peuvent s'incarner, certains sorciers ont conscience qu'ils ne peuvent se permettre de totalement ignorer le panthéon. Quelques-uns trouvent que la dévotion à un dieu choisi peut servir leurs desseins autant que ceux de la divinité.

Avandra est une divinité populaire chez les sorciers pour son influence sur l'entreprise aventureuse. Les sorciers qui recherchent des secrets ou des savoirs anciens pourraient

vénérer Vecna, même s'ils ne sont pas mauvais. En tant que dieu de la connaissance, loun a son attrait pour les sorciers qui veulent en savoir plus sur les créatures énigmatiques avec lesquelles ils concluent des pactes. Sans se limiter à ces trois là, tous les dieux du panthéon comptent quelques sorciers parmi leurs fidèles. Les sorciers qui perçoivent la pratique de la magie comme une forme d'art, comme bien des elfes et des éladrins, vénèrent Corellon. Les sorciers nains qui visent à protéger leur communauté rendent hommage à Moradin. Pelor est répandu chez les sorciers d'alignement bon qui utilisent leurs pouvoirs occultes pour éradiquer le mal, et la Reine Corneille est la préférée des sorciers qui ne rêvent que de semer la mort avec leurs pouvoirs.



Fureur du Tyran des Mers Sorcier Attaque 17

Vous canalisez la rage de l'ancien Tyran des Mers et des vagues arcaniques jettent vos adversaires au sol.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible se retrouve à terre et vous la poussez d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Pacte des vestiges : vous et tous les alliés dans un rayon de 5 cases de vous bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mort dévorante Sorcier Attaque 17

Un trait de vitriol noir éclabousse votre adversaire et le laisse vulnérable à d'autres attaques acides et à votre magie de mort et de décomposition.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts d'acide.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible acquiert vulnérabilité acide 10 et vulnérabilité nécrotique 10.

Pacte ténébreux : la cible perd toute résistance acide et résistance nécrotique jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Revendication de force vitale Sorcier Attaque 17

Votre trait d'énergie arcanique draine la force vitale de votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts. Vous gagnez autant de points de vie temporaires que votre valeur de récupération.

Pacte des vestiges : le nombre de points de vie temporaires que vous gagnez est égal à votre valeur de récupération + deux fois votre modificateur d'Intelligence.

LES SORCIERS ET LA FORCE VITALE

Les sorciers ont beaucoup affaire à la force vitale des êtres, l'énergie qui anime même les morts-vivants. Lorsque vous envoûtez une créature, vous liez sa force vitale à la vôtre. Votre aptitude tir de proximité (contrairement à celle du rôdeur) se base sur votre capacité à manipuler la force vitale de l'ennemi lorsqu'aucune autre n'est à proximité. Nombreux sont vos pouvoirs à directement manipuler la force vitale (tel que *revendication de force vitale*) et la voie parangonique du voleur de vie (*Manuel des Joueurs*, page 158) est l'expression ultime de cette tendance dans les pouvoirs de sorcier. Pour un tel sorcier

infernale, la manipulation de la force vitale des ennemis est ouvertement sinistre et cela contribue à rendre tous les sorciers effrayants pour les gens du peuple.

Comment votre sorcier perçoit-il cet usage et cet abus de la force vitale des ennemis ? Est-ce un aspect désagréable mais incontournable de votre magie ? En tirez-vous du plaisir ou en vivez-vous ? Est-ce presque une addiction, une manie dont vous vous débarrasseriez si vous le pouviez ? Ou est-ce un avant-goût du destin que vous embrasserez un jour lorsque, devenu un demi-dieu de la destruction, vous vous repaîtrez des vies de nations entières ?

Serres de la pie

Sorcier Attaque 17

Une nuée d'oiseaux spectraux noirs et blancs volent à travers votre ennemi, lui arrachant des morceaux de son essence et de son pouvoir.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques

Effet : jusqu'à la fin de son tour de jeu, la cible ne peut utiliser que des attaques de base ou autres pouvoirs à volonté. De plus, les auras de la cible prennent fin et ne peuvent être réactivées jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte féérique : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19

Étoile du néant

Sorcier Attaque 19

Vous convoquez un fragment d'une étoile sombre et vous le lancez sur votre adversaire dont la chair se met à fondre et tomber.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, guérison, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. La cible subit 10 dégâts nécrotiques continus, et chaque fois que la cible devrait regagner des points de vie, c'est vous qui les regagnez à sa place (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Force de la nature

Sorcier Attaque 19

Votre magie crée une force originelle qui projette votre adversaire dans les airs.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 6d10 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible se retrouve à terre et vous la poussez d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible d'une case.

Maelström de désespoir

Sorcier Attaque 19

Vous piègez votre adversaire dans un écrasant vortex de désespoir, ravageant son esprit de peine à chaque instant.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit autant de dégâts psychiques que votre modificateur d'Intelligence chaque fois qu'elle effectue un jet de sauvegarde.

Pacte ténébreux : les dégâts psychiques que la cible subit lorsqu'elle effectue un jet de sauvegarde sont égaux à deux fois votre modificateur d'Intelligence.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Pacte féérique : lorsque vous maintenez l'effet, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vestige d'Amaan

Sorcier Attaque 19

Votre magie rappelle l'esclavage de Kaestelaria au dieu défunt Amaan et impose des fers identiques à votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est immobilisée et acquiert vulnérabilité 10 à tous les types de dégâts (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige d'Amaan.

Faveur pactisée d'Amaan : vous pouvez pousser ou tirer une créature soumise à votre envoûtement et située dans un rayon de 10 cases d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Augmentation de Yeux du vestige : vous poussez ou tirez la cible de yeux du vestige d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Vestige des Empereurs Brûlés

Sorcier Attaque 19

Les Empereurs Brûlés gouvernaient une région déchirée par la guerre. Une fois vaincus, ils devinrent une entité ombreuse, à laquelle vous faites maintenant appel.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts. Vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence pour chaque allié adjacent à la cible.

Échec : demi-dégâts.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige des Empereurs Brûlés.

Faveur pactisée des Empereurs Brûlés : vous pouvez téléporter de 3 cases un allié à 5 cases ou moins de vous.

Augmentation de Yeux du vestige : chaque allié adjacent à votre cible de yeux du vestige peut se décaler d'une case au prix d'une action libre.

SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

Ascension de l'ancien

Sorcier Utilitaire 22

Vous utilisez un passage planaire connu d'anciens vestiges pour vous transporter en sécurité, dans le ciel, où vous restez un certain temps.

Quotidien ♦ arcanique, téléportation

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous téléportez de 30 mètres (20 cases) jusqu'à un espace directement au-dessus de vous. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous avez une vitesse de vol de 8.

Maintien (mineure) : l'effet persiste. Lorsque vous ne maintenez pas l'effet, vous flottez jusqu'au sol sans subir de dégâts.

SORCIERS DEMI-ELFES

Certains demi-elfes se sentent pris entre deux mondes auxquels ils n'appartiennent pas vraiment, du coup ils se tournent vers le pacte ténébreux pour y trouver refuge ou vengeance. D'autres perçoivent leur double héritage comme une source de pouvoir unique qui leur permet de canaliser les forces féériques sans être contraint par elles. Quelle que soit la situation ou l'approche, les demi-elfes font d'excellents sorciers mettant leur Charisme et leur Constitution élevés à profit pour les aider à maîtriser les sorts de tout pacte avec aisance.

Invocation de Wakeman Sorcier Utilitaire 22

Vous employez une technique défensive développée par l'érudit Strom Wakeman, qui avait appris à utiliser la puissance des créatures du Royaume Lointain sans risquer d'y laisser sa santé mentale.

Quotidien ♦ arcanique, téléportation

Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes vos défenses contre les attaques de distance, et chaque fois qu'un ennemi réussit une attaque de corps à corps contre vous, vous pouvez le téléporter de 2 cases en interruption immédiate.

Marche des Kantakarans Sorcier Utilitaire 22

Votre sort de paix tire son inspiration du vestige des moines kantakarans, un ordre mystique qui professait la neutralité.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ne pouvez pas utiliser de pouvoir d'attaque ni être attaqué.

Mur de nuit d'encre Sorcier Utilitaire 22

Vous extrayez de l'éther des ténèbres huileuses pour y plonger vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, invocation

Action mineure **Zone** mur 8 à 10 cases ou moins

Effet : vous invoquez un mur de ténèbres mouvantes qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le mur est haut de 2 cases et bloque la ligne de mire. Toute créature dans le mur est aveuglée. Au prix d'une action simple, vous pouvez déplacer le mur de 10 cases.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23**Flèche de lumière arcanique** Sorcier Attaque 23

Armant un arc fait d'énergie radiante, vous êtes à l'image d'un des archers d'élite du roi Elidyr.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes. Cette attaque ignore tout abri et camouflage, et peut obtenir une réussite critique sur un 19-20.

Réussite : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts radiants.

Pacte des vestiges : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

SORCIERS DÉVAS

La plupart des dévas préfèrent les classes du magicien, du vengeur, de l'invocateur ou du prêtre. Cependant, après suffisamment de réincarnations, certains sont séduits à l'idée de poursuivre une carrière qui sorte de l'ordinaire et peuvent s'essayer à la classe de sorcier. Bien qu'un déva ne puisse consciemment se souvenir des détails de sa vie antérieure, un sorcier déva choisit souvent une voie en rapport d'une manière ou l'autre avec ses expériences passées. De tels individus tendent à prendre le pacte féérique ou le pacte des vestiges. Typiquement, ils évitent le pacte infernal, stellaire et ténébreux, convaincus que de tels serments mènent à la corruption et à une renaissance sous forme de rakshasa.

Nuée de crocs Sorcier Attaque 23

Un rire strident et hystérique résonne autour de votre adversaire en même temps qu'une horde de fées minuscules aux dents comme des aiguilles fond sur lui.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Pacte féérique : tous les ennemis situés à 2 cases ou moins de la cible subissent 10 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Réveil du Dragon Sorcier Attaque 23

Vous réveillez l'âme d'un dragon mort depuis longtemps et faites fondre son souffle nécrotique sur vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques. Si la cible est soumise à votre envoûtement, elle acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : vous gagnez 5 + modificateur d'Intelligence points de vie temporaires.

Voix d'ailleurs Sorcier Attaque 23

Votre adversaire plaque ses mains sur ses oreilles en hurlant de terreur.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est immobilisée et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Au début du tour de jeu suivant de la cible, vous faites glisser la cible de 2 cases.

Pacte stellaire : Au début du tour de jeu suivant de la cible, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 25**Chaînes infernales** Sorcier Attaque 25

Des flammes dansent le long des chaînes incandescentes que vous avez convoquées pour entourer votre adversaire.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple **Distance** 20

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 4d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu, et la cible est étreinte par les chaînes enflammées. Jusqu'à ce que l'étreinte prenne fin, la cible subit 5 dégâts de feu au début de son tour. La cible subit un malus de -4 à ses tests d'évasion pour échapper à l'étreinte. Jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étreinte prenne fin, vous pouvez effectuer l'attaque suivante au prix d'une action mineure une fois par round contre la même cible.

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : vous faites glisser la cible de 3 cases.

Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Horde du Prince

Sorcier Attaque 25

Des milliers de minuscules guerriers insectoïdes passent à l'assaut et déconcertent votre ennemi.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts.

Effet : la cible est assaillie par un nuage de guerriers féériques (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par le nuage, elle considère toutes les créatures comme disposant d'un camouflé. Au début du tour de jeu de la cible, celle-ci et chaque créature qui lui est adjacente subit 1d10 + modificateur de Charisme dégâts.

Initiation en ténèbres

Sorcier Attaque 25

Vous étendez un voile noir sur votre adversaire et lui montrez ce que signifie vraiment le mot ténèbres.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible principale : une créature

Attaque principale : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques. La cible principale est transportée à un endroit de ténèbres absolues (sauvegarde annule). Tant qu'elle s'y trouve, elle ne dispose d'aucune ligne de mire ou d'effet. Lorsqu'elle réussit son jet de sauvegarde, elle réapparaît dans l'espace qu'elle occupait précédemment ou l'espace inoccupé le plus proche sinon. Lorsque la cible principale réapparaît, effectuez une attaque secondaire.

Aucune Zone explosion 2 centrée sur la cible principale

Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque secondaire : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible secondaire est aveuglée (sauvegarde annule).

Échec : la cible principale est aveuglée (sauvegarde annule).

Vestige de l'âme de Terre

Sorcier Attaque 25

À votre appel, la terre se soulève et écrase votre adversaire tout en vous accordant de l'énergie vitale.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, guérison

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 5d8 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Tant que la cible est ralentie par ce pouvoir, vous bénéficiez de régénération 10.

Échec : demi-dégâts.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de l'âme de Terre.

Faveur pactisée de l'âme de Terre : chaque ennemi soumis à votre envoûtement et dans un rayon de 5 cases subit 5 dégâts, et vous regagnez 5 points de vie pour chaque ennemi auquel vous infligez des dégâts ainsi.

Augmentation de Yeux du vestige : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible de votre *yeux du vestige* acquiert vulnérabilité 5 + modificateur d'Intelligence à l'acide, à l'électricité, au feu ou au tonnerre (vous choisissez).

Vestige de la reine de Namhar

Sorcier Attaque 25

Vous demandez à la reine de Namhar, qui mourut de soif dans le désert namharide, d'envoyer à votre adversaire une image saisissante de mort par la soif.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 4d10 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). La cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de la reine de Namhar.

Faveur pactisée de la reine de Namhar : la créature la plus proche soumise à votre envoûtement est hébétée (sauvegarde annule).

Augmentation de Yeux du vestige : la cible de votre *yeux du vestige* est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

Âme du sylvanien

Sorcier Attaque 27

Vous éveillez l'esprit d'un sylvanien mort depuis longtemps qui prend possession du corps de votre ennemi et l'oblige à attaquer ses alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Chaque ennemi adjacent à la cible subit 1d8 + modificateur de Charisme dégâts. Vous poussez chaque ennemi adjacent à la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence et il se retrouve à terre.

Pacte féérique : la cible aussi se retrouve à terre.

Coup de tonnerre saisissant

Sorcier Attaque 27

Vous tapez dans vos mains et votre ennemi est frappé par une griffe de tonnerre qui le soulève et le projette.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts d'électricité et de tonnerre. Vous faites glisser la cible d'une case, et elle est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pacte infernal : Vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

SORCIERS NAINS

Bien qu'ils ne soient pas connus pour leur Charisme élevé, les nains possèdent des scores de constitution exceptionnels ce qui en fait des candidats idéaux au statut de sorcier. Les nains deviennent souvent des sorciers destructeurs et préfèrent le pacte infernal et celui des vestiges, car ils exploitent tous deux leurs atouts raciaux. Bien que les nains aient une longue tradition guerrière, de nombreux sorciers figurent dans leurs clans et utilisent leurs pouvoirs occultes au service de la communauté et pour sa protection.

Épée brisée

Sorcier Attaque 27

Vous invoquez la destruction de l'épée du roi Elidyr —brisée aux derniers moments de sa vie— et votre adversaire ressent le choc éprouvé par le roi.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Incandescence de Zutwa

Sorcier Attaque 27

Vous brillez de l'énergie vitale de Zutwa et cette lumière éblouit vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pacte des vestiges : la cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29**Désordre arrangeant**

Sorcier Attaque 29

Comme le calme au cœur de la tempête, vous vous tenez au centre d'une explosion d'énergie astrale qui propulse vos ennemis à travers l'espace tout en repositionnant vos alliés aux positions les plus avantageuses.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Action simple Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts, et vous téléportez la cible jusqu'à un autre espace dans la zone d'explosion.

Effet : vous téléportez chaque allié dans la zone d'explosion jusqu'à un autre espace de cette zone.

Interdiction du Neuvième

Sorcier Attaque 29

Un mur de flammes noires s'élève du sol à votre demande. Il vous protège tout en projetant des jets de feu sur les adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur, invocation

Action simple Zone mur 3 à 1 case

Effet : vous invoquez un mur de flammes qui peut atteindre 3 cases de hauteur et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le mur bloque la ligne de mire.

Pénétrer dans une case du mur coûte 3 cases de déplacement supplémentaires. Chaque créature qui débute son tour de jeu dans l'espace du mur subit 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu, et toute créature autre que vous qui débute son tour adjacente au mur subit 1d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu.

Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le mur jusqu'à un espace qui vous est adjacent. Une fois par round, vous pouvez effectuer l'attaque suivante, qui doit inclure dans la décharge au moins 2 cases du mur.

Action mineure Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu

Vestige du Maître de la Flamme Cachée

Sorcier Attaque 29

Vous faites appel au vestige du lanceur de sort connu sous le nom de Maître de la Flamme Cachée. Par son intermédiaire, la force de votre volonté brûle vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 5d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu

Échec : demi-dégâts.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige du Maître de la Flamme Cachée.

Faveur pactisée du Maître de la Flamme Cachée : chaque ennemi soumis à votre envoûtement et dans un rayon de 5 cases subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Augmentation de Yeux du vestige : la cible de votre yeux du vestige subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Vestige de Zuriel

Sorcier Attaque 29

Vous attaquez en poussant le cri de guerre de Zuriel, une divinité oubliée qui s'était consacrée aux guerres justes.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 5d10 + modificateur de Constitution dégâts

Échec : demi-dégâts.

Pacte des vestiges : vous accédez au vestige de Zuriel.

Faveur pactisée de Zuriel : vous bénéficiez d'un bonus à votre prochain jet de dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant égal à votre modificateur d'Intelligence.

Augmentation de Yeux du vestige : la cible de votre yeux du vestige se retrouve à terre, et l'attaque inflige autant de dégâts supplémentaires que votre modificateur d'Intelligence.

Yeux de la victime

Sorcier Attaque 29

Vous transformez de l'énergie magique en une ancienne épidémie qui ronge la vue de vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques

Effet : la cible acquiert épidémie aveuglante (sauvegarde annule). Tant qu'une créature est affectée par l'épidémie aveuglante, celle-ci est aveuglée, et chaque ennemi qui débute son tour de jeu adjacente à cette créature acquiert épidémie aveuglante (sauvegarde annule).

SORCIERS ELFES

Comme les éladrins, les elfes ne sont pas réputés pour conclure des pactes occultes. Ceux qui deviennent des sorciers adoptent habituellement le pacte féérique pour se rapprocher de leurs origines féériques. Ils acquièrent également quelques pouvoirs martiaux pour compléter leurs aptitudes arcaniques et comptent sur des attaques qui utilisent la Dextérité.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

CHANTRE DE L'ENFER

« J'ai plongé mon regard dans le cœur ardent des Neuf Enfers. J'y ai vu un pouvoir trop tentant. »

Prérequis : classe de sorcier, pacte infernal

Votre choix de conclure un pacte avec une entité infernale en échange de pouvoir n'a pas été facile, mais vous l'avez fait en toute lucidité. Vous comprenez les dangers mortels sous-entendus par votre pacte, mais vous êtes convaincu que votre âme est capable de résister aux pressions physiques et mentales de l'Enfer. Bien que les diables tentent de vous embarquer dans leurs complots sinistres, vous restez insensible à leurs efforts de persuasion.

Lorsqu'une occasion se présente de réclamer plus de puissance auprès de vos patrons diaboliques, vous l'avez saisie. Vous avez accepté ces flammes qui vous fortifient et vous portez votre puissance comme une couronne. Parfois, vos alliés s'inquiètent du sort ultime de votre âme, mais vous tournez leur souci en dérision. Vous leur promettez qu'il n'y a aucun danger et qu'ils n'ont pas besoin d'avoir pitié de vous. Pourtant, vous avez entendu l'appel des ténèbres et, parfois, vous vous interrogez sur la nature de votre destination le jour de votre mort.

APTITUDES DU CHANTRE DE L'ENFER

Flammes du pouvoir (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque à distance et que celle-ci réussit, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires à la cible et à chaque ennemi adjacent à celle-ci.

Pas de quartier, pas de pitié (niveau 11) : chaque fois que vous réussissez un coup critique contre un ennemi, ce dernier vous confère un avantage de combat et acquiert vulnérabilité au feu 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prince de l'Enfer (niveau 16) : vos pouvoirs d'attaque arcaniques ignorent la résistance au feu.

SORTS DU CHANTRE DE L'ENFER

Pilier de puissance Chantre de l'enfer Attaque 11

Vous dressez un pilier de feu venu des entrailles des Neuf Enfers qui calcine votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de feu.

Chaque créature adjacente à la cible subit des dégâts de feu égaux à la moitié des dégâts infligés.



Portes de l'Enfer Chantre de l'enfer Utilitaire 12

Vous ouvrez un passage qui passe par l'Enfer et qui connecte deux points du champ de bataille. Vos alliés peuvent l'employer sans risque, mais pas vos adversaires.

Quotidien ♦ arcanique, feu

Action mineure Distance 10

Cible : deux cases inoccupées

Effet : vous créez une faille dimensionnelle entre les deux cases ciblées qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui entre dans l'une des cases peut se rendre à l'autre comme si elles étaient adjacentes. Une créature ne peut pas passer par la faille si l'une ou l'autre des cases est occupée par une autre créature. Chaque ennemi qui se déplace d'une case à l'autre subit 1d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu.

Maintien (mineure) : les portes persistent.

Brasier déchaîné Chantre de l'enfer Attaque 20

Le sol tremble et une colonne de feu jaillit, vos adversaires se retrouvent brûlés et au sol.

Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Proximité explosion 10

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu, et la cible se retrouve à terre.

Échec : demi-dégâts.

ÉCLAT DIVIN

« À sa mort, un dieu laisse derrière lui un pouvoir qui persiste. Je trouverai moyen d'accéder à un de ces dieux défunts et de puiser dans son pouvoir. »

Prérequis : classe de sorcier, pacte des vestiges

Des dieux, des originels et d'autres êtres puissants sont parfois conservés dans la Mer Astrale après leur mort. Dérivant à travers les brumes étoilées comme des épaves immortelles, ils passent les millénaires à somnoler, attendant l'éclat divin qui pourrait les réveiller. Les éternités s'écoulent, et les corps perdus se transforment en matière astrale.

Votre curiosité fut éveillée lorsque vous avez pour la première fois entendu le terme « dieu défunt » en étudiant les vestiges. Vous avez trouvé que le concept d'immortels défunts avait quelque chose de fascinant. Et à raison : lorsqu'un dieu meurt, qu'advient-il de son pouvoir ? Vous avez découvert la réponse à cette question : le pouvoir devient dormant et se cristallise sous forme solide dans la Mer Astrale, où il dérive dans l'étendue étoilée, oublié mais pas détruit.

Vous étudiez l'histoire de ces divinités, originels et autres êtres légendaires décédés. De ces rapports, vous apprenez à siphonner leur énergie perdue et leur pouvoir dormant. Cependant, vous savez que le véritable pouvoir réside dans la capacité à localiser l'essence cristallisée de l'un de ces immortels et de l'éveiller à sa pleine puissance.



APTITUDES D'ÉCLAT DIVIN

Action donneuse de vie (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez autant de points de vie que votre niveau.

Chemin du réveil (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +3 à vos jets de sauvegarde contre la mort.

Pouvoir dormant (niveau 16) : lorsque vous utilisez un pouvoir de sorcier contre une créature et réussissez un coup critique, l'attaque lui inflige 2d10 dégâts supplémentaires.

SORTS D'ÉCLAT DIVIN

Pourriture divine

Éclat divin Attaque 11

Vous canalisez l'énergie nécrotique du cadavre d'un dieu défunt et la projetez inopinément sur un adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 2d12 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques

Funeste destin divin

Éclat divin Utilitaire 12

Vous empruntez les restes de puissance d'un dieu défunt pour teinter votre présence d'une écrasante sensation de perte et de regret.

Quotidien ♦ arcanique, périmètre

Action mineure Proximité explosion 2

Effet : l'explosion crée un périmètre de souffrance, de perte et de regret qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Chaque ennemi dans le périmètre subit un malus de -2 à ses jets d'attaque et de sauvegarde.

Vestige de Karmath

Éclat divin Attaque 20

Vous engloutissez l'esprit d'un ennemi dans un fragment de Karmath le Dieu Abandonné et prenez contrôle de son corps.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : La cible est dominée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible subit 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques.

Échec : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Effet : vous accédez au vestige de Karmath le Dieu Abandonné.

Faveur pactisée de Karmath : une créature soumise à votre envoûtement et que vous pouvez voir subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).

Augmentation de Yeux du vestige : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque ennemi qui débute son tour dans un rayon de 2 cases de la cible de votre yeux du vestige subit 1d6 dégâts nécrotiques.

ENVOÛTEUR

« On peut créer de l'art avec n'importe quel support. Les peintres dessinent des images sur des toiles, les bardes écrivent des histoires épiques, et les musiciens composent de douces harmonies. Moi, je crache des malédictions d'une telle beauté et d'une telle puissance que tous ceux qui les entendent en sont ébranlés. »

Prérequis : classe de sorcier

Tout sorcier peut crier "Je te maudis !" mais, d'après vous, de telles malédictions sont faibles et sans conséquence. Un envoûtement aussi simple et dépourvu de consistance est une trahison de la capacité du sorcier à canaliser la puissance arcanique qu'il a ravie à des entités originelles. Un envoûtement normal peut suffire à faire trembler un ennemi, mais vous pensez qu'une malédiction devrait glacer le sang et plonger dans un état de choc à rester yeux écarquillés et mâchoire pendante.

Vous avez exploré en détail l'art de réaliser des envoûtements. Vous avez découvert qu'une malédiction bien placée peut produire plus d'effets que la plupart des sorciers ne l'imaginent. Lorsque vous placez une malédiction, sa puissance ébranle vos adversaires. Vous avez appris à étroitement mêler envoûtements et sorts. Les malédictions que vous articulez résonnent dans votre corps et votre esprit. Lorsque vous parlez, tous ceux qui vous entendent tremblent.

APTITUDES DE L'ENVOÛTEUR

Terrible envoûtement (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque créature soumise à votre envoûtement subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Malédiction supérieure (niveau 11) : au lieu d'envoûter l'ennemi le plus proche que vous voyez, vous pouvez envoûter un ennemi dans un rayon de 5 cases que vous voyez.

Envoûtement mobile (niveau 16) : chaque fois que votre envoûtement inflige des dégâts à une créature, vous pouvez faire glisser celle-ci d'une case.

SORTS DE L'ENVOÛTEUR

Malédiction de masse

Envoûteur Attaque 11

Vous hurlez une malédiction inquiétante qui agresse l'esprit plus que les oreilles de vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme ou Constitution contre Volonté

Effet : vous pouvez envoûter la cible.

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme ou de Constitution dégâts psychiques

Malédiction vengeresse

Envoûteur Utilitaire 12

Vous jetez un œil méchant à l'ennemi qui vous a visé. La créature se croit peut-être hors de votre portée, mais elle a tort.

Rencontre ♦ arcanique

Réaction immédiate Distance 10

Déclencheur : l'attaque à distance ou de zone d'un ennemi contre vous réussit ou échoue.

Cible : l'ennemi déclencheur

Effet : vous envoûtez la cible.

Malédiction contagieuse

Envoûteur Attaque 20

Votre adversaire imagine que vos alliés et vous êtes des incarnations de son pire cauchemar, venus le tourmenter et l'assassiner.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme ou Constitution contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme ou de Constitution dégâts psychiques

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez envoûter chaque ennemi qui termine son tour de jeu adjacent à la cible, et cet ennemi subit 2d6 dégâts au moment où vous l'envoûtez.



WARREN MAHY

FLÉAU ORAGEUX

"Le monde vacille sous mon courroux, car je chevauche les orages et porte le vent et la foudre dans mes pas."

Prérequis : classe de sorcier, pacte féérique

Dans un petit tome intitulé *Pactes féériques des temps anciens*, vous avez découvert les noms d'anciens incarnés féériques que les humains primitifs vénéraient autrefois. Le tome décrivait Neifion le Seigneur des Chauves-souris, Zébéchial le Seigneur de la Foudre, et Morrissa la Dame des Épées.

Vous avez été émerveillé et intrigué. Vous pouviez ressentir dans chaque nom une puissance qui vous appelait. Ces entités anciennes, si longtemps oubliées, vous ont offert de la puissance en échange de votre dévotion.

Vous avez fini par accepter, vous dévouant à celui dont l'éthique vous paraissait le plus correspondre à la vôtre : le Seigneur de la Foudre. Aujourd'hui, depuis son domaine féérique flottant, l'entité vous souffle les secrets des tempêtes. Vous écoutez attentivement chaque articulation, chaque grondement d'orage ou rugissement de foudre. Bien que le Seigneur de la Foudre semble surtout songer à déchaîner la puissance des tempêtes, vous avez acquis beaucoup de pouvoir sous sa tutelle. Peut-être n'est-ce plus qu'une question de temps avant que vos propres sorts rivalisent avec ceux de votre maître.

APTITUDE DU FLÉAU ORAGEUX

Vif éclair (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous devenez vif comme l'éclair jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que vous êtes vif comme l'éclair, vous pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre chaque fois qu'une de vos attaques réussit ou échoue.

Bénédiction de Zébéchial (niveau 11) : vous bénéficiez de résistance à l'électricité égale à la moitié de votre niveau + modificateur de Charisme.

Tempête occulte (niveau 11) : vous pouvez choisir que votre *décharge occulte* inflige des dégâts d'électricité.

Serviteur du Seigneur de la Foudre (niveau 16) : lorsque vous réussissez un pouvoir d'attaque d'électricité contre une créature, chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur d'Intelligence.

SORTS DU FLÉAU ORAGEUX

Jugement de l'orage Fléau orageux Attaque 11

Vous distribuez des éclairs sur ceux qui vous offensent.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cibles : une ou deux créatures

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité



NOUVELLES VOIES PARANGONNIQUES DE SORCIER

5

Foudre dansante Fléau orageux Utilitaire 12

L'électricité crépite autour de vous, frappant tout ennemi qui réussit une attaque contre vous et vous permettant de vous en approcher.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, téléportation

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois qu'une attaque de corps à corps réussit contre vous, l'attaquant subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur d'Intelligence, et vous pouvez vous téléporter jusqu'à n'importe quelle case adjacente à l'attaquant au prix d'une réaction immédiate.

Courroux des nuages Fléau orageux Attaque 20

Des éclairs bondissent tout autour de votre ennemi, le foudroyant chaque fois qu'il détourne son attention vers une autre attaque.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Effet : chaque fois qu'une attaque réussit contre la cible, elle subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur d'Intelligence (sauvegarde annule). La cible ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde contre cet effet tant qu'au moins une attaque n'a pas réussi contre elle.

MAÎTRE DE LA NUIT ÉTOILÉE

« Les étoiles sont des points de lumière qui brûlent au-delà du monde. Certains pensent que ce sont des fenêtres à travers lesquelles des créatures ennemies étudient notre cosmos. De mon point de vue, c'est au mieux une conception étriquée. »

Prérequis : classe de sorcier, pacte stellaire

Vous comprenez la véritable nature des étoiles, et votre savoir dépasse celui de presque toutes les autres créatures. Vous avez étudié tous les textes classiques des sorciers stellaires. Vous avez trouvé que les conclusions contenues dans ces tomes, prises au premier degré, seraient catastrophiques. Peut-être que certaines étoiles sont des fenêtres vers le Royaume Lointain, comme de nombreux pactisés stellaires le prétendent. Vous soupçonnez cependant que beaucoup d'autres étoiles détiennent des secrets différents et vous avez du coup construit vos propres convictions.

Armé de vos cartes stellaires, de votre astrolabe et de votre lunette, vous avez déterminé la luminosité et le déplacement de beaucoup d'étoiles. Vous avez mesuré leur couleur, leur taille et, encore plus important, le pouvoir qu'elles proposaient à un sorcier. Vous comprenez la symbiose entre nature et magie incarnée par les étoiles, et vous avez ajusté votre pacte pour qu'il soit différent de ses équivalents. Vous ne craignez plus les profondeurs du ciel, car vous êtes le maître de la nuit étoilée.

APTITUDES DE MAÎTRE DE LA NUIT ÉTOILÉE

Action pleine de reproche (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action, une créature soumise à votre envoûtement est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vagabond béni (niveau 11) : si vous utilisez le bonus de votre faveur pactisée Destin du vide pour une attaque et que celle-ci échoue, vous conservez le bonus jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Destin du corps (niveau 16) : au prix d'une action libre durant votre tour de jeu, vous pouvez dépenser votre bonus de Destin du vide pour bénéficier d'un bonus équivalent à votre vitesse ou à une seule défense jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SORTS DE MAÎTRE DE LA NUIT ÉTOILÉE

Débris stellaire Maître de la nuit étoilée Attaque 11

De brillants débris stellaires jaillissent de vous et brûlent vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur, radiant

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts de feu et radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible traite toutes les créatures comme ayant un camouflage.

Don mineur de prédiction

Maître de la nuit étoilée
Utilitaire 12

Vous pouvez discerner le destin de vos ennemis, et cette prescience vous laisse tirer avantage de votre faveur pactisée.

Rencontre ♦ arcanique

Action libre

Personnelle

Effet : vous enlevez autant de vos envoûtements que vous voulez de vos ennemis et gagnez le bénéfice de votre faveur pactisée comme si chacune de ces créatures avaient été réduite à 0 point de vie.

Étoile filante

Maître de la nuit étoilée Attaque 20

Vous lâchez une lance de lumière stellaire qui empale votre ennemi et vous permet de continuer à le tourmenter à chaque attaque que vous réussissez contre lui.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible, elle subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires.

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible, elle subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires.



MYSTIQUE ENVOÛTANT

« Prêtez l'oreille et écoutez bien. Vous ne voulez pas rater ça, n'est-ce pas ? Voilà - calmement et en douceur. Voyez comme il est facile de succomber à mon influence... »

Prérequis : classe de sorcier

Vous êtes une figure de la rumeur et du folklore local. Vous avez étudié votre art auprès du Premier Ordre, puis avez progressé rapidement au Deuxième Ordre, pour enfin conclure vos pactes avec les mages invisibles du Troisième Ordre. En échange de votre dévotion, ils vous ont donné le pouvoir de séduire et de manipuler les esprits.

Les autres créatures trouvent vos techniques mystérieuses et effrayantes. Lorsque vous utilisez vos sorts, et même lorsque vous parlez, les gens s'asseyent et écoutent, captivés par le son hypnotique de vos mots et fascinés par vos yeux. Rares sont ceux à réaliser ce qu'ils risquent en croisant le piège de votre regard ou en se laissant bercer par votre voix. Ceux qui ont conscience de votre vrai pouvoir se considèrent chanceux d'avoir survécu à l'expérience.

APTITUDES DU MYSTIQUE ENVOÛTANT

Action débilante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, une créature dans un rayon de 5 cases subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Fascination mystique (niveau 11) : chaque ennemi qui pénètre dans un rayon de 3 cases ou qui y débute son tour de jeu subit un malus de -5 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et un -2 à tous les autres jets de sauvegarde.

Mystère incarné (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque de chaque pouvoir de charme que vous utilisez. Si vous utilisez un pouvoir d'attaque de rencontre qui a le mot-clé « charme » et que vous échouez contre toutes les cibles de l'attaque, vous ne dépensez pas le pouvoir.

SORTS DU MYSTIQUE ENVOÛTANT

Transe de Hekiah Mystique envoûtant Attaque 11

Votre adversaire se perd dans la profondeur de votre regard et se traîne vers vous.

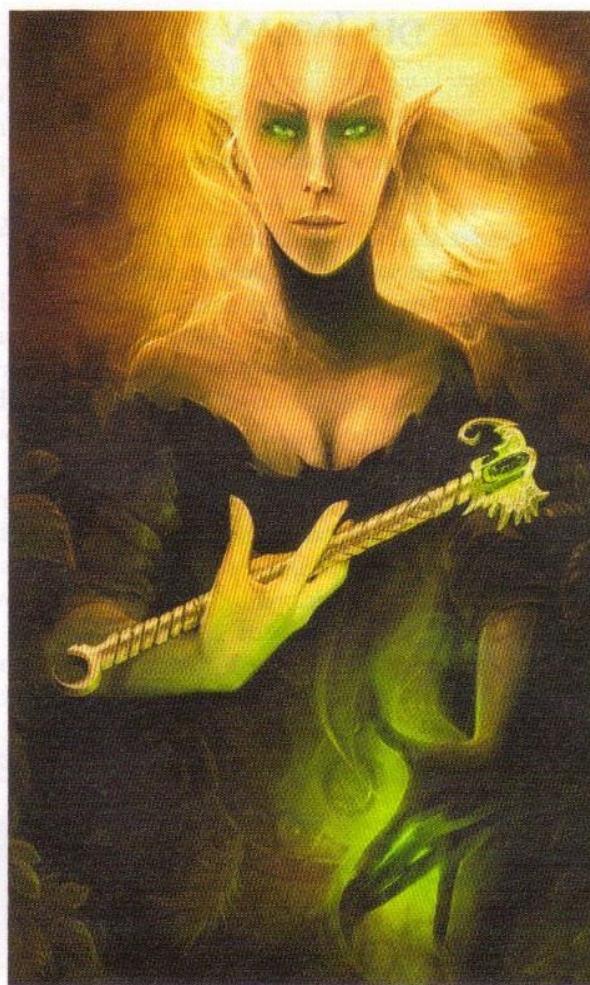
Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. La cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES DE SORCIER

5

Suaire d'Adeptus Mystique envoûtant Utilitaire 12

Votre ennemi vient vous frapper mais vous plongez votre regard dans le sien et lui dérobez sa volonté.

Quotidien ♦ arcanique, charme

Réaction immédiate Distance 5

Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases dont l'attaque échoue contre vous

Cible : l'ennemi déclencheur

Effet : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ultimatum du Troisième Ordre Mystique envoûtant Attaque 20

Vous parlez dans une langue secrète, vous infiltrant dans l'esprit de vos adversaires et les confrontant à un dilemme.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible choisit entre être étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et subir 20 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Échec : la cible choisit entre être hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et subir 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

ORACLE DU TYRAN DES MERS

« J'ai contemplé la mer scintillante qui reflète le passé et le futur. Mes visions révèlent à la fois l'espoir et le désastre. »

Prérequis : classe de sorcier, pacte des vestiges

Un oracle vous est apparu en rêve. Elle est sortie d'une grotte, drapée dans les robes vertes comme la mer des anciens prophètes, et s'est présentée comme une fille du Tyran de la Mer. "Vois !" a-t-elle déclaré, révélant la vision d'une vague terrible qui emportait des légions d'anges dans le chaos éternel. Après vous avoir montré ce désastre, l'oracle baigna vos yeux dans l'eau et votre vue fut changée à jamais.

Comme les prophètes d'antan, vous recevez d'horribles visions du futur. Dans la plupart des cas, vos prédictions sont tellement en avance que vous ne pouvez presque rien faire pour changer le cours des choses. Cependant, il vous arrive de prédire des événements imminents, auquel cas vous pouvez prendre des mesures pour les prévenir ou les concrétiser.

APTITUDES DE L'ORACLE DU TYRAN DES MERS

Action visionnaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir d'attaque à volonté ou de rencontre qui échoue contre toutes les cibles, vous gagnez une action simple supplémentaire que vous devez utiliser avant la fin de la rencontre.

Vision d'avenir (niveau 11) : la première fois que vous ratez un test de compétences, de caractéristique, ou un jet de sauvegarde au cours d'une rencontre, vous pouvez relancer le test ou le jet de sauvegarde. Vous devez utiliser le second résultat.

Avenir évité (niveau 16) : la première fois qu'un ennemi soumis à votre envoûtement termine son déplacement adjacent à vous au cours d'une rencontre, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une interruption immédiate.

SORTS DE L'ORACLE DU TYRAN DES MERS

Annonce de désastre

Oracle du Tyran des Mers
Attaque 11

Vous annoncez sa perte à votre ennemi en le remplissant d'horribles visions de sa propre mort.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, terreur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : la cible est hébétée et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Averti par le destin

Oracle du Tyran des Mers
Utilitaire 12

En recourant à vos pouvoirs de prédiction, vous anticipez un conflit et y êtes préparé.

Quotidien ♦ arcanique

Aucune

Personnelle

Déclencheur : vous effectuez un test d'initiative.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +20 à votre test d'initiative.

Vestige du Tyran des Mers

Oracle du Tyran des Mers
Attaque 20

Votre magie évoque le courroux du Tyran des Mers et emporte vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur

Action simple

Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution et elle se retrouve à terre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : Vous accédez au vestige du Tyran des Mers.

Faveur pactisée du Tyran des Mers : vous faites glisser une créature soumise à votre envoûtement que vous voyez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

Augmentation de Yeux du vestige : vous faites glisser aussi la cible de votre yeux du vestige d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

SOMBRE PUNISSEUR

« Un vieux dicton drow dit : « la vengeance est plus douce lorsqu'elle est exécutée dans l'ombre. » »

Prérequis : classe de sorcier, pacte ténébreux

Vous ébranlez les créatures par des menaces physiques et psychologiques lorsqu'elles vous veulent du mal, à vous, à vos alliés ou aux autres choses qui vous sont importantes. Vous pensez que les menaces ne sont rien si on n'est pas prêt à les mettre à exécution. Lorsque l'intimidation échoue, vous faites pleuvoir votre vengeance prestement et violemment sur ceux qui vous ont offensé.

Selon vous, la vengeance est une vertu. En tant que sorcier du pacte ténébreux, vous en comprenez instinctivement le concept. Bien des entités avec lesquelles vous concluez des pactes sont mues par elle. En Outreterre, les manques de respect et les rivalités s'enveniment et déclenchent d'impitoyables trahisures et de sinistres complots.



TOMAS GIORELLO

En tant que sombre punisseur, vous avez internalisé vos sombres émotions et vos sentiments d'injustice. Vous tirez votre inspiration et votre motivation de noires allées et de tunnels obscurs. Vous comprenez que la vengeance est une grande source de pouvoir.

APTITUDES DE SOMBRE PUNISSEUR

Action d'ombre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous et tout allié dans un rayon de 5 cases au moment où vous dépensez le point d'action bénéficiez d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Ombre et menace (niveau 11) : lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque qui inflige des dégâts nécrotiques, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous attaquiez.

Malédiction à mort (niveau 16) : lorsque vous infligez les dégâts supplémentaires d'envoûtement, vous pouvez choisir d'infliger 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires.

SORTS DE SOMBRE PUNISSEUR

Jugement meurtrier Sombre punisseur Attaque 11

La douleur que votre attaque inflige à votre ennemi est également ressentie par ses alliés.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques.

Chaque ennemi dans un rayon de 2 cases de la cible subit des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Filer dans l'ombre Sombre punisseur Utilitaire 12

Articulant un mot sinistre qu'on ne murmure que dans les coins les plus sombres de l'Outreterre, vous disparaîsez de la vue de ceux que vous avez envoûtés.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous êtes invisible à chaque créature soumise à votre envoûtement.

Malédiction vengeresse Sombre punisseur Attaque 20

Vous faites appel à l'esprit d'une prêtresse drow morte assassinée et ses mots résonnent aux oreilles de votre adversaire, le condamnant à une mort horrible.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques. Jusqu'à la fin de la rencontre, la première fois que la cible effectue un jet d'attaque contre vous, elle subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la première fois que la cible effectue un jet d'attaque contre vous, elle subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

OPTIONS ARCANIQUES

DANS LE jeu DUNGEONS & DRAGONS, plus de possibilités signifie plus d'amusement. Ce chapitre se concentre sur l'élargissement des choix qui vous permettent de personnaliser votre personnage arcanique. À quelques exceptions près (telles que les talents de multiclassage), les options présentées ici ne concernent que de tels personnages.

De nombreux personnages avec un penchant pour les arcanes présentent particulièrement la collecte de rituels, que ce soit dans des livres ou sur des parchemins, pour élargir leur répertoire magique. Et comme n'importe quel autre aventurier, votre personnage arcanique sera sans doute intéressé par la découverte de nouveaux talents. Quel joueur de sorts ne prendra pas au moins en considération l'idée d'avoir un familier, une entité magique qui le servirait comme un ami fidèle ? Dernier point mais non des moindres, chaque personnage qui survit assez longtemps pourra finalement s'élever vers une destinée spéciale, une destinée qui pourrait être de proportion épique.

Ce chapitre comprend les éléments suivants :

- ♦ **Nouveaux talents** : un talent améliore une caractéristique, un pouvoir ou un trait que vous avez déjà et certains d'entre eux procurent des capacités qui sont caractéristiques d'autres classes.
- ♦ **Familiers** : un familier est un esprit avec lequel vous vous êtes allié et dont vous êtes devenu le maître. Tous les familiers possèdent certaines connaissances arcaniques.
- ♦ **Destinées épiques** : en choisissant une destinée épique, il ne s'agit pas seulement d'acquérir un pouvoir encore plus grand. Il s'agit de définir votre place dans l'univers. Ce chapitre offre de nombreuses destinées épiques supplémentaires parmi lesquelles votre personnage arcanique peut choisir.
- ♦ **Tomes** : un tome est un livre épais bourré de connaissances arcaniques traitant de l'incantation des sortilèges. Certaines classes peuvent utiliser les tomes comme des focaliseurs.
- ♦ **Rituels** : cérémonies complexes qui créent des effets magiques qui ne sont pas conçus pour le combat, les rituels peuvent être effectués par une grande diversité de classes. Les rituels décrits dans ce livre sont cependant mieux adaptés aux personnages arcaniques. Le *Manuel des Joueurs* couvre les bases de la magie rituelle, les rituels décrits dans ce chapitre améliorent encore vos capacités.
- ♦ **Historiques arcaniques** : cette section fournit plusieurs courts historiques de personnages que vous pouvez utiliser ou adapter à votre propre personnage arcanique.



CHIPPY



NOUVEAUX TALENTS

Les talents offrent une occasion exceptionnelle de personnaliser votre aventurier. Ces talents se concentrent sur les activités arcaniques et vous fournissent des options intéressantes pour les personnages arcaniques.

Vous devez remplir les prérequis d'un talent, s'il y en a, pour choisir celui-ci. Si jamais vous perdez le prérequis d'un talent (si vous utilisez par exemple le système d'échange pour remplacer votre formation dans une compétence prérequisée par une formation dans une compétence différente), vous ne pourrez plus utiliser ce talent ensuite. Un talent qui a une classe pour prérequis n'est accessible qu'aux membres de cette classe, incluant les personnages qui ont rejoint la classe par un talent de multiclassage spécifique.

TALENTS DE FAMILIER

Les talents de familier confèrent aux personnages arcaniques la possibilité d'acquérir un type spécifique de compagnon spirituel qui les accompagne comme un ami et un membre de leur cohorte. Certains de ces talents sont associés à des pouvoirs, qui suivent la description du talent. Les règles complètes pour les familiers et les talents qui leur sont associés commencent à la page 137.

TALENTS HÉROÏQUES

Tous les talents de cette section sont accessibles à un personnage de n'importe quel niveau qui en remplit les prérequis. Les talents héroïques et les talents de multiclassage sont les seuls talents que vous pouvez prendre si vous êtes de niveau 10 ou inférieur.

ACTION FATIDIQUE

Prérequis : sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et que vous avez déjà infligé les dégâts supplémentaires de votre envoûtement au cours de votre tour actuel, vous pouvez infliger les dégâts supplémentaires une seconde fois au cours de ce tour de jeu.

ADEPTE DES VESTIGES

Prérequis : sorcier, aptitude de classe de pacte des vestiges

Avantage : lorsque la faveur de votre pacte des vestiges est déclenchée, vous pouvez choisir de changer votre vestige activé et de prendre n'importe quel autre vestige qui a été un vestige activé pour vous depuis votre dernier repos court ou repos prolongé au prix d'une action libre.

ÂME DU VRAI DRAGON

Prérequis : drakéide, ensorceleur, aptitude de classe de magie draconique

Avantage : la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux Réflexes, à la Vigueur et à la Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

Si votre souffle inflige le même type de dégâts que la résistance apportée par votre âme draconique, votre souffle ignore toutes les résistances de la cible à ce type de dégâts jusqu'à la valeur de votre résistance.

ÂME GRAVÉE DE RUNES

Prérequis : nain, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque et d'un bonus à vos jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution pour les pouvoirs arcaniques que vous utilisez avant la fin de votre prochain tour de jeu.

ÂME PROTECTRICE

Prérequis : demi-elfe, ensorceleur, aptitude de classe de source des sorts

Avantage : tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient de toutes les résistances conférées par votre source des sorts.

ASSASSIN ENSORCELÉ

Prérequis : drow, ensorceleur

Avantage : lorsque vous jouissez de l'avantage de combat contre une cible, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts contre cette cible si vous utilisez des pouvoirs d'ensorceleur qui ont le mot-clé poison ou le mot-clé psychique. Ce bonus passe à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.

Vous bénéficiez également d'un bonus de talent de +1 aux tests de Discrétion.

AVANTAGE ENVOÛTÉ

Prérequis : drow, sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : vous gagnez l'avantage de combat contre les ennemis en péril soumis à votre envoûtement.

AVANTAGE RAPPROCHÉ

Prérequis : mage d'armes

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque à distance ou de zone de mage d'armes et touchez un ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque et de dégâts avec vos pouvoirs d'attaque de corps à corps de mage d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

CHAOS DÉCLENCHÉ

Prérequis : halfelin, ensorceleur, aptitude de classe de magie sauvage

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *seconde chance*, vous gagnez un avantage supplémentaire dépendant du résultat du nouveau tirage. Si le nouveau tirage de l'ennemi est un nombre pair, vous pouvez faites glisser l'ennemi d'une case après l'attaque. Si le nouveau tirage de l'ennemi est un nombre impair, vous pouvez vous décaler d'une case après l'attaque.

CHARME FÉERIQUE

Prérequis : éladrin ou gnome, barde

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique de charme, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts. Ce bonus passe à +2 au niveau 15 et à +3 au niveau 25.

Vous bénéficiez également d'un bonus de talent de +1 à vos tests de Bluff et de Diplomatie.

CLAMEUR INFERNALE

Prérequis : tieffelin, barde

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial de courroux infernal, tous les alliés qui peuvent vous voir bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à leur prochain jet d'attaque contre l'ennemi qui vous a touché.

COORDINATION D'ENVOÛTEMENTS

Prérequis : sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : vous pouvez placer votre envoûtement sur une créature qui est déjà affectée par l'envoûtement d'un autre personnage. En outre, vous bénéficiez de l'avantage de combat contre n'importe quelle créature affectée par plus d'un envoûtement.

CONVOCATEUR PRÉCAUTIONNEUX

Prérequis : Con 13, magicien

Avantage : les créatures créées par vos pouvoirs arcaniques de conjuration bénéficient d'un bonus de +1 à toutes leurs défenses.

CRESCENDO DE SORTS

Prérequis : ensorceleur

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur et ne touchez qu'un seul ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque avec les pouvoirs d'attaque de zone et à proximité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

ÉCHO ÉLÉMENTAIRE

Prérequis : genasi, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir racial de genasi associé à votre manifestation élémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque et de +2 à vos jets de dégâts pour vos pouvoirs arcaniques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le bonus aux jets de dégâts passe à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.

ÉCHOS FANTOMATIQUES

Prérequis : Cha 13, magicien

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique d'illusion et touchez une cible, vous bénéficiez de l'avantage de combat contre cette cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si le pouvoir d'illusion a un effet qu'un jet de sauvegarde peut annuler, vous bénéficiez dans ce cas de l'avantage de combat contre la cible jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet de sauvegarde contre cet effet.

ÉCRAN DU MAGE D'ARMES AMÉLIORÉ

Prérequis : Dex 13, mage d'armes, aptitude de classe de mage d'armes écran du mage d'armes

Avantage : lorsque vous portez une armure d'étoffe, de cuir ou lorsque vous ne portez pas d'armure, le bonus à la CA de votre aptitude de classe de mage d'armes écran du mage d'armes est augmenté de 1.

ÉGIDE HASARDEUSE

Prérequis : humain, mage d'armes, aptitude de classe d'égide du mage d'arme

Avantage : lorsque vous utilisez l'effet d'action immédiate de votre égide de mage d'armes contre une cible que vous avez marquée, cette cible bénéficie de l'avantage de combat contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque et de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

ÉTUDIANT DU COSMOS

Prérequis : ensorceleur, aptitude de classe de mage cosmique

Avantage : vous gagnez un avantage supplémentaire selon votre phase actuelle dans le cycle cosmique :

Phase du soleil : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à vos jets d'initiative et à vos tests de Soin.

Phase de la lune : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à vos tests de Bluff et de Discrétion.

Phase des étoiles : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à vos tests d'Intuition et de Perception.

ENVOÛTEMENT DU SANG DE IO

Prérequis : drakéide, sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : lorsque vous êtes en péril, vous ajoutez 1+ votre modificateur de Force aux dégâts infligés par votre envoûtement.

ENVOÛTEMENT INTRÉPIDE

Prérequis : humain, sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque contre les créatures affectées par votre envoûtement et les créatures affectées par votre envoûtement bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque contre vous.

ENVOÛTEMENT VENGEUR

Prérequis : tieffelin, sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : lorsqu'un ennemi vous touche, vous pouvez utiliser votre envoûtement en réaction immédiate contre cet ennemi, même si ce n'est pas l'ennemi le plus proche de vous.

ENVOÛTEUR GNOME

Prérequis : gnome, magicien

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique d'illusion, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à vos jets d'attaque et de dégâts. Ce bonus passe à +2 au niveau 15 et à +3 au niveau 25.

ÉVASION PROVOCANTE

Prérequis : halfelin, barde

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial de *seconde chance* et que le second jet d'attaque de l'ennemi vous rate, cet ennemi accorde l'avantage de combat au prochain de vos alliés qui l'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

TALENTS HÉROÏQUES

N'importe quelle classe arcanique	Prérequis	Avantage
Âme gravée de rune	Nain, n'importe quelle classe arcanique	+1 aux attaques, bonus aux dégâts après avoir utilisé second souffle
Écho élémentaire	Genasi, n'importe quelle classe arcanique	+1 à l'attaque, +2 aux dégâts après avoir utilisé votre pouvoir racial
Feu arcanique	Int 13, n'importe quelle classe arcanique	La cible touchée par un pouvoir de feu gagne vulnérabilité au froid
Furie des arcanes	Demi-orc, n'importe quelle classe arcanique	Inflige des dégâts supplémentaires d'assaut furieux à des cibles multiples
Focaliseur de noirfeu	Drow, n'importe quelle classe arcanique	Le noirfeu inflige le double des dégâts de focaliseur
Incantateur agile	Halfelin, Dex 13, n'importe quelle classe arcanique	Les pouvoirs arcaniques de zone ne provoquent pas d'attaques d'opportunité
Incantation à deux focaliseurs	Dex 13, n'importe quelle classe arcanique	Ajoutez les bonus d'altération de votre attaque secondaire à vos jets de dégâts
Incantateur draconique	Drakéide, n'importe quelle classe arcanique	+1 aux attaques qui ont le même type de dégâts que votre souffle
Incantation du marteau des montagnes	Goliath, n'importe quelle classe arcanique	Ignorez les résistances après avoir utilisé <i>endurance de la pierre</i>
Magie courroucée	Tieffelin, n'importe quelle classe arcanique	Utilisez <i>courroux infernal</i> contre les cibles ratées
Magie des brumes	Gnome, n'importe quelle classe arcanique	Restez sous <i>effacement</i> lorsque vous attaquez
Magie des crocs	Féral longue-dent, n'importe quelle classe arcanique	Inflige des dégâts supplémentaires lorsque vous êtes sous <i>sauvagerie longue-dent</i>
Magie des éons	Déva, n'importe quelle classe arcanique	+1 aux jets d'attaque avec <i>mémoire d'un millier de vies</i>
Magie prédatrice	Féral griffe-effilée, n'importe quelle classe arcanique	Décalez-vous en action libre pendant que vous êtes en <i>sauvagerie griffe-effilée</i>
Maniement des focaliseurs arcaniques	N'importe quelle classe arcanique	Gagnez un nouveau focaliseur arcanique
Manipulation de la substance des arcanes	Éladrin, n'importe quelle classe arcanique	Faites sortir en <i>éclipse féerique</i> un allié de l'aire d'effet de votre pouvoir
Précision arcanique elfique	Elfe, n'importe quelle classe arcanique	Relancez votre <i>précision elfique</i> contre toutes les cibles d'un pouvoir
Réserves arcaniques	Humain, n'importe quelle classe arcanique	+2 aux dégâts avec les pouvoirs à volonté lorsque les pouvoirs de rencontre ont été utilisés

Talents de barde	Prérequis	Avantage
Charme féerique	Éladrin ou gnome, barde	Bonus à l'attaque et aux dégâts avec les pouvoirs de charme, +1 en Bluff et en Diplomatie
Clameur infernale	Tieffelin, barde	Les alliés gagnent +1 à l'attaque contre la cible de votre <i>courroux infernal</i>
Évasion provocante	Halfelin, barde	Les ennemis accordent l'avantage de combat après votre <i>seconde chance</i>
Fortification presciente	Barde, vertu de prescience	Un allié gagne un meilleur bonus à sa défense
Prescience étendue	Barde, vertu de prescience	Les bonus à la défense d'un allié durent plus longtemps
Tromperie amicale	Barde, paroles d'amitié	Appliquez les bonus de votre <i>parole d'amitié</i> aux jets de Bluff
Virtuose du combat	Barde	Utilisez le Charisme pour les jets d'attaque de tous vos pouvoirs de multiclassage
Voix galvanisante	Humain, barde	Un allié qui utilise son second souffle gagne des points de vie temporaires

Talents d'ensorceleur	Prérequis	Avantage
Âme du vrai dragon	Drakéide, ensorceleur, magie draconique	+1 aux défenses après avoir été en péril. Votre souffle ignore les résistances
Âme protectrice	Demi-elfe, ensorceleur, source des sorts	Les alliés adjacents bénéficient de vos résistances
Assassin ensorcelé	Drow, ensorceleur	+2 aux dégâts avec les pouvoirs de poison ou psychiques, +1 en Discrétion
Chaos déclenché	Halfelin, ensorceleur, magie sauvage	Décalez ou faites glisser un ennemi après avoir utilisé <i>seconde chance</i>
Crescendo de sorts	Ensorceleur	+1 aux attaques après avoir touché un ennemi unique avec un pouvoir à volonté
Étudiant du cosmos	Ensorceleur, magie cosmique	Gagnez un avantage supplémentaire basé sur votre phase actuelle
Furie des sorts concentrée	Ensorceleur	+2 aux dégâts après avoir touché de multiples cibles avec un pouvoir à volonté
Magie tempétueuse	Ensorceleur, Con 13, Dex 13, magie des tempêtes	Dégâts supplémentaires avec les pouvoirs d'électricité ou de tonnerre

TALENTS HÉROÏQUES (suite)

Talents de mage d'armes	Prérequis	Avantage
Avantage rapproché	Mage d'armes	+1 aux attaques de corps à corps et aux dégâts après avoir touché avec un pouvoir à distance ou de zone
Égide hasardeuse	Humain, mage d'armes, égide de mage d'armes	+2 aux attaques et aux dégâts contre les cibles affectées par l'égide
Incantation de combat	Mage d'armes	Les attaques à distance et de zone ne provoquent pas d'attaque d'opportunité après avoir été touché avec un pouvoir de corps à corps
Lien de la lame élémentaire	Genasi, mage d'armes	+1 aux dégâts avec les pouvoirs d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre
Lien de prédation	Mage d'armes, égide de prédation	La cible de l'égide est ralentie
Progression du mage d'armes éladrin	éladrin, mage d'armes	Faites une attaque simple après votre éclipse féerique
Écran du mage d'armes améliorée	Dex 13, Mage d'armes, écran du mage d'armes	Augmentez votre bonus à la CA avec écran du mage d'armes
Protection immortelle	Déva, mage d'armes, écran du mage d'armes	L'écran du mage d'armes demeure même lorsque vous êtes inconscient

Talents de sorcier	Prérequis	Avantage
Action fatidique	Sorcier, envoûtement	Infligez des dégâts d'envoûtement avec un point d'action
Adeptes des anciens	Sorcier, pacte des anciens	Changez votre ancien après que la faveur de votre pacte ait été déclenchée
Avantage envoûté	Drow, sorcier, envoûtement	Gagnez l'avantage de combat contre les ennemis envoûtés
Coordination d'envoûtements	Sorcier, envoûtement	Placez votre envoûtement sur une cible déjà envoûtée par un autre
Envoûtement intrépide	Humain, sorcier, envoûtement	+1 aux attaques contre les créatures envoûtées
Envoûtement vengeur	Tieffelin, sorcier, envoûtement	Envoûtez un ennemi qui vous a touché en réaction immédiate
Malédiction du sang de lo	Drakéide, sorcier, envoûtement	Infligez des dégâts supplémentaires avec votre envoûtement lorsque vous êtes en péril
Ombres énergisantes	Sorcier, traversée des ombres	+1 aux dégâts lorsque vous êtes camouflé

Talents de magicien	Prérequis	Avantage
Conjurateur précautionneux	Con 13, magicien	Les créatures conjurées gagnent +1 à leurs défenses
Échos fantomatiques	Cha 13, magicien	Gagnez l'avantage de combat contre les cibles touchées par un pouvoir d'illusion
Extension de sort	Sag 13, magicien	-2 aux dégâts pour augmenter la taille d'une explosion ou d'une décharge
Infusion de puissance élémentaire	Genasi, magicien	Ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts avec des pouvoirs à mot-clé
Magie éladrine des épées	Dex 13, éladrin, magicien	Utilisez l'épée longue comme focaliseur de vos pouvoirs de magicien
Magie destructrice	Dex 13, magicien	+2 aux dégâts si vous touchez deux créatures ou plus
Magie remémorée	Sag 13, déva, magicien	Ajoutez des pouvoirs quotidiens et utilitaires supplémentaires à votre grimoire
Mesmérisme gnome	Gnome, magicien	+1 à l'attaque et aux dégâts avec des pouvoirs d'illusion

Talents d'ensorceleur	Prérequis	Avantage
Âme du vrai dragon	Drakéide, ensorceleur, magie draconique	+1 aux défenses après avoir été en péril. Votre souffle ignore les résistances.
Âme protectrice	Demi-elfe, ensorceleur, source des sorts	Les alliés adjacents bénéficient de vos résistances
Assassin ensorcelé	Drow, ensorceleur	+2 aux dégâts avec les pouvoirs de poison ou psychiques, +1 en Discretion
Chaos déclenché	Halfelin, ensorceleur, magie sauvage	Décalez ou faites glisser un ennemi après avoir utilisé seconde chance
Crescendo de sorts	Ensorceleur	+1 aux attaques après avoir touché un ennemi unique avec un pouvoir à volonté
Étudiant du cosmos	Ensorceleur, magie cosmique	Gagnez un avantage supplémentaire basé sur votre phase actuelle
Furie des sorts concentrée	Ensorceleur	+2 aux dégâts après avoir touché de multiples cibles avec un pouvoir à volonté
Magie de l'orage	Ensorceleur, Con 13, Dex 13, magie des tempêtes	Dégâts supplémentaires avec les pouvoirs d'électricité ou de tonnerre

EXTENSION DE SORT

Prérequis : Sag 13, magicien

Avantage : avant d'utiliser un pouvoir d'attaque arcanique, vous pouvez choisir de subir un malus de -2 à chaque dé de dégâts lancé pour ce pouvoir pour accroître la taille de sa décharge ou de son explosion de 1.

Vous ne pouvez pas utiliser ce talent avec un pouvoir pour lequel vous ne lancez pas de dés de dégâts.

FEU ARCANIQUE

Prérequis : Int 13, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous touchez une cible avec un pouvoir de feu arcanique, cette cible gagne vulnérabilité 5 au froid contre le premier pouvoir d'attaque arcanique que vous utilisez contre elle avant la fin de votre tour de jeu suivant.

FOCALISEUR DE NOIRFEU

Prérequis : drow, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous touchez une cible avec votre pouvoir racial *noirfeu* et que vous tenez un focaliseur utilisable par votre classe arcanique, votre *noirfeu* inflige également à la cible des dégâts égaux au double du bonus d'altération du focaliseur.

FORTIFICATION PRESCIENTE

Prérequis : barde, aptitude de classe vertu de prescience

Avantage : lorsque vous utilisez votre vertu de prescience pour accorder un bonus de pouvoir à un allié, augmentez ce bonus de 2.

FUREUR DES ARCANES

Prérequis : demi-orc, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *assaut enragé* pour infliger des dégâts supplémentaires à la cible d'un pouvoir arcanique de proximité ou de zone, vous infligez les dégâts supplémentaires à toutes les cibles que vous touchez avec ce pouvoir, pas seulement à une cible.

FURIE DES SORTS CONCENTRÉE

Prérequis : ensorceleur

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur et touchez deux ennemis au moins, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts pour vos pouvoirs d'attaque à distance et d'attaque au corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

INCANTATEUR AGILE

Prérequis : halfelin, Dex 13, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique de zone, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de la part des créatures que vous prenez pour cibles avec ce pouvoir.

INCANTATEUR DRACONIQUE

Prérequis : drakéide, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à vos jets d'attaque lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui inflige le même type de dégâts que votre souffle. Ce bonus passe à +2 au niveau 15 et à +3 au niveau 25.

INCANTATION À DEUX FOCALISEURS

Prérequis : Dex 13, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque arcanique et que vous tenez un focaliseur magique dans chaque main, vous pouvez ajouter le bonus d'altération de votre focaliseur secondaire à vos jets de dégâts.

Vos deux focaliseurs doivent pouvoir être utilisés avec ce pouvoir et vous devez être capable de tenir les deux focaliseurs pour bénéficier de cet avantage.

INCANTATION DU MARTEAU DES MONTAGNES

Prérequis : goliath, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *endurance de la pierre*, vos pouvoirs arcaniques ignorent les résistances de vos ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

INCANTATION DE COMBAT

Prérequis : mage d'armes

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque de corps à corps de mage d'armes et touchez un ennemi, vos pouvoirs d'attaque à distance et de zone de mage d'armes ne provoquent pas d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

INFUSION DE PUISSANCE ÉLÉMENTAIRE

Prérequis : genasi, magicien

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de magicien qui a le mot-clé *acide*, *électricité*, *feu*, *froid* ou *tonnerre*, vous ajoutez votre modificateur de Force aux jets de dégâts.

LIEN DE LA LAME ÉLÉMENTAIRE

Prérequis : genasi, mage d'armes

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de mage d'armes qui a le mot-clé *acide*, *électricité*, *feu*, *froid* ou *tonnerre*, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à vos jets de dégâts.

Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

LIEN DE PRÉDATION

Prérequis : mage d'armes, pouvoir *égide de prédation*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *égide de prédation* pour téléporter un ennemi, cet ennemi est également ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

MAGIE COURROUCÉE

Prérequis : tieffelin, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous ratez avec un pouvoir d'attaque arcanique, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial de *courroux infernal* au prix d'une action libre. Vous bénéficiez des avantages du *courroux infernal* contre la cible que vous avez ratée au lieu d'un ennemi qui vous a touché depuis votre dernier tour de jeu. Considérez cette cible comme l'ennemi qui vous a touché pour les besoins des autres talents et capacités modifiant les effets du *courroux infernal*.

MAGIE DES BRUMES

Prérequis : gnome, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *effacement*, effectuer une attaque avec un pouvoir arcanique ne termine pas l'effet.

MAGIE DES CROCS

Prérequis : féral longue-dent, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : chaque fois que vous touchez avec un pouvoir arcanique d'attaque à distance alors que vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent*, un ennemi adjacent à la cible subit 2 de dégâts. Ces dégâts passent à 4 au niveau 11 et à 6 au niveau 21.

MAGIE DES ÉONS

Prérequis : déva, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies* pour l'ajouter au jet d'attaque d'un pouvoir arcanique, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet déclencheur.

MAGIE ÉLADRINE DES ÉPÉES

Prérequis : Dex 13, éladrin, magicien

Avantage : vous pouvez utiliser une épée longue comme focaliseur lorsque vous utilisez des pouvoirs de magicien. Votre épée longue ajoute ses bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts et tous les dégâts supplémentaires accordés par l'une de ses propriétés (si c'est applicable) lorsque vous l'utilisez comme un focaliseur. Vous ne bénéficiez pas de votre bonus de maîtrise au jet d'attaque lorsque vous utilisez une épée longue comme focaliseur.

Si vous avez n'importe quel talent ou aptitude de classe qui accorde un avantage lorsque vous utilisez une baguette, vous pouvez également appliquer ces avantages lorsque vous tenez une épée longue. Si de tels avantages s'appliquent aux attaques, ne les appliquez que lorsque vous utilisez l'épée longue comme focaliseur pour un pouvoir d'attaque de mage.

MAGIE PRÉDATRICE

Prérequis : féral griffe-effilée, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque arcanique de corps à corps tandis que vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie griffe-effilée*, vous pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre avant ou après avoir utilisé le pouvoir.

MAGIE DE L'ORAGE

Prérequis : ensorceleur, Con 13, Dex 13, aptitude de classe de magie des tempêtes

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui a le mot-clé *électricité* ou *tonnerre*, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à vos jets de dégâts. Lorsque vous êtes en péril, ce bonus passe à +2.

Au niveau 11, ce bonus passe à +2 (ou +4 lorsque vous êtes en péril). Au niveau 21, il passe à +3 (ou +6 en péril).

MANIEMENT DES FOCALISEURS ARCANIQUES

Prérequis : n'importe quelle classe arcanique

Avantage : choisissez un type de focaliseur associé avec n'importe quelle classe arcanique différente de la vôtre. Vous pouvez utiliser cette sorte de focaliseur avec vos pouvoirs arcaniques.

Si ce focaliseur est également une arme, vous n'ajoutez pas le bonus de maniement de l'arme aux jets d'attaque effectués tandis que vous l'utilisez comme un focaliseur.



MANIPULATION DE LA SUBSTANCE DES ARCANES

Prérequis : *éladrin*, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : avant d'utiliser un pouvoir arcanique de zone ou de proximité, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *éclipse féérique* au prix d'une action libre pour téléporter un allié plutôt que vous-même. Si vous le faites, choisissez un allié pris dans l'aire d'effet ciblée par le pouvoir arcanique et téléportez cet allié de 3 cases.

OMBRES ÉNERGISANTES

Prérequis : sorcier, aptitude de classe de traversée des ombres

Avantage : lorsque vous bénéficiez d'un camouflage grâce à votre traversée des ombres, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets de dégâts.

PRÉCISION ARCANIQUE ELFIQUE

Prérequis : *elfe*, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *précision elfique* pour relancer les jets d'attaque d'un pouvoir d'attaque arcanique unique contre toutes les cibles que vous choisissez.

PRESCIENCE ÉTENDUE

Prérequis : barde, aptitude de classe de vertu de prescience

Avantage : lorsque vous utilisez votre vertu de prescience pour accorder un bonus de pouvoir à la défense d'un allié, ce bonus dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cet allié.

PROGRESSION DE MAGE D'ARMES ÉLADRIN

Prérequis : *éladrin*, mage d'armes

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *éclipse féérique* pour vous téléporter sur une case adjacente à un ennemi, vous pouvez effectuer une attaque simple de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action libre.

PROTECTION IMMORTELLE

Prérequis : *déva*, mage d'armes, aptitude de classe de mage d'armes écran du mage d'armes

Avantage : votre écran du mage d'armes reste actif même si vous êtes inconscient.

Ajoutez le bonus à la CA conféré par votre écran du mage d'armes à la résistance nécrotique et à la résistance aux dégâts radiants accordée par votre aptitude raciale de Résistance astrale.

RÉSERVES ARCANIQUES

Prérequis : humain, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : si tous vos pouvoirs de rencontre d'attaque arcaniques sont utilisés, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets de dégâts pour vos pouvoirs arcaniques d'attaque à volonté jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous regagniez l'utilisation de l'un de vos pouvoirs de rencontre d'attaque arcanique.

SORCELLERIE DESTRUCTRICE

Prérequis : *Dex 13*, magicien

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque arcanique et touchez deux créatures ou plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts de ce pouvoir.

Ce bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

SORCELLERIE REMÉMORÉE

Prérequis : *Sag 13*, *déva*, magicien

Avantage : choisissez un pouvoir d'attaque quotidien de magicien et un pouvoir utilitaire de magicien de chaque niveau que vous connaissez. Ajoutez ces pouvoirs à votre grimoire.

Chaque fois que vous gagnez un nouveau niveau de pouvoir d'attaque quotidien de magicien ou de pouvoir utilitaire de magicien, vous apprenez un pouvoir supplémentaire de ce niveau.

Ce talent ne change pas le nombre de pouvoirs d'attaque quotidiens ou de pouvoirs utilitaires que vous pouvez préparer chaque jour.

TROMPERIE AMICALE

Prérequis : barde, pouvoir *paroles d'amitié*

Avantage : lorsque vous utilisez *paroles d'amitié*, vous pouvez appliquer le bonus de pouvoir à un test de Bluff au lieu d'un test de Diplomatie.

VIRTUOSE DU COMBAT

Prérequis : barde

Avantage : lorsque vous utilisez n'importe quel pouvoir d'attaque acquis par un talent de multiclassage, de multiclassage parangonique ou par le trait racial de demi-elfe dilettante, vous pouvez utiliser votre Charisme pour le jet d'attaque du pouvoir au lieu du score de caractéristique normalement utilisé pour effectuer cette attaque. Vous déterminez néanmoins les dégâts normalement.

VOIX GALVANISANTE

Prérequis : humain, barde

Avantage : lorsqu'un allié situé à 10 cases de vous ou moins utilise son second souffle, il gagne également un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme.

TALENTS PARANGONIQUES

Un personnage doit être au moins de niveau 11 pour pouvoir choisir n'importe lequel des talents de la section suivante.

ASSAUT VIGOUREUX

Prérequis : niveau 11, mage d'armes, pouvoir d'*égide offensive*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *égide offensive* pour vous téléporter, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 3 + votre modificateur de Force.

ASSISTANCE PRESCIENTE

Prérequis : niveau 11, barde, aptitude de classe vertu de prescience

Avantage : lorsqu'un allié situé à 10 cases de vous ou moins rate un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre vertu de prescience comme une interruption immédiate. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir à son jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

BAGUETTE DE PRÉCISION AMÉLIORÉE

Prérequis : niveau 11, Dex 15, magicien, aptitude de classe de baguette de précision

Avantage : lorsque vous tenez une baguette, vos pouvoirs arcaniques ignorent l'abri des ennemis (mais pas l'abri supérieur).

BÂTON DE DÉFENSE AMÉLIORÉ

Prérequis : niveau 11, Con 15, Dex 13, magicien, aptitude de classe de bâton de défense

Avantage : lorsque vous tenez un bâton, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux Réflexes, à la Vigueur et à la Volonté.

CHANT D'INSPIRATION

Prérequis : niveau 11, barde, aptitude de classe chant apaisant

Avantage : à la fin de n'importe quel repos au cours duquel vous avez utilisé votre chant apaisant, vous et chaque allié qui peut vous entendre pouvez dépenser une récupération. Chaque personnage qui dépense une récupération de la sorte gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Charisme au lieu de regagner des points de vie.

ÉCRAN DU MAGE D'ARMES SUPÉRIEUR

Prérequis : niveau 11, For 13, Con 13, mage d'armes, aptitude de classe écran du mage d'armes

Avantage : pendant que votre écran du mage d'armes est actif, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à toutes vos défenses.

Au niveau 21, ce bonus passe à +2.

ÉGIDE DU BOUCLIER SUPÉRIEURE

Prérequis : niveau 11, mage d'armes, pouvoir égide défensive

Avantage : lorsque vous utilisez votre égide défensive pour réduire les dégâts de l'attaque d'un ennemi, vous réduisez les dégâts de 5 points supplémentaires.

ENVOÛTEMENT INFATIGABLE

Prérequis : niveau 11, sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : lorsqu'un ennemi que vous envoûtez est réduit à 0 point de vie, vous pouvez utiliser votre envoûtement au prix d'une action libre.

FLORAISON PRÉDATRICE

Prérequis : niveau 11, mage d'armes, pouvoir égide de prédation

Avantage : lorsque vous utilisez votre égide de prédation pour téléporter un ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à vos jets de dégâts pour vos attaques de corps à corps contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



TALENTS PARANGONNIQUES

N'importe quelle classe arcanique	Prérequis	Avantage
Mixture arcanique	N'importe quelle classe arcanique	Ajoutez un type de dégâts supplémentaire à un de vos pouvoirs arcaniques
Ritualiste arcanique	N'importe quelle classe arcanique	Échangez la compétence-clé d'un rituel avec Arcanes
Talents de barde	Prérequis	Avantage
Assistance presciente	Barde, vertu de prescience	Un allié gagne un bonus à un jet d'attaque
Chant d'inspiration	Barde, chant apaisant	Vos alliés et vous-même pouvez dépenser une récupération pour gagner des points de vie temporaires
Présence désespérante	Barde	Les ennemis adjacents subissent -1 à l'attaque
Sauvetage majestueux	Barde, paroles de majesté	Accorde à la cible de paroles de majesté un jet de sauvegarde
Talents d'ensorceleur	Prérequis	Avantage
Fureur des sorts cosmique	Ensorceleur, magie cosmique	Gagnez un avantage supplémentaire basé sur votre phase actuelle
Réserves ensorcelées	Ensorceleur	+1 aux attaques lorsque tous vos pouvoirs quotidiens ont été dépensés
Tempête de furie des sorts	Ensorceleur, magie des tempêtes	Volez de 2 cases après avoir touché avec un pouvoir à volonté
Vision ensorcelée	Ensorceleur	Remplacez les tests de Perception ou d'Intuition par un test d'Arcanes
Talents de mage d'armes	Prérequis	Avantage
Assaut vigoureux	Mage d'armes, égide offensive	Gagnez des points de vie temporaires lorsque vous vous téléportez
Égide du bouclier supérieur	Mage d'armes, égide défensive	L'égide réduit les dégâts de l'ennemi de 5 points supplémentaires
Floralion prédatrice	Mage d'armes, égide de prédation	+5 aux dégâts contre un ennemi téléporté
Ecran du mage d'armes supérieur	For 13, Con 13, mage d'armes, écran du mage d'armes	+1 aux défenses avec écran du mage d'armes
Talents de sorcier	Prérequis	Avantage
Envoûtement infatigable	Sorcier, envoûtement	Utilisez envoûtement en action libre lorsque l'ennemi envoûté tombe
Pacte partagé	Sorcier, envoûtement, n'importe quel pacte de sorcier	Un allié gagne l'avantage de votre faveur pactisée
Versatilité des vestiges	Sorcier, pacte des vestiges	Gagnez accès à deux vestiges en même temps
Talents de magicien	Prérequis	Avantage
Baguette de précision améliorée	Dex 15, magicien, baguette de précision	Vos pouvoirs arcaniques ignorent les abris
Bâton de défense amélioré	Con 13, Dex 13, magicien, bâton de défense	+1 aux Réflexes, à la Vigueur et à la Volonté
Orbe de tromperie amélioré	Cha 15, magicien, orbe de tromperie	La créature touchée avec un pouvoir d'illusion accorde l'avantage de combat
Orbe d'imposition amélioré	Sag 15, magicien, orbe d'imposition	La cible qui rate un jet de sauvegarde subit des dégâts supplémentaires
Tome de lien amélioré	Con 15, magicien, tome de lien	Les créatures invoquées ont 10 points de vie temporaires
Tome de préparation amélioré	Con 13, Sag 13, magicien, tome de préparation	Accédez à vos pouvoirs de grimoire au cours d'une rencontre

FURIE DES SORTS COSMIQUE

Prérequis : niveau 11, ensorceleur, aptitude de classe de magie cosmique

Avantage : à chaque fois que vous touchez au moins un ennemi avec un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur, vous gagnez un avantage basé sur votre phase actuelle dans le cycle cosmique. Cet avantage s'applique après la résolution de l'attaque.

Phase du soleil : vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde.

Phase de la lune : vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Phase des étoiles : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous soyez touché par une attaque.

MIXTURE ARCANIQUE

Prérequis : niveau 11, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : choisissez un pouvoir arcanique que vous connaissez et choisissez l'acide, l'électricité, le feu,

le froid ou le tonnerre. Ce pouvoir inflige désormais ce type de dégâts en complément de son type de dégâts habituel et il gagne ce mot-clé.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez choisir de remplacer soit le pouvoir auquel le talent s'applique, soit le type de dégâts que vous lui avez appliqué (ou les deux).

Spécial : vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois. Chaque fois que vous choisissez ce talent, choisissez un pouvoir différent. Vous ne pouvez cependant pas appliquer plus d'une fois ce talent au même pouvoir.

ORBE DE TROMPERIE AMÉLIORÉ

Prérequis : niveau 11, Cha 15, magicien, aptitude de classe orbe de tromperie

Avantage : lorsque vous tenez un orbe, toute créature que vous touchez avec un pouvoir d'illusion arcanique accorde l'avantage de combat au prochain de vos alliés qui l'attaque avant le début de votre tour de jeu suivant.

ORBE D'IMPOSITION AMÉLIORÉ

Prérequis : niveau 11, Sag 15, magicien, aptitude de classe orbe d'imposition

Avantage : chaque fois qu'une créature que vous avez désignée avec votre orbe d'imposition rate un jet de sauvegarde contre l'effet que vous avez précisé, elle subit des dégâts égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

PACTE PARTAGÉ

Prérequis : niveau 11, sorcier, aptitude de classe envoûtement, n'importe quel pacte de sorcier

Avantage : lorsque votre faveur pactisée est déclenchée, vous pouvez désigner un allié situé à 3 cases de vous ou moins qui bénéficiera de l'avantage de la faveur pactisée à votre place.

PRÉSENCE DÉSESPÉRANTE

Prérequis : niveau 11, barde

Avantage : lorsque vous êtes conscient et n'êtes pas en péril, les ennemis en péril qui vous sont adjacents subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque.

RÉSERVES ENSORCELÉES

Prérequis : niveau 11, ensorceleur

Avantage : lorsque vous avez dépensé tous vos pouvoirs d'attaque quotidiens d'ensorceleur, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque pour vos pouvoirs d'attaque à volonté d'ensorceleur jusqu'à ce que vous regagniez l'usage de l'un de vos pouvoirs d'attaque quotidiens d'ensorceleur.

RITUALISTE ARCANIQUE

Prérequis : niveau 11, n'importe quelle classe arcanique

Avantage : choisissez un rituel que vous connaissez. Remplacez la compétence-clé de ce rituel par Arcanes et bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de compétence effectués au cours de ce rituel.

Chaque fois que vous apprenez un nouveau rituel, vous pouvez remplacer le rituel affecté par ce talent par un nouveau rituel appris.

Spécial : vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois. Chaque fois que vous choisissez ce talent, choisissez un rituel différent.

SAUVETAGE MAJESTUEUX

Prérequis : niveau 11, barde, pouvoir de paroles de majesté

Avantage : lorsque vous utilisez paroles de majesté, vous pouvez accorder à la cible un jet de sauvegarde en sus des autres effets du pouvoir.

TEMPÊTE DE FURIE DES SORTS

Prérequis : niveau 11, ensorceleur, aptitude de classe de magie des tempêtes

Avantage : à chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur et touchez au moins un ennemi, vous pouvez voler de 2 cases au prix d'une action libre après avoir résolu l'attaque.

TOME DE LIEN AMÉLIORÉ

Prérequis : niveau 11, Con 15, magicien, aptitude de classe tome de lien

Avantage : lorsque vous tenez un tome, les créatures créées par vos pouvoirs de conjuration arcaniques apparaissent avec 10 points de vie temporaires.

TOME DE PRÉPARATION AMÉLIORÉ

Prérequis : niveau 11, Con 13, Sag 13, magicien, aptitude de classe tome de préparation

Avantage : après avoir préparé vos pouvoirs de magicien quotidiens et utilitaires à la suite d'un repos prolongé, choisissez un pouvoir quotidien ou utilitaire que vous n'avez pas préparé dans votre grimoire et emmagasinez ce pouvoir dans votre tome.

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser ce pouvoir au prix d'une action libre en dépensant un autre pouvoir non utilisé du type approprié (quotidien ou utilitaire) de son niveau ou d'un niveau plus élevé. Vous devez toujours effectuer l'action requise habituelle pour utiliser le pouvoir emmagasiné.

VERSATILITÉ DES VESTIGES

Prérequis : niveau 11, sorcier, aptitude de classe pacte des vestiges

Avantage : à chaque fois que vous êtes autorisé à changer votre vestiges, vous pouvez choisir d'avoir deux vestiges activés au lieu d'un. Lorsque votre faveur pactisée est déclenchée ou lorsque vous utilisez le pouvoir *yeux du vestige*, vous choisissez le vestige dont vous appliquez les avantages.

Si vous deviez normalement choisir entre deux vestiges primaires, ce talent vous permet de les avoir tous les deux en tant que vestiges activés. Si vous utilisez un pouvoir d'attaque quotidien qui vous donne accès à un nouvel vestiges, vous pouvez choisir de remplacer n'importe lequel de vos deux vestiges activés par le nouveau vestige.

VISION ENSORCELÉE

Prérequis : niveau 11, ensorceleur

Avantage : à chaque fois que vous devriez effectuer un test de Perception ou d'Intuition, vous pouvez effectuer un test d'Arcanes à la place.

TALENTS ÉPIQUES

Les talents suivants ne sont disponibles que pour les personnages de niveau 21 ou plus.

CONJURATEUR VENGEUR

Prérequis : niveau 21, Con 17, magicien

Avantage : lorsqu'une créature que vous créez avec un pouvoir de conjuration arcanique est réduite à 0 point de vie ou moins, tous les ennemis adjacents à cette créature subissent des dégâts égaux à 2d10 + votre modificateur de Constitution.

TALENTS ÉPIQUES

N'importe quelle classe arcanique	Prérequis	Avantage
Incantation accélérée	N'importe quelle classe arcanique	Utilisez vos pouvoirs à volonté en action mineure
Incantation confiante	N'importe quelle classe arcanique	Un pouvoir de rencontre inflige demi-dégâts en cas d'échec
Incantation explosive	N'importe quelle classe arcanique	Inflige des dégâts critiques supplémentaires à n'importe quelle cible touchée
Talents de barde	Prérequis	Avantage
Expertise des focaliseurs bardiques	Con 15, Int 15, Cha 21, barde	Porte un coup critique sur 19 et 20
Maîtrise du multiclassage	Barde	Gagne deux talents de multiclassage
Majesté suprême	Cha 19, barde, <i>paroles de majesté</i>	Ciblez deux créatures avec <i>paroles de majesté</i>
Résurgence presciente	Barde, vertu de prescience	Regagnez vertu de prescience lorsque vous dépensez un point d'action
Talents d'ensorceleur	Prérequis	Avantage
Expertise des focaliseurs d'ensorceleur	For 15, Dex 15, Cha 21, ensorceleur	Porte un coup critique sur 19 et 20
Fureur de la tempête	Ensorceleur, magie des tempêtes	Les dés de critique infligent les dégâts maximaux
Fureur des sorts débridée	Ensorceleur	Utilisez un pouvoir à volonté en action libre après un coup critique
Maître du cycle cosmique	Ensorceleur, magie cosmique	Choisissez votre phase lorsqu'elle change
Talents de mage d'armes	Prérequis	Avantage
Égide de charge	Mage d'armes, égide de mage d'armes	Marquez une cible après l'avoir chargée
Égide étendue	Mage d'armes, égide de mage d'armes	La portée de l'égide est étendue à 20 cases
Prédation d'enchevêtrement	Mage d'armes, égide de prédation	La cible de l'égide est immobilisée
Protection partagée	Mage d'armes, écran du mage d'armes	Les alliés adjacents gagnent +1 à la CA
Talents de sorcier	Prérequis	Avantage
Envoûtement fatidique assuré	Sorcier, envoûtement	Un ennemi accorde l'avantage de combat à l'allié suivant
Envoûtement gardien	Sorcier, envoûtement	+2 à vos défenses contre les créatures envoûtées
Expertise des focaliseurs de sorcier	Con 17, Cha 17, sorcier	Porte un coup critique sur 19 et 20
Foulée éphémère	Sorcier, traversée des ombres	Traversez les espaces des ennemis comme si vous étiez immatériel
Maîtrise des vestiges	Sorcier, pacte aux vestiges	Un vestige quotidien devient primaire
Talents de magicien	Prérequis	Avantage
Conjurateur vengeur	Con 17, magicien	Les créatures convoquées infligent des dégâts lorsqu'elles sont tuées
Expertise des focaliseurs de magicien	Dex 15, Int 21, Sag 15, magicien	Porte un coup critique sur 19 et 20
Magie cauchemardesque	Cha 17, magicien	La cible est hébétée après un coup critique
Magie concentrée	Magicien	+2 à l'attaque contre une créature unique prise dans l'aire d'effet de l'explosion ou de la décharge

ÉGIDE DE CHARGE

Prérequis : niveau 21, mage d'armes, aptitude de classe égide de mage d'armes

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque de charge et touchez un ennemi, vous pouvez utiliser une action libre (plutôt qu'une action mineure) pour marquer cet ennemi avec votre pouvoir égide de mage d'armes, plutôt que finir votre tour immédiatement. Si vous marquez un ennemi ainsi, le malus à ses jets d'attaque imposé par votre marque est de -3 au lieu de -2. Après avoir dépensé cette action libre, votre tour se termine.

ÉGIDE ÉTENDUE

Prérequis : niveau 21, mage d'armes, aptitude de classe égide de mage d'armes

Avantage : vous pouvez effectuer l'action immédiate de votre égide de mage d'armes lorsque la cible marquée est située à 20 cases ou moins de vous au lieu de 10 cases.

ENVOÛTEMENT FATIDIQUE ASSURÉ

Prérequis : niveau 21, sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : lorsque vous attaquez un ennemi que vous avez envoûté, cet ennemi accorde l'avantage de combat au prochain de vos alliés qui l'attaque avant le début de votre tour de jeu suivant.

ENVOÛTEMENT GARDIEN

Prérequis : niveau 21, sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes vos défenses contre n'importe quelle créature actuellement affectée par votre envoûtement.

EXPERTISE DES FOCALISSEURS BARDIQUES

Prérequis : niveau 21, Con 15, Int 15, Cha 21, barde

Avantage : lorsque vous tenez un focaliseur de barde en utilisant un pouvoir arcanique, vous pouvez réussir un coup critique sur un jet de 19-20.

EXPERTISE DES FOCALISEURS DE MAGICIEN**Prérequis :** niveau 21, Dex 15, Int 21, Sag 15, magicien**Avantage :** lorsque vous tenez un focaliseur de magicien en utilisant un pouvoir arcanique, vous pouvez réussir un coup critique sur un jet de 19-20.**EXPERTISE DES FOCALISEURS D'ENSORCELEUR****Prérequis :** niveau 21, For 15, Dex 15, Cha 21, ensorceleur**Avantage :** lorsque vous tenez un focaliseur d'ensorceleur en utilisant un pouvoir arcanique, vous pouvez réussir un coup critique sur un jet de 19-20.**EXPERTISE DES FOCALISEURS DE SORCIER****Prérequis :** niveau 21, Con 17, Cha 17, sorcier**Avantage :** lorsque vous tenez un focaliseur de sorcier en utilisant un pouvoir arcanique, vous pouvez réussir un coup critique sur un jet de 19-20.**FOULÉE ÉPHÉMÈRE****Prérequis :** niveau 21, sorcier, aptitude de classe de traversée des ombres**Avantage :** lorsque vous bénéficiez du camouflage de votre traversée des ombres, vous pouvez vous déplacer au travers des espaces occupés par des ennemis et êtes considéré comme immatériel contre les attaques d'opportunité.**FUREUR DE LA TEMPÊTE****Prérequis :** niveau 21, ensorceleur, aptitude de classe de magie des tempêtes**Avantage :** lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque d'ensorceleur, les dés de dégâts des dégâts supplémentaires de votre coup critique infligent automatiquement les dégâts maximaux.**FUREUR DES SORTS DÉBRIDÉE****Prérequis :** niveau 21, ensorceleur**Avantage :** une fois par tour, lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur, vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur au prix d'une action libre.**INCANTATION ACCÉLÉRÉE****Prérequis :** niveau 21, n'importe quelle classe arcanique**Avantage :** choisissez un pouvoir d'attaque à volonté arcanique que vous utilisez au prix d'une action simple. Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser ce pouvoir au prix d'une action mineure.**INCANTATION CONFIANTE****Prérequis :** niveau 21, n'importe quelle classe arcanique**Avantage :** choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre arcanique que vous connaissez et qui n'inflige aucun dégât en cas d'échec. Ce pouvoir inflige désormais demi-dégâts en cas d'échec.**INCANTATION EXPLOSIVE****Prérequis :** niveau 21, n'importe quelle classe arcanique**Avantage :** lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque arcanique de zone ou à proximité et que vous tenez un focaliseur qui inflige des dégâts supplémentaires sur un coup critique, vous pouvez choisir d'infliger ces dégâts supplémentaires contre n'importe lesquelles des cibles que vous avez touchées avec l'attaque.**MAGIE CAUCHEMARDESQUE****Prérequis :** niveau 21, Cha 17, magicien**Avantage :** lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'illusion arcanique, la cible est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**MAGIE CONCENTRÉE****Prérequis :** niveau 21, magicien**Avantage :** lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque arcanique d'explosion ou de décharge et qu'une seule créature se trouve prise dans son aire d'effet, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.**MAÎTRE DU CYCLE COSMIQUE****Prérequis :** niveau 21, ensorceleur, aptitude de classe de magie cosmique**Avantage :** à chaque fois que vous changez votre phase dans le cycle cosmique, vous pouvez changer pour n'importe laquelle des deux autres phases.**MAÎTRISE DES VESTIGES****Prérequis :** niveau 21, sorcier, aptitude de classe pacte des vestiges**Avantage :** choisissez un pouvoir d'attaque quotidien de sorcier que vous connaissez et qui donne accès à un vestige. Ajoutez cet vestige à la liste de vos anciens primaires. Vous pouvez désormais choisir cet vestige comme votre vestige activé à chaque fois que vous avez le droit de changer votre vestige.

Chaque fois que vous apprenez un nouveau pouvoir d'attaque quotidien de sorcier, vous pouvez changer le vestige accordé par ce talent.

Si vous échangez le pouvoir avec lequel ce vestige est associé, vous perdez l'avantage de ce talent jusqu'à ce que vous réassigniez l'avantage à un nouveau pouvoir d'attaque quotidien de sorcier qui vous donne accès à un vestige.

MAÎTRISE DU MULTICLASSAGE**Prérequis :** niveau 21, barde**Avantage :** gagnez deux talents de multiclassage dont vous remplissez les prérequis.**MAJESTÉ SUPRÊME****Prérequis :** niveau 21, Cha 19, barde, pouvoir paroles de majesté**Avantage :** lorsque vous utilisez votre paroles de majesté, vous pouvez affecter deux cibles au lieu d'une.**PRÉDATION D'ENCHEVÊTREMENT****Prérequis :** niveau 21, mage d'armes, aptitude de classe égide de prédation**Avantage :** lorsque vous utilisez votre égide de prédation pour téléporter un ennemi, cet ennemi est immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Âme de la sorcellerie	For 13, Cha 13	Ensorceleur : résistance de 5 à un type de dégâts
Chant de guérison	n'importe quel talent de multiclassage de barde, multiclassage parangonique en tant que barde	Barde : chant de récupération et versatilité de compétences
Égide des arcanes	n'importe quel talent de multiclassage de mage d'armes, multiclassage parangonique en tant que mage d'armes	Mage d'armes : égide de mage d'armes 1 fois par rencontre
Étudiant des envoûtements	Con 13, Cha 13	Sorcier : envoûtement une fois par rencontre
Fil de la lame	Con 13, Int 13	Mage d'armes : formation de mage d'armes en Athlétisme ou Endurance, lien d'épée
Incantateur érudit	Int 13, Sag 13	Magicien : formation en Arcanes, Nature ou Religion, magie rituelle
Maître des focaliseurs	n'importe quel talent de multiclassage de magicien, multiclassage parangonique en tant que magicien	Magicien : maîtrise des focaliseurs arcaniques
Marcheur dans la pénombre	n'importe quel talent de multiclassage de sorcier, multiclassage parangonique en tant que sorcier	Sorcier : traversée des ombres
Pouvoir ensorcelé	n'importe quel talent de multiclassage d'ensorceleur, multiclassage parangonique en tant qu'ensorceleur	Ensorceleur : bonus aux dégâts avec les pouvoirs d'ensorceleur
Ritualiste bardique	Int 13, Cha 13	Barde : formation en Arcanes, formation bardique

PROTECTION PARTAGÉE

Prérequis : niveau 21, mage d'armes, aptitude de classe écran du mage d'armes

Avantage : lorsque votre écran du mage d'armes est actif, tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de +1 à la CA.

RÉSURGENCE PRESCIENTE

Prérequis : niveau 21, aptitude de classe vertu de prescience

Avantage : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous regagnez également l'usage de votre vertu de prescience.

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 (voir *Manuel des Joueurs* page 208) dans cette classe au lieu d'une voie parangonique.

ÂME DE LA SORCELLERIE [MULTICLASSAGE ENSORCELEUR]

Prérequis : For 13, Cha 13

Avantage : choisissez l'acide, l'électricité, le feu, la force, le froid, l'énergie nécrotique, le poison, le psychique, le radiant ou le tonnerre. Vous gagnez résistance 5 à ce type de dégâts.

CHANT DE GUÉRISON [MULTICLASSAGE BARDE]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage de barde, multiclassage parangonique en tant que barde

Avantage : vous gagnez les aptitudes de classe chant de récupération et versatilité de compétences de barde.

ÉGIDE DES ARCANES [MULTICLASSAGE MAGE D'ARMES]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage de mage d'armes, multiclassage parangonique en tant que mage d'armes

Avantage : choisissez un pouvoir d'égide de mage d'armes. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre.

ÉTUDIANT DES ENVOÛTEMENTS [MULTICLASSAGE SORCIER]

Prérequis : Con 13, Cha 13

Avantage : une fois par rencontre, vous pouvez

utiliser l'aptitude de classe de sorcier envoûtement. L'envoûtement se termine la première fois que vous infligez les dégâts supplémentaires de l'envoûtement.

FIL DE LA LAME [MULTICLASSAGE MAGE D'ARMES]

Prérequis : Con 13, Int 13

Avantage : vous êtes formé dans les compétences Athlétisme et Endurance.

Vous gagnez l'aptitude de classe de mage d'armes lien d'épée.

INCANTATEUR ÉRUDIT [MULTICLASSAGE MAGICIEN]

Prérequis : Int 13, Sag 13

Avantage : vous êtes formé dans la compétence Arcanes, Nature ou Religion.

Vous gagnez l'aptitude de classe de magicien magie rituelle.

MAÎTRE DES FOCALISSEURS [MULTICLASSAGE MAGICIEN]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage de magicien, multiclassage parangonique en tant que magicien

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe de magicien maîtrise des focaliseurs.

MARCHEUR DANS LA PÉNOMBRE [MULTICLASSAGE SORCIER]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage de sorcier, multiclassage parangonique en tant que sorcier

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe de sorcier traversée des ombres.

POUVOIR ENSORCELÉ [MULTICLASSAGE ENSORCELEUR]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage d'ensorceleur, multiclassage parangonique en tant qu'ensorceleur

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts de vos pouvoirs arcaniques égal à votre modificateur de Force ou votre modificateur de Dextérité.

Au niveau 21, ce bonus est augmenté de 2.

RITUALISTE BARDIQUE [MULTICLASSAGE BARDE]

Prérequis : Int 13, Cha 13

Avantage : vous êtes formé dans la compétence Arcanes. Vous gagnez l'aptitude de classe formation de barde.

Un familier est un esprit qui vous accompagne en tant qu'ami et allié. Ce n'est pas une véritable créature et il n'a besoin ni de manger, ni de respirer. La sorte de familiers la plus répandue est la créature familier, un esprit qui endosse la forme d'un petit monstre ou animal.

Beaucoup considèrent un familier et son maître comme une seule et même chose et certains familiers agissent en effet comme de simples prolongements de la volonté de leur maître. La plupart des familiers cependant développent une personnalité qui leur est propre et accomplissent les ordres de leur maître avec une individualité et parfois, un caractère bien trempé. Tous les familiers disposent d'un certain savoir arcanique.

ACQUÉRIR UN FAMILIER

- ◆ Vous faites l'acquisition d'un familier lorsque vous choisissez le talent familier arcanique.

CHANGER DE FAMILIER

- ◆ Vous faites l'acquisition d'un familier différent en échangeant votre talent familier arcanique et en remplaçant votre ancien compagnon par une autre sorte de familier.

CARACTÉRISTIQUES DES FAMILIERS

- ◆ **Attaques** : un familier ne peut pas attaquer.
- ◆ **Défenses** : un familier utilise vos défenses.
- ◆ **Compétences et tests** : un familier utilise vos bonus pour tous les tests de compétences et de caractéristiques.
- ◆ **Points de vie** : un familier a 1 point de vie mais une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts.
- ◆ **Destruction d'un familier** : si votre familier est réduit à 0 point de vie ou moins, il est détruit. À la

COMMENT FONCTIONNENT LES FAMILIERS ?

Le talent *familier arcanique* (voir page 138) vous permet de choisir un familier. Vous pouvez choisir à quoi ressemble votre familier et suggérer à votre MD le type de personnalité qu'il a.

Les familiers ont deux modes : actif et passif. Les deux modes vous procurent des avantages continus, mais vous les perdez si votre familier est détruit. Vous pouvez garder votre familier en mode passif pour le protéger. En mode actif, votre familier peut s'avancer en reconnaissance ou vous accorder des capacités spéciales qui sont décrites dans le détail de ses caractéristiques. Vous pouvez contrôler un familier lorsqu'il est en mode actif en utilisant vos actions, mais un familier n'est pas un combattant. Il ne peut pas attaquer tout seul et il disparaît momentanément lorsqu'il est détruit.

suite de votre prochain repos court ou prolongé, il réapparaît en mode passif dans votre espace.

- ◆ **Mort d'un familier** : votre familier meurt lorsque vous mourez et il revient à la vie lorsque vous revenez à la vie. Une fois que vous êtes revenu à la vie, votre familier réapparaît en mode passif dans votre espace.
- ◆ **Immunité** : un familier ne peut pas être touché par les attaques de son maître. Vous, étant son maître, pouvez choisir d'ignorer cet avantage.
- ◆ **Sens** : certains familiers ont des sens particuliers, tels que la vision aveugle ou la vision nocturne. Ils s'appliquent à votre familier, pas à vous.
- ◆ **Communication** : votre familier et vous pouvez vous parler l'un à l'autre dans une langue arcanique spéciale. Les autres créatures n'entendent qu'un baragouin de votre part et des grognements et des petits cris de celle de votre familier. Votre familier ne comprend pas les autres langues, mais il peut répéter comme un perroquet ce qu'il entend, vous permettant de comprendre tout ce qu'il vous répète dans une langue que vous connaissez.
- ◆ **Taille** : très petite.
- ◆ **Pas de tenaille** : un familier ne peut pas prendre en tenaille.
- ◆ **Objets** : à moins que le contraire ne soit précisé, un familier ne peut pas attraper ou manipuler des objets. Cela ne signifie pas qu'il ignore les objets solides. Il ne peut pas traverser les murs.

MODES DE FAMILIER

- ◆ **Changer de mode** : vous pouvez passer votre familier d'un mode à l'autre au prix d'une action mineure.
- ◆ **Passif** : un familier passif est sur vous, perché sur votre épaule ou caché dans votre poche. Dans ce mode, il partage votre espace.
 - N'est pas ciblé* : un familier passif ne peut être pris pour cible par aucun effet.
 - Ne subit pas de dégâts* : aucun effet ne peut infliger de dégâts à un familier passif.
- ◆ **Actif** : en mode actif, un familier n'est pas sur vous et il peut se déplacer alentour. Il occupe l'espace d'une très petite créature.
 - Mouvement* : un familier a une vitesse et des modes de déplacement. Vous pouvez déplacer votre familier de sa vitesse de déplacement au prix d'une action de mouvement.
 - Limite de portée* : à moins que le contraire ne soit précisé, un familier ne peut pas se déplacer à plus de 20 cases de vous. Si à la fin de votre tour de jeu, votre familier est à plus de 20 cases de vous, il se téléporte dans votre case et passe en mode passif.
 - Actions* : un familier peut utiliser des compétences et entreprendre des actions normalement, mais vous devez utiliser l'action appropriée pour lui ordonner de le faire. Votre familier ne dispose pas d'actions qui lui soient propres.



PERSONNALITÉ

Chaque familier a une personnalité propre malgré le fait que c'est un esprit et non une entité physique. Un familier tend à agir d'une façon qui reflète la personnalité de son maître. Le familier rat d'un sorcier avide de pouvoir pourrait être en recherche perpétuelle de nourriture à grignoter tandis qu'un magicien réservé pourrait avoir un diabolin de grimoire qui se cache dans les plis de sa robe, ses yeux rouges luisant dans l'ombre.

Vous pouvez décider que la personnalité de votre familier est simple et soumise, ce qui en fait un serviteur parfaitement entraîné. D'un autre côté, les familiers qui font preuve d'un peu d'initiative pourraient avoir un zeste d'individualité qui les rendrait rétifs à la poursuite de vos moindres ordres ou du moins, peu enclins à les suivre immédiatement s'ils croient avoir une meilleure idée.

Bien qu'étant avant tout un serviteur dévoué, un familier est une créature indépendante qui peut argumenter avec son maître, le pousser à choisir ses propres plans et donner son avis (qu'il ait été demandé et désiré ou non). Mais en dernière analyse, un familier obéira toujours à son maître.

La personnalité de votre familier ne dépend en fin de compte que de vous, puisque c'est un prolongement de votre personnage. Votre MD pourrait vous donner des conseils ou des suggestions et il a également le droit de prendre parfois les rênes, décrivant ce que votre familier dit et fait lorsqu'il est en désaccord avec vous.

Une personnalité classique de familier, particulièrement pour une créature telle qu'un diabolin de grimoire ou un dragonnet, est une attitude de supériorité du type « je sais mieux que toi » qui peut donner lieu à des idées intéressantes et inattendues lorsque l'une de ces créatures incorrigibles forme ses propres plans.

ANIMER VOTRE FAMILIER EN JEU DE RÔLE

Votre MD peut garder un soupçon de contrôle sur la façon dont votre familier agit, ou peut vous laisser le contrôler complètement. Cependant, puisque votre familier ne peut communiquer qu'avec vous (voir « Communication » ci-dessus), animer votre familier en jeu de rôle pour taquiner et ravir les autres n'est pas possible. D'un autre côté, faire agir ou se mouvoir votre familier d'une certaine manière, avec ses propres réactions, véhicule une idée que vous voulez voir votre familier communiquer tout aussi efficacement que par le biais verbal. Limitez toutefois le temps de jeu que vous occupez pendant les rencontres de combat à décrire les bouffonneries de votre familier. D'autres joueurs pourraient devenir frustrés par le temps que votre personnage (et son familier) prend à chaque fois que c'est à votre tour de jouer.

TALENTS DE FAMILIER

Les talents de cette section sont disponibles pour un personnage de n'importe quel niveau, à condition que les prérequis soient remplis.

FAMILIER ARCANIQUE [FAMILIER]

Prérequis : n'importe quelle classe arcanique

Avantage : vous faites l'acquisition d'un familier. Pour chaque talent de familier que vous avez en plus de celui-ci, votre familier bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses défenses.

TALENTS DE FAMILIER

Nom	Prérequis	Avantage
Familier arcanique	N'importe quelle classe arcanique	Vous gagnez un familier
Familier lié	N'importe quelle classe arcanique, familier arcanique	Communiquez par télépathie avec votre familier
Familier protecteur	N'importe quelle classe arcanique, familier arcanique, pouvoir utilitaire de niveau 6 ou plus	Échangez un pouvoir utilitaire contre le pouvoir <i>protection du familier</i>
Familier sortvoyant	N'importe quelle classe arcanique, familier arcanique, pouvoir utilitaire de niveau 6 ou plus	Échangez un pouvoir utilitaire contre le pouvoir <i>familier sortvoyant</i>

FAMILIER LIÉ [FAMILIER]

Prérequis : n'importe quelle classe arcanique, talent familier arcanique

Avantage : votre familier et vous-même pouvez communiquer par télépathie à une portée de 10 cases au plus. Vous devez avoir une ligne de vue et d'effet sur votre familier pour communiquer ainsi avec lui.

FAMILIER PROTECTEUR [FAMILIER]

Prérequis : n'importe quelle classe arcanique, talent familier arcanique, pouvoir utilitaire de niveau 6 ou plus

Avantage : le pouvoir *familier protecteur* remplace l'un de vos pouvoirs utilitaires de niveau 6 ou plus.

En outre, quand votre familier est en mode passif, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Réflexes.

Familier protecteur

Pouvoir de talent

Votre familier bondit pour repousser une attaque, se sacrifiant pour vous sauver.

Quotidien ♦ arcanique

Interruption immédiate Personnelle

Prérequis : votre familier doit être en mode passif.

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.

Effet : l'attaque qui a déclenché ce pouvoir ne vous inflige que la moitié des dégâts et votre familier est détruit.

FAMILIER SORTVOYANT [FAMILIER]

Prérequis : n'importe quelle classe arcanique, talent familier arcanique, pouvoir utilitaire de niveau 6 ou plus

Avantage : le pouvoir *familier sortvoyant* remplace l'un de vos pouvoirs utilitaires de niveau 6 ou plus.

Lorsque votre familier est en mode actif, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque avec les pouvoirs des arcanes contre des cibles adjacentes à votre familier.

Familier sortvoyant

Pouvoir de talent

Votre familier attire l'énergie arcanique que vous avez dépensée sans effet, canalisant son pouvoir vers vous pour vous permettre d'effectuer une nouvelle tentative.

Quotidien ♦ arcanique

Action libre Personnelle

Prérequis : votre familier doit être en mode actif.

Déclencheur : vous ratez une cible avec un pouvoir d'attaque arcanique de rencontre.

Effet : relancez le jet d'attaque et utilisez le nouveau résultat, même s'il est inférieur.

PERSONNALISEZ L'APPARENCE DE VOTRE FAMILIER

De nombreux familiers différents sont décrits dans cette partie. Chacun d'entre eux a une apparence basique, mais cela ne signifie pas que votre familier doit ressembler à tous les autres familiers de lanceurs de sorts, même si vous choisissez quelque chose d'aussi commun qu'une corneille ou un rat.

Vous pouvez personnaliser l'apparence de votre familier pour qu'il ressemble à peu près à n'importe quoi dans les limites du raisonnable, tant que l'identité de la créature initiale n'est pas perdue. Votre capacité à personnaliser l'apparence et les particularités de votre familier est vaste, mais elle ne peut pas changer les capacités de combat et les tests de compétence de votre familier.

De même que vous pouvez personnaliser ce à quoi votre familier ressemble lorsqu'il est en mode actif, vous pouvez également déterminer ce qui se passe lorsque votre familier entre en mode passif. Il pourrait faire quelque chose de plus spectaculaire que se contenter de grimper dans une bourse.

Votre diabolotin de grimoire se dématérialise dans un nuage de fumée et revient à l'existence visible au son de son nom, par exemple. Votre chouette pourrait devenir une petite statue de pierre que vous portez sur vous, ne reprenant chair que lorsque vous la lancez au sol. Imaginez la façon dont vous pourriez impressionner vos compagnons d'aventure si un tatouage sur votre bras se déployait soudain pour devenir votre familier serpent. Ou bien peut-être que lorsque vous sifflez, votre familier faucon pique de quelque hauteur inconnue.

DESCRIPTIONS DES FAMILIERS

La description de chaque familier comprend les avantages qu'il procure.

Avantages constants : un familier vous procure ces avantages tant qu'il a au moins 1 point de vie, quel que soit son mode actuel.

Avantages actifs : lorsque votre familier est en mode actif, il fournit ces avantages actifs en outre de ses capacités à entreprendre les actions qui lui sont accessibles dans ce mode (voir « Modes de familier » ci-dessus).

Araignée	Familier
Les araignées sont les gardiennes de savoirs cachés qui tissent des toiles capables d'attraper et de déplacer de petits objets.	
Vitesse de déplacement 4, escalade 4	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'Escalade. Les ennemis subissent une pénalité de -1 à leurs jets de sauvegarde contre vos pouvoirs arcaniques qui les immobilisent ou les ralentissent.	
Avantages actifs	
Toile d'araignée : une araignée peut faire glisser un objet situé à 5 cases ou moins d'elle de 2 cases au prix d'une action mineure. L'objet ne doit pas être gardé et ne peut pas peser plus de 2,5 kg.	

Chat	Familier
Les chats sont des familiers volontaires et indépendants et leur envie d'agir seul en fait d'excellents espions.	
Sens vision nocturne	
Vitesse de déplacement 6	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'Acrobaties et vous pouvez effectuer un test d'Acrobaties pour réduire les dégâts de chute même si vous n'êtes pas formé dans cette compétence.	
Avantages actifs	
Esprit indépendant : la portée à laquelle un familier chat peut exister en s'éloignant de vous n'est pas limitée.	
Prédateur silencieux : un familier chat bénéficie d'un bonus de +5 à ses tests de Discrétion.	

Chauve-souris	Familier
Les chauves-souris sont les familiers habituels des sorciers et de ceux qui préfèrent la magie subtile et la discrétion.	
Sens vision aveugle 5	
Vitesse de déplacement 2, vol 6 (vol stationnaire)	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests de Perception et de Discrétion.	
Avantages actifs	
Voir les choses cachées : vous pouvez faire perdre les avantages du camouflage aux ennemis adjacents à votre familier chauve-souris au prix d'une action mineure (mais pas ceux du camouflage total) jusqu'à la fin de votre tour de jeu actuel.	

Chouette	Familier
Symboles courants de sagesse et de connaissance, les familiers chouettes sont connus pour leurs bons conseils et leur intuition.	
Sens vision nocturne	
Vitesse de déplacement 2, vol 6 (vol stationnaire)	
Avantages constants	
Conseils de la chouette : à chaque fois que vous effectuez un test d'Intuition ou de Perception, ajoutez 1d4 au résultat.	
Avantages actifs	
Les yeux de la chouette : vous pouvez voir au travers des yeux de votre familier jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu au prix d'une action simple. Vous ne gagnez pas le pouvoir de lancer des sorts ou d'attaquer au travers de votre familier et vous déterminez l'abri et le camouflage de votre cible normalement par rapport à vous mais vous pouvez repérer un ennemi qui s'approche au coin ou apercevoir un adversaire caché derrière un mur.	

Corneille	Familier
Les corneilles sont réputées pour l'acuité de leurs sens et leur capacité à découvrir des savoirs cachés.	
Sens vision nocturne	
Vitesse de déplacement 2, vol 6 (vol stationnaire)	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests de Perception que vous effectuez pour trouver des objets cachés.	
Avantages actifs	
Discours de la corneille : une corneille peut parler toutes les langues que vous connaissez et peut converser avec d'autres créatures. Lorsqu'elle parle, vous entendez tout ce qu'elle dit et entendez tout ce qu'on lui dit. Vous pouvez lui dicter ses réponses si vous le souhaitez.	

Diablotin de grimoire	Familier
Les diabolins de grimoire sont les maîtres de la connaissance, dépêchés par les pouvoirs des enfers pour donner des conseils et soumettre les lanceurs de sorts mortels à la tentation.	
Vitesse de déplacement 5, vol 6 (vol stationnaire)	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Arcanes et d'Histoire. Vous pouvez lire et parler l'Infernal.	
Vous gagnez résistance 5 feu. Si vous avez déjà de la résistance au feu, augmentez votre résistance de 2.	
Avantages actifs	
Action trompeuse : vous pouvez rendre votre diablotin de grimoire invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant au prix d'une action mineure.	

Démon lié	Familier
Cet horrible amas de chair est une créature liée à votre service, mais elle préférerait rentrer aux Abysses.	
Vitesse de déplacement 5, vol 3 (vol stationnaire)	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'Intimidation. Vous pouvez lire et parler l'abyssal.	
Avantages actifs	
Synergie alchimique : une fois par rencontre, lorsque vous touchez une créature en péril adjacente à votre démon lié, vous gagnez 1d8 points de vie temporaires.	
Niveau 11 : 2d8 points de vie temporaires.	
Niveau 21 : 3d8 points de vie temporaires.	

Dragonnet	Familier
Les sorciers qui suivent la tradition draconique, ainsi que les lanceurs de sorts qui s'appuient sur l'endurance et la force physique manifestent des familiers dragonnets.	
Vitesse de déplacement 5, vol 6 (vol stationnaire)	
Avantages constants	
Vous pouvez lire et parler le draconique.	
Lorsque vous dépensez une récupération, vous regagnez 2 points de vie supplémentaires.	
Niveau 11 : 3 points de vie supplémentaires.	
Niveau 21 : 4 points de vie supplémentaires.	
Avantages actifs	
Souffle de dragon : une fois par rencontre, vous pouvez utiliser l'espace de votre dragonnet comme la case d'origine d'un pouvoir d'attaque arcanique de décharge de proximité.	

Faucon	Familier
Les lanceurs de sorts guerroyant, ceux qui aiment plonger dans la mêlée, considèrent le faucon combattant comme leur familier idéal.	
Vitesse de déplacement 2, vol 6 (vol stationnaire)	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests de Perception.	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes vos défenses contre les attaques d'opportunité.	
Avantages actifs	
Faucon chasseur : une fois par rencontre, vous pouvez déterminer la portée de vos pouvoirs d'attaque arcaniques à distance à partir de votre faucon jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.	
Esprit d'élévation : un familier faucon a une limite de portée à 40 cases de vous.	

Homoncule artisan	Familier
Ce personnage humanoïde a des traits indistincts et semble constitué d'argile. Les artisans arcaniques utilisent les homoncules comme autant d'assistants qualifiés.	
Vitesse de déplacement 5	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'Arcanes.	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests de compétence liés aux rituels de la catégorie création.	
Avantages actifs	
Fête sanglante : un ennemi adjacent à votre homoncule artisan subit une pénalité de -1 à toutes ses défenses contre les objets alchimiques. Votre homoncule artisan est immunisé à vos objets alchimiques.	

Rat	Familier
Le rat est un charognard capable de s'infiltrer dans les endroits les mieux gardés.	
Vitesse de déplacement 6	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests de Discrétion.	
Avantages actifs	
Ruse du rat : un familier rat peut porter un objet qui pèse 1 kg et il peut manipuler des objets pour effectuer des tests de Larcin. Il bénéficie d'un bonus de +2 à ce type de jets. Un rat bénéficie d'un bonus de +5 à ses tests de Discrétion.	

Serpent	Familier
Le serpent est une créature trompeuse et elle offre à son maître la même maîtrise de la ruse et des belles paroles.	
Vitesse de déplacement 6	
Avantages constants	
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests de Bluff.	
Lorsque vous vous décalez, vous pouvez ignorer 1 case de terrain difficile au cours de ce mouvement.	
Avantages actifs	
Surprise du serpent : une fois par rencontre et au prix d'une action mineure, toutes les créatures adjacentes à votre familier serpent ne peuvent effectuer d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.	

PARTICULARITÉS DES FAMILIERS

Les familiers sont réputés pour leur apparence exotique et leur comportement excentrique. Inventez quelques particularités visuelles et de personnalité pour votre familier en vous inspirant des exemples suivants.

Araignée

- ◆ Luit d'un vert nauséux
- ◆ Tisse des toiles complexes pour marquer les endroits qu'elle a visité

Chat

- ◆ Semble constitué d'ombre
- ◆ A des vestiges d'ailes de chauves-souris
- ◆ Lèche le sang sur sa fourrure après le combat

Chauve-souris

- ◆ A une fourrure composée de minuscules pointes de métal
- ◆ Volette au visage des gens pour les accueillir

Chouette

- ◆ Peut déplacer ses yeux et son bec sur son visage
- ◆ Hulule lorsqu'elle pense avoir trouvé une compagne ou un compagnon pour son maître

Corneille

- ◆ A une mèche de plumes argentées
- ◆ Racle son bec contre des objets lorsqu'on l'ignore
- ◆ Croasse une phrase redondante aux moments les plus opportuns

Diablotin de grimoire

- ◆ Est translucide, sauf les yeux luisants
- ◆ Cite des textes anciens, habituellement pour contredire vos idées

Démon lié

- ◆ Ressemble à une version miniature d'un vrai démon
- ◆ Est trop paresseux pour marcher ou pour voler, et roule où qu'il aille

Dragonnet

- ◆ Est coloré comme un type spécifique de dragon chromatique ou métallique
- ◆ Crache des filets de fumée avec ses narines
- ◆ De petites flammes s'échappent de sa bouche lorsqu'il hoquète, c'est-à-dire fréquemment
- ◆ A un rugissement aigu qui ressemble à un couinement

Faucon

- ◆ Luit d'une lumière dorée en plein soleil
- ◆ Dépose les cadavres de petits rongeurs dans votre sac de couchage

Homoncule artisan

- ◆ Est fait d'argile mais a des articulations mécaniques
- ◆ Fait une petite statue de tous les monstres dont vous triomphez

Rat

- ◆ Laisse un nuage de cendre noire et une traînée de suie en se déplaçant
- ◆ Mâchonne votre grimoire (ou tout autre focaliseur arcanique) et vos objets magiques

Serpent

- ◆ Ressemble à du mercure glissant lorsqu'il se déplace
- ◆ Siffle sur tous ceux qui vous touchent (vous, son maître)

DESTINÉES ÉPIQUES

Votre destinée épique est l'archétype mythique que vous désirez atteindre. Une fois atteint le niveau 21, la grandeur à laquelle vous saviez être destiné n'est plus théorique mais devient à votre portée.

ARCHILICHE

Vous ne parvenez pas à rester en vie, mais vous ne parvenez pas plus à mourir. Mort-vivant, vous assurez éternellement votre capacité à vous défendre contre le mal.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe arcanique

Vous recherchez la vie éternelle en tant que créature morte-vivante. La plupart des magiciens qui recherchent et atteignent l'immortalité par le biais de textes nécromantiques ésotériques sont des lanceurs de sorts avarés et malfaisants qui ne s'arrêteront devant rien pour atteindre leur but ultime. Pour certains, ce but est l'état de liche lui-même. Mais vous avez un but plus élevé et plus noble.

Contrairement à ceux qui sont devenus lichés avant vous, vous avez entraîné votre esprit à ne pas succomber à la folie que la préservation nécromantique apporte souvent. Vous n'avez pas, par exemple, accompli le sinistre rituel qui a échangé votre vie pour cet état d'être animé à l'instant où vous l'avez trouvé. Vous avez attendu jusqu'à ce que votre pouvoir soit à la hauteur du changement. Vous n'avez pas accepté l'offre d'Orcus, prince-démon des morts-vivants, de donner son pouvoir au rituel, mais vous avez attendu de trouver des méthodes hors de son contrôle. Ce faisant, vous avez échappé à son influence, bien que vous portiez son inimitié personnelle depuis ce jour.

IMMORTALITÉ ?

Lorsque vous accomplissez votre quête finale, un âge du monde s'achève. Il est temps de céder la place à de nouveaux héros. Vous n'êtes cependant pas parti trop loin.

Vous surveillez le monde et tout ce qui s'y passe au moyen d'un réseau d'espions et de capteurs magiques. Vous demeurez dans une citadelle isolée profondément enfouie ou dans un recoin éloigné de l'un des plans. Vous vous contentez de laisser les événements du monde se déployer, spectateur ; cependant, vous n'y êtes pas totalement indifférent. Ici ou là, vous pouvez donner une piste pour aider ceux qui en ont besoin.

APTITUDES D'ARCHILICHE

Connaissance d'archiliche (niveau 21) : votre score d'Intelligence augmente de 2.

Phylactère d'archiliche (niveau 21) : vous créez un réceptacle magique qui contient votre force vitale. Lorsque vous tombez à 0 point de vie ou moins, vous tombez en poussière ainsi que toutes vos possessions. Un jour après, vous réapparaissiez vivant avec le maximum de vos points de vie dans un espace adjacent à votre phylactère, et avec toutes vos possessions.

Votre phylactère peut être détruit. Il a 40 points de vie et résistance 20 à tous les types de dégâts. Le



phylactère type est une boîte de métal fermée emplies de parchemins parcourus de phrases magiques écrites avec votre sang. Les phylactères peuvent avoir d'autres formes comme celle d'anneaux, de gemmes ou d'amulettes mais ils ont toujours 40 points de vie et résistance 20 à tous les types des dégâts. Si votre phylactère est détruit, vous pouvez en faire un nouveau en y passant 10 jours et en dépensant 50 000 po.

Voile de la vie et de la mort (niveau 21) : tout ennemi vivant qui s'approche à 3 cases ou moins de vous ou y commence son tour de jeu subit 5 dégâts nécrotiques. Tout ennemi mort-vivant qui s'approche ou commence son tour à 3 cases ou moins de vous subit 5 dégâts radiants.

Résistances de liche (niveau 21) : vous gagnez une résistance nécrotique et une résistance poison égale à 5 + la moitié de votre niveau.

Maîtrise de la mort (niveau 24) : une fois par jour, lorsque vous mourez, vous pouvez imprégner de pouvoir votre forme morte-vivante au lieu de mourir. Vous regagnez des points de vie égaux à la moitié de vos points de vie maximum. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous ne pouvez pas dépenser de récupération et toutes les créatures qui vous attaquent et vous infligent des dégâts subissent 20 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Essence de la non-mort (niveau 30) : à chaque fois qu'un ennemi situé à 5 cases de vous ou moins est réduit à 0 point de vie ou moins, vous regagnez l'utilisation d'un pouvoir de rencontre arcanique que vous avez dépensé.

POUVOIRS D'ARCHILICHE

Puissance de l'archiliche Archiliche Utilitaire 26

Les sorts maudits résonnent avec plus de fluidité dans votre esprit de créature animée.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : vous regagnez l'utilisation d'un pouvoir arcanique de rencontre ou d'un pouvoir arcanique quotidien de peur ou nécrotique que vous avez déjà dépensé.

Vous gagnez une résistance à tous les types de dégâts égale à 5 + la moitié de votre niveau jusqu'à la fin de la rencontre.

ARCHISORT

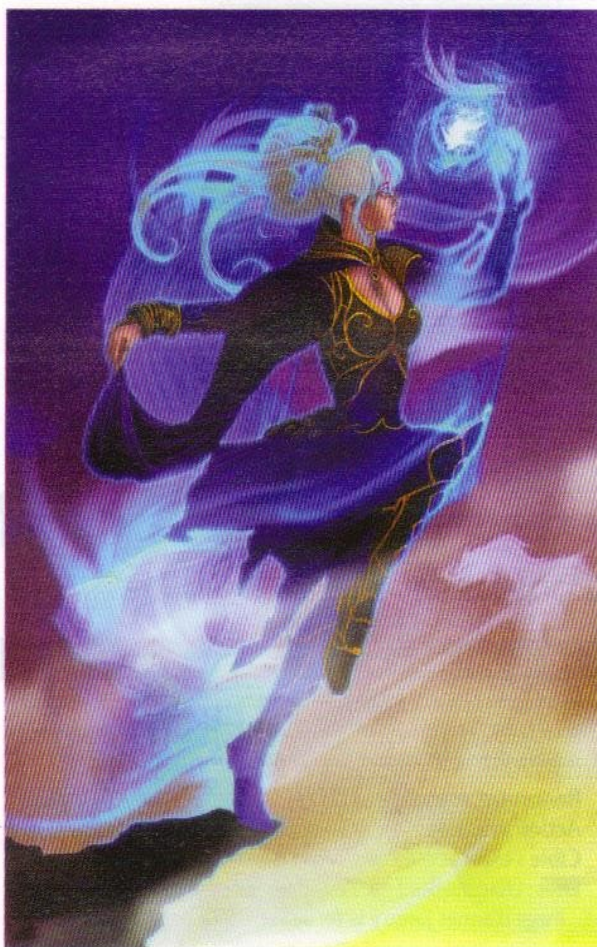
Lorsque vous affectionnez particulièrement un sort, vous retirez le moindre avantage de son incantation.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe arcanique

Dans votre opinion experte, de tous les sorts variés qui ont passé les lèvres des lanceurs de sorts depuis la nuit des temps, il en est un dont l'élégance, le pouvoir et la beauté conceptuelle fondamentale surpassent tous les autres. Vous devriez le savoir puisque vous avez enduré beaucoup pour le maîtriser. Vous vous référez à ce sort parmi les sorts (avec quelque fierté) comme à votre « sort signature ».

Les autres personnages d'arcane peuvent bien lancer le même sort, mais votre étude à son propos, avec un souci du détail que personne ne pourra jamais espérer égaler, a dévoilé les finesses du pouvoir qui ont été négligées par tous les autres. Bien sûr, il serait impossible de mener des recherches sur chaque sort de votre arsenal avec un soin si exigeant. Il n'y a pas assez d'une vie pour un tel projet. C'est pourquoi vous avez choisi de vous dévouer totalement à un sort unique. Un sort unique qu'aucune autre créature ne lancera jamais aussi magnifiquement que vous le faites.

Vous prenez parfois en pitié les autres qu'il vous arrive de croiser qui lancent également votre sort signature. Vous pourriez rencontrer ces mages ignorants, leur prodiguer des encouragements et leur expliquer qu'ils pourraient être impressionnants un jour, mais seulement s'ils améliorent leur technique



avec le sort en question. S'ils vous témoignent de l'intérêt, vous êtes plus que réjoui de faire une démonstration de votre compétence avec votre sort.

Tandis que vous grandissez en pouvoir et en maîtrise, votre réputation de connaisseur de votre sort signature grandit elle aussi. En fait, votre nom commence à être synonyme de celui du sort. Vous pouvez difficilement imaginer quoi que ce soit de plus satisfaisant. Avec chaque incantation, votre nom est lui aussi prononcé à voix haute.

IMMORTALITÉ ?

Après avoir achevé votre quête finale, vous recevez une intuition définitive de l'élégante complexité qui demeure dans votre sort. Après l'avoir lancé tant de fois, vous éveillez une résonance entre votre âme et lui.

Une fois vos affaires mortelles mises en ordre, vous embrassez cette résonance. Vous lancez votre sort signature une dernière fois. Tandis que la dernière syllabe s'échappe de vos lèvres, l'incantation emplit chaque fibre de votre être. Votre sort et vous devenez un. Aussi longtemps que quiconque connaîtra votre sort, vous demeurerez dans l'esprit vivant de son incantateur et dans les textes poussiéreux des vieux grimoires, codé dans la formule du sort. Peut-être qu'un jour, lorsque quelque mage spécial redécouvrira et lancera ce sort, vous reviendrez sous une forme physique, prêt à aider le monde à nouveau avec une maîtrise que vous êtes seul à offrir.

APTITUDES D'ARCHISORT

Les archisorts gagnent de nombreux avantages fondés sur un pouvoir unique choisi avec le trait sort signature.

Sort signature (niveau 21) : choisissez l'un de vos pouvoirs d'attaque arcaniques quotidiens. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque avec ce pouvoir. Si vous échangez ce pouvoir, vous pouvez choisir un nouveau pouvoir d'attaque arcanique quotidien comme votre sort signature.

Sort revenant (niveau 24) : une fois par jour, lorsque vous mourez, vous regagnez la moitié de vos points de vie lors de votre tour de jeu suivant. Si vous avez déjà utilisé votre pouvoir d'attaque quotidien sort signature, vous le regagnez.

Sort vivant (niveau 30) : vous pouvez utiliser votre sort signature comme un pouvoir de rencontre plutôt que comme un pouvoir quotidien.

POUVOIRS D'ARCHISORT

Canaliser la signature

Archisort Utilitaire 26

Vous amenez le pouvoir de votre sort signature à vos lèvres, mais plutôt que le lancer, vous le laissez résonner dans votre esprit. Jusqu'à ce que vous le lanciez, vous puisez dans son énergie pour résister aux attaques des autres.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : vous gagnez résistance 15 à tous les types de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous utilisiez votre sort signature.

ÉPÉE ARCANIQUE

Des sortilèges de destruction investissent votre lame et nul ennemi ne peut se mettre en travers de votre chemin.

Prérequis : niveau 21, mage d'armes

Des écrans d'incantations arcaniques scintillantes enveloppent votre corps, repoussant et dissipant les attaques de vos ennemis. L'épée entre vos mains est devenue un prolongement de votre volonté, un membre magique infusé avec les arts combinés des maîtres d'armes et des sortilèges. Un pouvoir surnaturel rebondit entre votre épée et vous, créant un canal arcanique qui ne promet rien d'autre que la destruction à tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin. Vous êtes un mage d'armes et votre but n'est rien moins que la perfection.

Vous êtes devenu le pratiquant ultime de votre art et cela fait longtemps que vous avez demandé aux autres de vous enseigner leurs secrets. Vous êtes devenu votre propre maître et vos études incessantes des deux arts jumeaux de la magie et de la lame ont mûri en un trésor de techniques qui combinent les capacités martiales et les prouesses magiques.

Les autres croient que vous mettez en œuvre vos capacités incroyables et croissantes pour atteindre des buts qui vous sont importants. C'est vrai, jusqu'à un certain point. En réalité, vous entreprenez des quêtes épiques et vous vous confrontez à de terrifiants adversaires pour progresser dans votre art. Votre ambition transcende les autres préoccupations, mais les utilise également comme un leurre. Il se peut que vous sachiez le monde, mais ce faisant, vous cherchez à devenir le mage d'armes ultime, une épée arcanique.

IMMORTALITÉ ?

Les épées arcaniques sont toutes assoiffées de progrès dans leur compétence, mais même ces perfectionnistes reconnaissent un jour qu'ils ont atteint le sommet de leur art. Les différentes épées arcaniques suivent des chemins différents sur leur trajet vers l'immortalité, et l'un de ces chemins pourrait être le vôtre.

Réclusion martiale : lorsque vous accomplissez votre quête finale, vous entrez en réclusion dans un endroit où peu de personnes risquent de vous trouver. Vous y créez votre propre sanctuaire privé, un lieu de paix où vous pouvez vous entraîner jour et nuit, et finissez par ne faire qu'un avec votre lame et votre magie.

Maître du dojo : lorsque vous accomplissez votre quête finale, il se peut que vous décidiez d'enseigner aux autres une partie de ce que vous avez appris. Au lieu d'un sanctuaire privé, vous créez une école où vous enseignez aux meilleurs mages d'armes d'une génération les secrets de votre art.

Épée relique : quelques histoires racontent comment certaines épées arcaniques se sont fondues en un avec leur épée, créant un artefact qui demeurera dans le monde au travers de tous ses âges futurs.



APTITUDES D'ÉPÉE ARCANIQUE

Souvenir du mage-épée (niveau 21) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez l'un de vos pouvoirs d'attaque de rencontre de mage d'armes avant d'utiliser cette action.

Vengeance de l'épée (niveau 24) : une fois par jour, lorsque vous mourez, votre épée combat à votre suite jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque tour de jeu, l'épée peut se déplacer et effectuer des attaques comme si vous étiez encore en train de la tenir, mais elle ne peut être la cible d'aucune attaque.

À la fin de la rencontre, après un repos court, l'épée revient à votre corps et si votre corps est encore présent, vous revenez à la vie avec 1 point de vie.

Si votre corps manque, vous aurez besoin d'une autre magie pour revenir à la vie.

Perfection du mage d'épées (niveau 30) : choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de mage d'armes que vous connaissez. Vous pouvez désormais utiliser ce pouvoir comme un pouvoir à volonté plutôt que comme un pouvoir de rencontre.

POUVOIRS D'ÉPÉE ARCANIQUE

Égide de masse

Épée arcanique Utilitaire 26

Vous éclatez en une frénésie de coups, tranchant tout alentour de votre lame. Vos attaques laissent une traîne de magie embrasée, marquant tous les ennemis qui se tiennent trop près.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure

Proximité explosion 2

Cible : tous les ennemis dans l'explosion

Effet : chacune des cibles est marquée par votre égide de mage d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

IMMANENT

Toute vie est énergie. Vous pouvez voir les courants et les synergies là où d'autres ne voient qu'une matière inanimée.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe arcanique

La magie est moins complexe que beaucoup ne le croient. Sous les incantations, les focaliseurs magnifiquement conçus, les cercles délicatement gravés, les sceaux et les savoirs inscrits dans des grimoires innombrables se cache une vérité simple : tout est énergie. Il y a de nombreuses formes d'énergie mais une fois la première vérité fondamentale appréhendée, tout usage ultérieur de la magie devient une manipulation de l'énergie appliquée. L'énergie peut être liée, dirigée, puisée ou multipliée. Elle peut être ralentie de sorte qu'elle semble être un solide ou transformée en un fluide de puissance immatérielle.

Ceux qui n'ont pas votre compréhension vous trouvent obscur ou mystique, mais en réalité, vous ne pourriez pas être plus concret. Dans le grand ordonnancement des choses, l'énergie seule est éternelle et vraie, toutes ses formes et courants sont temporaires et se transformeront en des formes méconnaissables au fil du temps.

Votre compréhension de ces vérités vous accorde un pouvoir exceptionnel et croissant sur un monde que les autres croient être essentiellement physique. Des décharges dangereuses s'écoulent autour de vous



comme de l'eau. Vous pouvez même étendre une fraction de votre protection à vos alliés. Votre contrôle sur l'énergie est si puissant que lorsque votre corps endure trop de douleur, vous pouvez vous transformer en un champ de particules insubstantielles.

IMMORTALITÉ ?

Lorsque vous accomplissez votre quête finale, votre compréhension de la nature de l'énergie s'accroît. Vous appréhendez soudain la vérité finale avec laquelle vous vous êtes souvent débattu : il ne peut exister qu'un seul champ d'énergie et le cosmos tout entier est composé de cet ondolement, une étendue aux couches nombreuses. Le cosmos et vous-même n'êtes qu'une seule et même chose. Le même champ qui compose tout le reste fait partie de vous.

Après avoir mis vos affaires mortelles en ordre, vous vous transformez spontanément en un être d'énergie pure, sautant d'un bond par-delà le stade de divinité pour devenir un élément du cosmos lui-même. Après tout, même les dieux et les primordiaux sont faits d'énergie. Vous êtes un immanent, vous êtes partout.

APTITUDES D'IMMANENT

Résistance variable (niveau 21) : après la première fois que vous subissez des dégâts d'un type d'énergie spécifique au cours d'une rencontre, vous gagnez résistance 20 à ce type de dégât jusqu'à la fin de la rencontre.

Esprit d'énergie (niveau 24) : une fois par jour, lorsque vous tombez à 0 point de vie ou moins, vous regagnez des points de vie égaux à la moitié de vos points de vie maximum et devenez un esprit d'énergie. Jusqu'à ce que vous regagniez des points de vie d'un pouvoir de guérison ou fassiez un repos court, vous êtes immatériel et gagnez déphasage.

En outre, au début de votre tour de jeu suivant, tous les ennemis qui vous sont adjacents subissent 20 dégâts de l'un des types suivants, choisis lorsque vous prenez cette forme : acide, électricité, feu, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre.

Résistance partagée (niveau 30) : lorsqu'un allié vous est adjacent, il bénéficie de vos résistances et de vos immunités.

POUVOIRS D'IMMANENT

Variation des résistances Immanent Utilitaire 26

D'une pensée fugitive, vous adaptez l'énergie de votre corps pour résister à une nouvelle forme de dégâts.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Prérequis : vous devez avoir déjà acquis une résistance à un type d'énergie au cours de cette rencontre grâce à votre aptitude de résistance variable.

Effet : changez votre résistance variable actuelle en l'un des types suivants : acide, électricité, feu, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre.

MAGISTÈRE

La magie s'écoule en vous comme elle s'écoule au travers de tous les mondes. La magie qui s'écoule en vous une fois est en vous pour toujours.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe arcanique

Votre réputation de lanceur de sorts puissant n'a cessé de grandir, dépassant peut-être parfois vos capacités réelles. Quelques-uns des plus crédules ont été jusqu'à vous appeler « la bouche de la magie », impliquant que vous êtes l'expert ultime de toutes les choses de l'arcane.

Vous ne faites pas de grands efforts pour dissuader de tels verbiages. Après tout, vous êtes un pratiquant puissant des arts de l'arcane. Vous êtes le protégé de magiciens, ensorceleurs et sorciers puissants (si ce n'est en personne, du moins par l'étude de leurs vies, leurs rituels et les sorts qu'ils préféreraient lancer). En outre, les sorts et les rituels ont été votre vie quotidienne pendant plus de temps que vous ne pouvez vous en rappeler. Oui, vous êtes un mortel, mais le flot de la magie qui s'écoule quotidiennement au travers de votre forme vous élève de plus en plus près de quelque chose de meilleur avec chaque arcane que vous prononcez.

Tous les magiciens, sorciers et autres lanceurs de sorts peuvent étudier dur et finalement maîtriser une large diversité de stratagèmes magiques. Il est possible de croître en pouvoir et en capacité. Mais peu de ceux qui le font ressentent l'unité sous-jacente à la magie, un fil rouge qui relie des fonctions magiques apparemment disparates. Ceux-là, dont vous êtes, réclament le titre de Magistère et les prouesses magiques améliorées qui l'accompagnent.

Quoi que les autres disent ou que vous puissiez croire, la preuve empirique l'a établi : vous êtes devenu l'un des lanceurs de sorts les plus puissants de l'histoire. Vous manipulez la magie aussi facilement que vous respirez.

IMMORTALITÉ ?

Si votre destinée ultime ne peut être que haute en couleur, elle peut revêtir cependant de nombreuses formes. Elle sera vraisemblablement celle qui correspond le mieux à l'expression de votre classe. Vous pourriez être un ensorceleur chaotique qui décide de vivre loin dans le Chaos Élémentaire, revenant dans quelque temps futur pour aider à combler les besoins du monde. Vous pourriez être un grand barde dont la magie concurrence enfin les immortels, et peut-être gagner une place dans la cour des dieux à vos propres conditions. Vous pourriez être un magicien que les études ont récompensé avec une aisance naturelle que nul n'aurait pu prévoir plus tôt dans votre carrière, mais dont la popularité et la notoriété demeurent pour les siècles à venir, aidées par le fait que vous demeuriez accessible, même si vous êtes inactif, dans une grande tour cachée dans l'une des passes montagneuses de Féerie.

APTITUDES DE MAGISTÈRE

Don du magistère (niveau 21) : l'un de vos scores de caractéristique de votre choix est augmenté de 2.

Flot de la magie (niveau 21) : à chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'attaque d'arcane quotidien ou de rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la défense ou aux défenses que ce pouvoir attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Retour du magistère (niveau 24) : une fois par jour, lorsque vous tombez à 0 point de vie ou moins ou êtes sur le point de subir suffisamment de dégâts pour vous tuer, vous pouvez dépenser une récupération, vous téléporter de 15 cases en action libre et lancer un jet de sauvegarde contre tous les effets qu'un jet de sauvegarde annule.

Magie du maître (niveau 30) : deux fois par jour, vous pouvez effectuer n'importe quel rituel que vous avez maîtrisé au prix d'une action simple.

POUVOIRS DE MAGISTÈRE

Clé du magistère

Magistère Utilitaire 26

D'un toucher, vous renouvelez le potentiel magique d'un objet que vous avez déjà utilisé.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : vous regagnez l'usage d'un pouvoir quotidien que vous avez dépensé de n'importe quel objet magique en votre possession.



EVA WIDERMANN

PARABOLE

Le monde matériel est une illusion. Regardez au-delà du monde, mais n'y cherchez pas la vérité, cherchez-y le prochain niveau d'illusion.

Prérequis : niveau 21, magicien

Le monde n'est pas réel, c'est un conte dont le conteur est le cosmos lui-même, un cosmos inconscient de son propre processus continu de maturation vers l'être. Le temps est une illusion, rien de plus qu'un accessoire pour le déploiement du conte. Privée de temps, la matière aussi n'est qu'une imagination. Les dieux et les mortels, les primordiaux et les anges et toutes les autres créatures qui luttent, vivent et meurent sur la scène de l'existence présumée ne sont qu'une façade lancée par le cosmos. La terre est tout sauf sa semblance de solidité et les distinctions entre les royaumes célestes et les fosses infernales ne sont que des fictions dont l'épaisseur ne dépasse pas celle d'une feuille de papier.

Ou du moins, tel est votre credo et vous avez de bonnes raisons de croire qu'il est vrai. Les sages savent que les contes sont des histoires qui donnent sa structure à la connaissance et vous êtes plus sage que la plupart. Ce principe narratif va bien plus loin que la plupart ne le présument, vous croyez que c'est l'axiome central de la création elle-même. Cependant, connaissant la réalité comme l'illusion qu'elle est, vous avez commencé à changer votre propre histoire. Ce faisant, vous vous êtes élevé au-dessus des masses qui croient encore que la réalité est plus qu'un écran sur le néant qui demeure derrière toute chose. En prenant en main votre propre histoire, vous êtes devenu une parabole vivante, une parabole peut-être capable de courber l'existence sur la voie que vous lui avez tracée.

IMMORTALITÉ ?

L'accomplissement de votre quête finale a également prouvé que vous pouviez changer la course du déploiement des fils du cosmos selon vos propres désirs. Votre maîtrise de l'illusion qui tient lieu de tissu à la création est presque complète. Seuls quelques rares filaments d'illusion vous en éloignent.

Aussi vous vous retirez de toutes les histoires concurrentes du monde, disparaissant dans l'illusion, devenant une partie d'elle. Lorsque vous avancez ensuite, vous ne jaillissez pas comme une entité spécifique à quelques mètres de votre position précédente. Votre corps et votre esprit bondissent à la place dans un millier d'histoires différentes en un millier d'endroits et de temps différents. Vous cherchez à devenir un élément de l'histoire sous-sous-jacente, la première histoire, la parabole qui précède toutes les autres. Ce faisant, vous espérez vous élever au-dessus des autres. Vous ne serez plus un personnage de l'histoire mais son conteur.



APTITUDES DE PARABOLE

Comme une illusion (niveau 21) : à chaque fois que vous vous déplacez, vous ignorez le terrain difficile.

Jamais réellement là (niveau 24) : vous ne subissez jamais de dégâts d'une attaque ratée.

L'illusion de la vie (niveau 30) : une fois par jour, lorsque vous mourez, vous pouvez revenir à la vie avec vos points de vie maximum à 10 cases de l'espace où vous êtes mort. En réalité, vous n'avez fait que paraître mourir, votre ennemi a tué une illusion parfaite de vous, pendant que vous vous teniez éloigné d'une courte distance.

POUVOIRS DE PARABOLE

Pas illusoire

Parabole Utilitaire 26

L'attaque, la créature et même votre forme physique ne sont pas réelles. Changez l'histoire et vous changez la réalité.

Rencontre ♦ arcanique, illusion

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque.

Effet : l'attaque de l'ennemi qui a déclenché le pouvoir ne se produit pas. Vous disparaïssez de votre espace et réapparaïssez 5 cases plus loin dans un espace de votre choix. L'ennemi déclencheur perd l'action entreprise pour effectuer l'attaque, mais conserve le pouvoir utilisé pour l'attaque.

SAGE DES ÉONS

La connaissance, c'est le pouvoir. Une fois ce fait compris, le pouvoir des dieux eux-mêmes devient connaissable.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe arcanique

La connaissance est le pouvoir, la liberté, la vie et l'amour. Avec l'information adéquate, vous pouvez révéler les secrets de l'univers et être le maître de votre propre destin. Vous avez toujours cru en cela. Votre curiosité à propos de tout est légendaire. Même enfant, vous posiez la question « pourquoi ? » plus souvent que n'importe quelle autre. Alors que vous grandissiez, vous avez recherché la connaissance d'endroits difficiles à atteindre, y voyageant le premier, puis d'autres plans d'existence. La connaissance est votre consolation, votre espoir et votre soutien. La foi peut être parfaite pour d'autres, mais vous la considérez comme une construction superficielle. Seule l'étude objective et la connaissance qui en découle permettent de voir les choses comme elles sont vraiment.

Les médiocres contestations des rois et des nobles ont de moins en moins d'intérêt pour vous et tandis que vous apprenez de plus en plus sur la façade de chair que les mortels portent pour cacher leurs âmes, même les plaisirs terrestres commencent à perdre de leur saveur. Tout le reste devient terne à côté de la recherche de la connaissance pure.

IMMORTALITÉ ?

Lorsque vous accomplissez votre quête finale, vous tracez vos plans pour vous retirer du monde. Vous avez accumulé tant de connaissance que vous êtes devenu une force de la nature elle-même. En tant que l'un des

rare élus qui a gagné le titre de sage des éons, vous endossez la tâche solitaire de gardien des secrets, de l'histoire et de la connaissance sans entraves.

Lorsque le moment est venu, vous vous retirez dans un endroit secret connu de vous seul, un endroit où vous trouvez la connaissance à l'intérieur des courbes et des gouffres naturels de l'espace et du temps. Vous commencez à observer un fleuve d'événements et à les ranger dans votre esprit. L'âge, les soucis et les besoins de la chair s'écoulent autour de vous mais pas en vous. Vous êtes une fontaine de connaissance que les autres créatures, parfois même les dieux, recherchent à cause de votre éveil parfait.

APTITUDES DE SAGE DES ÉONS

Parangon de l'apprentissage (niveau 21) : vous bénéficiez d'un bonus de +6 à vos tests d'Arcanes, d'Exploration, d'Histoire, de Nature et de Religion.

Prescience du gardien (niveau 24) : Au début de chacun de vos tours, lancez un d20. Vous pouvez utiliser ce résultat à la place de n'importe lequel des d20 que vous lancez avant le début de votre prochain tour.

Temps inversé (niveau 30) : une fois par jour, lorsqu'une attaque devrait normalement vous faire tomber à 0 point de vie ou moins ou vous tuer, vous ne mourez pas. Vous regagnez à la place vos points de vie maximum et vous vous déplacez dans l'ordre d'initiative juste après la créature qui a effectué l'attaque.

POUVOIRS DE SAGE DES ÉONS

Tour de connaissance Sage des éons Utilitaire 26

Votre vaste érudition vous apporte de nombreux avantages intuitifs dans des situations différentes.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

Effet : vous effectuez un test d'Arcanes et gagnez un avantage basé sur le résultat de votre test jusqu'à la fin de la rencontre.

30 ou moins : pas d'effet

31-35 : bonus de +5 aux jets de sauvegarde

36-40 : bonus de +2 bonus à toutes les défenses

41-45 : bonus de +2 bonus à vos jets d'attaque avec des pouvoirs arcanique

46-50 : effectuez vos jets de sauvegarde au début de votre tour au lieu de les effectuer à la fin de votre tour

51-55 : choisissez deux des avantages que vous gagnez avec un jet de 31 à 50

56-60 : choisissez trois des avantages que vous gagnez avec un jet de 31 à 50

61 ou plus : vous bénéficiez de tous les avantages que vous gagnez avec un jet de 31 à 50



SEIGNEUR DU DESTIN

Pour chaque action, il y a une réaction opposée égale. La fabrique du destin nécessite un équilibre cosmique.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe arcanique, non aligné

Vous avez étudié des bibliothèques entières de savoir arcanique. Grâce à tout ce savoir, vous avez saisi un aperçu d'une vérité universelle : un équilibre cosmique se cache derrière chaque chose, pesant les énergies de l'existence et les jugeant peut-être. La vie, le mouvement et la complexité de l'existence elle-même participent à l'interaction constante de forces en guerre, d'une guerre subtilement harmonisée par l'équilibre.

Votre compréhension de cet équilibre guide vos actions. Voyant la nécessité d'une modération en toute chose, vous cherchez à éteindre les passions embrasées et les attachements qui saisissent les cœurs. Si vous attaquez les forces du mal ou vous battez contre le Chaos, vous ne le faites que pour ramener l'adversaire à un état d'équilibre avec ordre et vertu. Vous acceptez que la vie doive comprendre la joie comme le désespoir, l'horreur comme la beauté.

Vous êtes en train de devenir un agent de l'équilibre, un exemple vivant de la balance cosmique.

IMMORTALITÉ ?

Alors que votre dernier souffle mortel s'échappe, la conviction, durement forgée, que la vie et la mort sont d'éternels jumeaux vous envahit. À cet instant, votre âme s'élance dans le multivers, hors d'atteinte des dieux ou de l'ordre naturel. La force que vous avez sentie en tant que mortel, l'équilibre cosmique derrière toute chose vous accepte comme une part de lui-même. Vous êtes transfiguré en une incarnation sensible de cet équilibre cosmique. Elle pénètre l'existence, et vous faites de même. Votre savoir se démultiplie. L'équilibre futur du cosmos repose entre vos mains.

APTITUDES DE SEIGNEUR DU DESTIN

Choc en retour (niveau 21) : lorsque vous lancez l'initiative, choisissez n'importe quelle créature que vous pouvez voir comme cible de votre aptitude de choc en retour. Jusqu'à la fin de la rencontre, toutes les conditions que la cible impose à une autre créature par l'utilisation d'un pouvoir d'attaque sont aussi imposées à la cible.

Somme égale (niveau 24) : une fois par jour, lorsque l'attaque d'un ennemi vous fait tomber à 0 point de vie ou moins, vous regagnez autant de points de vie que la valeur d'une de vos récupérations et vous gagnez des points de vie temporaires égaux aux points de vie actuels de votre attaquant.

Équilibre du pouvoir (niveau 30) : lorsque vous êtes touché par un pouvoir d'attaque qu'une créature peut recharger, la créature attaquante ne peut pas tenter de recharger ce pouvoir tant que vous n'effectuez pas de jet d'attaque contre elle.



POUVOIRS DE SEIGNEUR DU DESTIN

Moyenne d'or

Seigneur du destin Utilitaire 26

Vous montrez votre pouvoir sur le destin et laissez l'équilibre régner identiquement sur vos alliés et vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, périmètre

Action mineure

Proximité explosion 5

Effet : l'explosion crée une zone de destin équilibré qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toutes les créatures dans la zone ne lancent plus de d20 pour résoudre les jets d'attaque, les tests de caractéristiques, les tests de compétence et les jets de sauvegarde. Ces jets sont résolus à la place comme si la créature avait obtenu un 10 sur son dé.

Maintien (mineur) : vous pouvez maintenir la zone jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre de la zone est réduit de 1 chaque fois que la zone est maintenue. Quand la zone est une explosion 1, elle ne peut plus être maintenue.

SEIGNEUR FÉRIQUE

Vous commandez à des légions d'éladrins puissants, puisant dans les propriétés magiques de la Féerie.

Prérequis : niveau 21; n'importe quelle classe arcanique; doit avoir l'origine féérique, être demi-elfe ou être un sorcier avec le pacte féérique.

Votre maîtrise des arts mystiques qui s'entremêlent avec la Féerie vous a valu le respect des éladrins et des autres nobles créatures féériques. Vous êtes considéré comme un grand chef dans l'écho merveilleux, parfois délicat du monde. Là où les châteaux des nobles éladrins dressent leurs flèches brillantes, votre nom a été colporté de groupe en groupe comme celui d'un seigneur potentiel de grand pouvoir. Là où les creux moussus des collines couvrent les tunnels crépusculaires dans l'ombre de l'amère Outreféerie, il est également chuchoté, comme une malédiction cette fois-ci.

En tant que seigneur de Féerie, vous êtes parfois appelé à utiliser vos pouvoirs pour défendre les intérêts du règne féérique. Vos intérêts sont cependant plus vastes encore et vous utilisez souvent votre connaissance et vos relations pour vous aider dans vos propres quêtes et voyages. Parfois, une version de vous-même venue du futur traverse à nouveau les lignes entre les mondes pour offrir son aide et, ce faisant, livre en un écho féérique de la réalité un aperçu de ce qui pourra être un jour.

IMMORTALITÉ ?

En accomplissant votre quête finale, vous vous retirez en Féerie pour de bon, mais votre venue y a été annoncée. En effet, la Cour des Étoiles, cette cité légendaire qui règne sur le cœur de la Féerie, vous a envoyé des messagers, des invitations et des questions concernant votre lignée. Il y a quelques présomptions que vous puissiez être en réalité de la lignée du Roi Oran ou de la Reine Tiandra.

Un choix s'offre à vous. Vous pourriez trouver un endroit reculé et construire un édifice qui s'élève parmi les arbres, puis vivre une vie paisible dans les brumes et les ombres cachées sous le monde. Vous pourriez prendre l'apparence d'un simple voyageur, errant de campement en habitation en Féerie et dans le monde naturel, apparaissant comme un vieux nomade vagabond, mais un nomade capable de dispenser une grande sagesse. Ou vous pourriez accepter votre destinée et répondre aux appels venus du cœur de Féerie et occuper une position de sagesse et de pouvoir dans la Cour des Étoiles, une position qui pourrait être un jour celle qui domine toutes les autres.

APTITUDES DE SEIGNEUR FÉRIQUE

Charme féérique (niveau 21) : votre score de Charisme augmente de 2.

Roi éternel d'un trône éternel (niveau 24) : une fois par jour, lorsque vous mourez, une version plus âgée et plus royale de vous-même surgit des brumes pour prendre votre place. Vous êtes soigné jusqu'à la moitié de vos points de vie maximum et gagnez camouflage contre toutes les attaques jusqu'à la fin de la rencontre.



Si vous mourez alors que vous êtes sous votre forme venue du futur, vous êtes mort.

Votre forme future vous ramène à la vie à la fin de la rencontre si votre corps est toujours présent. Vos points de vie actuels restent inchangés et vous n'avez plus de camouflage.

Si votre corps manque, vous aurez besoin d'une autre magie pour revenir à la vie, mais vous pouvez continuer vos aventures sous votre forme future si vous le souhaitez.

Domination de l'esprit (niveau 30) : à chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'arcane de charme et réussissez un coup critique contre un ennemi, cet ennemi est dominé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

POUVOIRS DE SEIGNEUR FÉRIQUE

Boucliers de l'ost éladrin

Seigneur féérique
Utilitaire 26

Des chevaliers éladrins fantomatiques jaillissent de toutes parts, vous protégeant ainsi que vos alliés du danger, vous transportant tous en sûreté et disparaissant ensuite à nouveau en Féerie.

Rencontre ♦ arcanique, téléportation

Interruption immédiate Proximité explosion 5

Déclencheur : une attaque vous touche ou touche un allié situé à 5 cases ou moins de vous.

Cible : vous et tous les alliés dans l'explosion

Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de +4 à la CA et aux Réflexes jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Après que l'attaque qui a déclenché le pouvoir ait été résolue, toutes les cibles peuvent échanger leur position avec une autre cible.

OBJETS MAGIQUES : TOMES

Un tome est un livre épais rempli de savoir au sujet de l'incantation d'un sort. Les matériaux qui en composent la couverture vont du cuir et du bois fin aux lourds morceaux de métal. Les pages d'un grimoire peuvent être faites de papier, de cuir, de fines plaques de métal ou d'autres matériaux flexibles. Vous ne pouvez pas effectuer d'attaques de corps à corps avec un tome.

Si vous pouvez utiliser un tome comme focaliseur, vous pouvez ajouter ses bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des pouvoirs de focaliseur que vous utilisez avec le tome et vous pouvez utiliser ses propriétés et pouvoirs. Dans le cas contraire, vous ne retirez pas d'avantage du fait d'utiliser un tome.

TOMES

Niv	Nom	Prix (po)
1	Tome magique +1	360
2	Tome de la flamme renouvelée +1	520
3	Tome des quarante pas +1	680
3	Tome du vent du Nord +1	680
4	Tome d'arrêt +1	840
5	Livre de la flamme indéniable +1	1 000
5	Tome du convocateur +1	1 000
6	Tome magique +2	1 800
7	Tome de la flamme renouvelée +2	2 600
8	Tome des quarante pas +2	3 400
8	Tome du vent du Nord +2	3 400
9	Tome d'arrêt +2	4 200
10	Livre de la flamme indéniable +2	5 000
10	Tome de l'invocateur +2	5 000
11	Tome magique +3	9 000
12	Tome de la flamme renouvelée +3	13 000
13	Tome des quarante pas +3	17 000
13	Tome du vent du Nord +3	17 000
14	Tome d'arrêt +3	21 000
15	Livre de la flamme indéniable +3	25 000
15	Tome de l'invocateur +3	25 000
16	Tome magique +4	45 000
17	Tome de la flamme renouvelée +4	65 000
18	Tome du vent du Nord +4	85 000
18	Tome du vent du Nord +4	85 000
19	Tome d'arrêt +4	105 000
20	Livre de la flamme indéniable +4	125 000
20	Tome de l'invocateur +4	125 000
21	Tome magique +5	225 000
22	Tome de la flamme renouvelée +5	325 000
23	Tome des quarante pas +5	425 000
23	Tome du vent du Nord +5	425 000
24	Tome d'arrêt +5	525 000
25	Livre de la flamme indéniable +5	625 000
25	Tome de l'invocateur +5	625 000
26	Tome magique +6	1 125 000
27	Tome de la flamme renouvelée +6	1 625 000
28	Tome des quarante pas +6	2 125 000
28	Tome du vent du Nord +6	2 125 000
29	Tome intemporel +6	2 625 000
29	Tome d'arrêt +6	2 625 000
30	Livre de la flamme indéniable +6	3 125 000
30	Tome de l'invocateur +6	3 125 000

Livre de la flamme indéniable

Niveau 5+

Les pages de ce tome portent des marques de brûlure sur la tranche.

Niv 5	+1	1 000 po	Niv 20	+4	125 000 po
Niv 10	+2	5 000 po	Niv 25	+5	625 000 po
Niv 15	+3	25 000 po	Niv 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (tome)

Altération : jets d'attaque et de dégâts

Critique : +1d8 dégâts de feu par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir de feu de magicien avec ce tome, la résistance au feu (si elle existe) de votre cible est réduite de 10 contre cette attaque.

Niveau 15 ou 20 : la résistance est réduite de 20

Niveau 25 ou 30 : la résistance est réduite de 30

Propriété : ce tome contient deux pouvoirs quotidiens de feu de magicien. Les deux pouvoirs doivent être d'un niveau inférieur ou égal à celui du tome. Choisissez ces pouvoirs lorsque vous obtenez le tome, ils ne peuvent être changés plus tard. Vous pouvez ajouter ces pouvoirs à votre grimoire.

Pouvoir (quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur) : action libre.

Choisissez un pouvoir contenu dans ce tome et utilisez l'un de vos pouvoirs quotidiens d'attaque de mage d'un niveau égal ou supérieur. Vous gagnez l'usage du pouvoir choisi au cours de cette rencontre. Le pouvoir est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de la rencontre.

Tome d'arrêt

Niveau 4+

La couverture de ce tome est frappée du symbole d'un poing d'or fermé.

Niv 4	+1	840 po	Niv 19	+4	105 000 po
Niv 9	+2	4 200 po	Niv 24	+5	525 000 po
Niv 14	+3	21 000 po	Niv 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (tome)

Altération : jets d'attaque et de dégâts

Critique : +1d8 dégâts de force par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir de magicien qui immobilise un ennemi avec ce tome, cet ennemi subit également des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Pouvoir (quotidien) : Action libre. **Déclencheur :** vous utilisez un pouvoir de magicien de convocation. **Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la créature invoquée soit dissipée, les créatures qui se décalent provoquent des attaques d'opportunité de la part de la créature invoquée lorsqu'elles quittent une case adjacente à la créature invoquée.

Tome de la flamme renouvelée

Niveau 2+

La reliure de cuivre de ce tome est agréablement chaude au toucher.

Niv 2	+1	520 po	Niv 17	+4	65 000 po
Niv 7	+2	2 600 po	Niv 22	+5	325 000 po
Niv 12	+3	13 000 po	Niv 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (tome)

Altération : jets d'attaque et de dégâts

Critique : +1d10 dégâts de feu par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir de feu de magicien qui peut être maintenu avec ce tome, vous regagnez des points de vie égaux au bonus d'amélioration du tome chaque round au cours duquel vous maintenez ce pouvoir lorsque vous êtes en péril. Si par exemple, vous avez utilisé le pouvoir sphère embrasée avec un tome de la flamme renouvelée +2, vous gagnerez 2 points de vie chaque round au cours duquel vous maintenez la sphère embrasée tant que vous êtes en péril.



Propriété : ce tome contient deux pouvoirs quotidiens de feu de magicien. Ces deux pouvoirs doivent être d'un niveau égal ou inférieur à celui du tome. Choisissez ces pouvoirs lorsque vous obtenez le tome, ils ne peuvent être changés plus tard. Vous pouvez ajouter ces pouvoirs à votre grimoire.

Pouvoir (quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur) : action libre. Choisissez un pouvoir contenu dans ce tome et utilisez l'un de vos pouvoirs quotidiens d'attaque de mage d'un niveau égal ou supérieur. Vous gagnez l'usage du pouvoir choisi au cours de cette rencontre. Le pouvoir est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de la rencontre.

Tome du convocateur Niveau 5+

Les contours de créatures sont gravés au feu dans la couverture de peau traitée de ce livre, qui contient de nombreux secrets de la convocation.

Niv 5	+1	1 000 po	Niv 20	+4	125 000 po
Niv 10	+2	5 000 po	Niv 25	+5	625 000 po
Niv 15	+3	25 000 po	Niv 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (tome)

Alteration : jets d'attaque et de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous touchez avec une attaque d'opportunité utilisant un pouvoir de convocation ou de invocation avec ce tome, la cible subit des dégâts supplémentaires égaux au bonus d'altération de ce tome.

Propriété : ce tome contient deux pouvoirs quotidiens de convocation de magicien. Ces deux pouvoirs doivent être d'un niveau égal ou inférieur à celui du tome. Choisissez ces pouvoirs lorsque vous obtenez le tome, ils ne peuvent être changés plus tard. Vous pouvez ajouter ces pouvoirs à votre grimoire.

Pouvoir (quotidien ♦ arcanique, convocation, focaliseur) : action libre. Choisissez un pouvoir contenu dans ce tome et utilisez l'un de vos pouvoirs quotidiens d'attaque de mage d'un niveau égal ou supérieur. Vous gagnez l'usage du pouvoir choisi au cours de cette rencontre. Le pouvoir est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de la rencontre.

Tome des quarante pas Niveau 3+

Ce tome étrange contient de nombreuses formules arcaniques pour manipuler l'espace et le temps.

Niv 3	+1	680 po	Niv 18	+4	85 000 po
Niv 8	+2	3 400 po	Niv 23	+5	425 000 po
Niv 13	+3	17 000 po	Niv 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (tome)

Alteration : jets d'attaque et de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vos créatures convoquées bénéficient d'un bonus de +1 à la vitesse.

Pouvoir (quotidien) : action libre. **Déclencheur :** vous utilisez un pouvoir de convocation de magicien. **Effet :** chaque round au cours duquel les créatures convoquées demeurent, vous bénéficiez d'une action de déplacement supplémentaire que vous ne pouvez utiliser que pour contrôler la créature.

Tome du vent du Nord Niveau 3+

Couvert d'une fine patine de glace même dans la chaleur brûlante, ce tome dévoile les secrets de la magie des glaces.

Niv 3	+1	680 po	Niv 18	+4	85 000 po
Niv 8	+2	3 400 po	Niv 23	+5	425 000 po
Niv 13	+3	17 000 po	Niv 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (tome)

Alteration : jets d'attaque et de dégâts

Critique : +1d8 dégâts de froid par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir de froid de magicien avec ce tome, et que la cible de ce pouvoir est ralentie, cette cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution si elle se déplace alors qu'elle est ralentie.

Propriété : ce tome contient deux pouvoirs quotidiens de froid de magicien. Ces deux pouvoirs doivent être d'un niveau égal ou inférieur à celui du tome. Choisissez ces pouvoirs lorsque vous obtenez le tome, ils ne peuvent être changés plus tard. Vous pouvez ajouter ces pouvoirs à votre grimoire.

Pouvoir (quotidien ♦ arcanique, focaliseur, froid) : action libre. Choisissez un pouvoir contenu dans ce tome et utilisez l'un de vos pouvoirs quotidiens d'attaque de mage d'un niveau égal ou supérieur. Vous gagnez l'usage du pouvoir choisi au cours de cette rencontre. Le pouvoir est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de la rencontre.

Tome intemporel

Niveau 29

Ce tome vous permet de manipuler plus avant les limites du temps.

Niv 29 +6 2 625 000 po

Focaliseur (tome)**Alteration** : jets d'attaque et de dégâts**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'alteration**Propriété** : lorsque vous utilisez le pouvoir *arrêt du temps*, vous bénéficiez de trois actions simples supplémentaires au lieu de deux (vous ne pouvez toujours pas utiliser ces actions pour attaquer une créature).**Pouvoir (quotidien)** : **action libre**. Vous dépensez un pouvoir utilitaire de magicien de niveau 22 que vous n'avez pas encore utilisé et gagnez l'usage du pouvoir *arrêt du temps* pour cette rencontre. Le pouvoir est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de la rencontre.**Tome magique**

Niveau 1+

Un tome simple, amélioré pour canaliser l'énergie arcanique.

Niv 1 +1 360 po Niv 16 +4 45 000 po

Niv 6 +2 1 800 po Niv 21 +5 225 000 po

Niv 11 +3 9 000 po Niv 26 +6 1 125 000 po

Focaliseur (tome)**Alteration** : jets d'attaque et de dégâts**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'alteration**NOUVEAUX RITUELS**

Le monde est empli de sacrements, de rites, de cérémonies et d'autres procédures qui produisent d'incroyables effets à partir d'un investissement de temps, de composants et d'apprentissage. Ces travaux disparates sont collectivement considérés comme des rituels. Reportez-vous au chapitre 10 du *Manuel des Joueurs* pour de plus amples instructions sur la façon d'utiliser un rituel dans le jeu D&D.

Les rituels de cette section sont résumés dans la table ci-dessous.

RITUELS PAR NIVEAU

Niv	Rituel	Compétence-clé
1	Purification de l'eau	Arcanes, Nature ou Religion
1	Serviteur invisible	Arcanes
2	Abaissement de l'eau	Nature
3	Or des fous	Arcanes
4	Croissance animale	Nature
4	Appel de l'amitié	Diplomatie
5	Lecture d'objet	Arcanes
6	Préservation de la flamme	Arcanes
6	Rapetissement	Arcanes
8	Hymne d'unité	Diplomatie
9	Détection des trésors	Arcanes
9	Carte magique	Arcanes
11	Histoire révélée	Arcanes
12	Barrière arcanique	Arcanes
14	Lien télépathique	Arcanes
14	Chuchotements de l'édifice	Arcanes
16	Vision lointaine	Arcanes
18	Brumes protectrices	Arcanes
28	Emprisonnement	Arcanes

ABAISSEMENT DE L'EAU

L'eau se retire dans le sol, comme si elle craignait votre présence et votre pouvoir.

Niveau : 2**Coût des composants** : 25 po**Catégorie** : exploration **Prix d'achat** : 100 po**Temps d'incantation** : **Compétence-clé** : Nature
10 minutes**Durée** : 1 heure

Vous faites réduire la profondeur d'une étendue d'eau. Votre test de Nature détermine de combien de cases l'eau s'abaisse. L'espace d'eau que vous pouvez affecter est égale, en cases, à votre niveau de chaque côté. Si par exemple vous êtes de niveau 12, vous affectez un carré de 12 cases de côté. Si vous abaissez l'eau au niveau du sol ou plus bas, l'aire affectée s'assèche. Dans de grandes étendues d'eau, l'eau située en dehors de l'aire n'est pas affectée par le vide que vous créez. Pour un observateur extérieur, les côtés de l'aire semblent être des murs d'eau. À la fin de la durée du rituel, l'eau revient remplir le volume qu'elle occupait précédemment.

Résultat du test de Nature	Profondeur
19 ou moins	2 cases
20–29	4 cases
30–39	8 cases
40 ou plus	16 cases

APPEL DE L'AMITIÉ

Votre chant en appelle au cœur d'une personne, l'emplissant de sentiments de fraternité, d'affection ou peut-être même d'amour.

Niveau : 4**Coût des composants** : 50 po**Catégorie** : exploration et un focus d'une valeur de 50 po**Temps d'incantation** : **Prix d'achat** : 215 po
10 minutes**Durée** : spécial**Compétence-clé** : Diplomatie**Prérequis** : barde

Vous prenez pour cible une créature humanoïde naturelle qui n'est pas hostile et est au moins inférieure de 2 niveaux à vous. La cible doit rester à 10 cases ou moins de vous et entendre la représentation entière. Une fois que vous

Résultat du test de Diplomatie	Effet
19 ou moins	La cible agit comme un ami pendant 1 heure, vous aidant comme elle le peut, mais n'entreprend aucune action qui puisse la mettre en danger ou qui lui demande une dépense de plus de 5 po.
20–29	La cible agit comme un ami pendant 1 heure, vous aidant comme elle le peut, mais n'entreprend aucune action qui puisse la mettre en danger ou qui lui demande une dépense de plus de 25 po.
30–39	La cible agit comme un ami pendant 6 heures, vous aidant comme elle le peut, mais n'entreprend aucune action qui puisse la mettre en danger ou qui lui demande une dépense de plus de 50 po.
40 ou plus	La cible agit comme un ami pendant 1 jour, vous aidant comme elle le peut, mais n'entreprend aucune action qui puisse la mettre en danger ou qui lui demande une dépense de plus de 500 po.

terminez le rituel, effectuez un test de Diplomatie pour déterminer l'effet qu'il a sur la cible. Une fois que la durée du rituel prend fin, l'attitude de la cible redevient normale. Le rituel n'affecte en aucun cas la mémoire de la cible.

Focus : un instrument de musique dont vous jouez en effectuant le rituel.

BARRIÈRE ARCANIQUE

Vous créez un mur solide et translucide qui bloque un passage ou couvre une porte.

Niveau : 12 **Coût des composantes :** 1000 po
Catégorie : protection **Prix d'achat :** 3200 po
Temps d'incantation : 10 minutes **Compétence-clé :** Arcanes
Durée : 4 heures

Vous créez une barrière de force magique longue et haute de 2 cases. Elle est assez grande pour bloquer une porte ordinaire ou bloquer un couloir. L'obstruction est invisible à plus de 10 cases de distance, mais discernable si elle est regardée de plus près, comme un mur fin comme du papier translucide et scintillant.

Lorsque vous accomplissez le rituel, vous permettez à certaines autres créatures ou certains autres types de créature de traverser la barrière, ignorant ses effets de la même manière qu'un Verrou arcanique (*Manuel des Joueurs*, page 314). Votre test d'Arcanes, avec un bonus de +5, fixe la difficulté pour triompher de la protection au moyen de rituels tel que Ouverture. Le DD pour briser la barrière avec des tests de Force est plus élevé de 5.

Si vous passez 4 heures et dépensez quatre fois le prix des composantes pour accomplir ce rituel, la durée devient permanente. Un lanceur de rituel qui accomplit un rituel tel que Ouverture pour passer au travers d'une barrière arcanique permanente peut choisir d'abaisser temporairement la barrière arcanique (auquel cas elle se referme au bout de 5 minutes) ou de la détruire.

BRUMES PROTECTRICES

Vous emplissez votre château de zones de brouillard dense, de fermetures arcaniques et de faux seuils pour entraver et égarer les intrus.

Niveau : 18 **Coût des composantes :** 5000 po et 5 récupérations
Catégorie : protection **Prix d'achat :** 17000 po
Temps d'incantation : 1 heure **Compétence-clé :** Arcanes (spécial)
Durée : 24 heures

Vous disposez des défenses enchantées sur une zone que vous possédez ou habitez et qui ne dépasse pas 30 cases sur 30 cases et 30 mètres (20 cases) de haut.

La zone s'emplit d'un brouillard dense qui la rend grandement voilée. Vous et toute créature que vous invitez dans la zone pouvez voir au travers du brouillard comme si le brouillard n'était pas là. Vous pouvez accorder à une créature une invitation temporaire de n'importe quelle amplitude de durée ou révoquer une invitation si vous êtes en présence de la créature ou dans l'aire d'effet du rituel.

Toutes les portes, fenêtres et autre portails non magiques fermables sont fermés avec le rituel Verrou arcanique (*Manuel des Joueurs*, page 314). Vous créez un nombre d'objets hallucinatoires comme dans le rituel du même nom (*Manuel des Joueurs*, page 307) égal au tiers du résultat de votre test d'Arcanes. Les objets hallucinatoires créés sont le plus souvent de faux murs et de fausses portes. Reportez-vous aux rituels Verrou arcanique et Objet hallucinatoire pour leurs effets et utilisez le résultat de votre test d'Arcanes pour déterminer leurs propriétés.

L'effet protecteur dure 24 heures, mais vous pouvez prolonger cette durée en dépensant une récupération toutes les 24 heures pour le maintenir. Vous n'avez pas besoin d'être dans le même lieu ni sur le même plan pour maintenir l'effet. Si l'effet du rituel est maintenu sans interruption pendant un an et un jour, l'effet devient permanent.

CARTE MAGIQUE

Vous faites osciller un éclat de cristal au-dessus d'une carte jusqu'à ce qu'il s'arrête, suspendu au-dessus d'un lieu spécifique qui indique où se trouve votre proie. Tandis que vous l'observez, l'éclat de cristal se déplace sur la carte, suivant la route que votre proie emprunte.

Niveau : 9 **Coût des composantes :** 325 po
Catégorie : divination et un focus d'une valeur de 100 po
Temps d'incantation : 10 minutes **Prix d'achat :** 800 po
Durée : spécial **Compétence-clé :** Arcanes

Lorsque vous accomplissez ce rituel, choisissez une créature spécifique. Vous devez avoir un objet qui est lié à cette créature tel qu'une mèche de cheveux, une écharpe favorite ou une arme personnelle. Vous tenez l'objet dans une main et le focus suspendu dans l'autre au-dessus d'une carte représentant une région qui ne dépasse pas 80 km sur 80 km. Si la créature est dans la zone, le focus est attiré à l'emplacement exact de la créature tel que représenté sur la carte. Tandis que vous observez, le focus suit les déplacements de la créature.

Votre test d'Arcanes détermine la durée pendant laquelle vous pouvez identifier précisément la localisation de la créature. Ce rituel est aussi exact que l'est la carte utilisée.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 round
20-29	10 rounds
30-39	10 minutes
40 ou plus	1 heure

Focus : un pendule de cristal d'une valeur de 100 po au moins et une partie corporelle ou un objet personnel de la créature.

CHUCHOTEMENTS DE L'ÉDIFICE

Vous parlez à l'essence même d'un lieu et la pièce révèle ses secrets les plus sombres.

Niveau : 14 **Coût des composantes :** 800 po
Catégorie : Exploration **Prix d'achat :** 4200 po
Temps d'incantation : **Compétence-clé :** Arcanes
 10 minutes
Durée : 5 minutes

Vous posez des questions au sujet d'une pièce ou d'un endroit unique et en recevez des réponses verbales. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine le nombre de questions que vous pouvez poser. La pièce ou l'endroit ne peuvent pas être plus grands que votre niveau multiplié par 30 centimètres carrés. La pièce garde le souvenir de ce qui s'est passé depuis sa création mais est incapable du moindre jugement ni de la moindre analyse.

Résultat du test d'Arcanes	Nombre de questions
9 ou moins	Aucune
10-19	1 question
20-29	2 questions
30-39	3 questions
40 ou plus	4 questions

CROISSANCE ANIMALE

L'animal s'agrandit à une taille incroyable et exhibe une force impressionnante.

Niveau : 4 **Coût des composantes :** 70 po
Catégorie : exploration **Prix d'achat :** 175 po
Temps d'incantation : **Compétence-clé :** Nature
 10 minutes (pas de test)
Durée : 8 heures

Un animal naturel qui n'est pas hostile, comme un chien, un cheval, un chameau ou un éléphant doit rester à 5 cases de vous ou moins tandis que vous accomplissez ce rituel. À la fin du rituel, la taille de la créature augmente d'une catégorie. Ce changement n'affecte pas les caractéristiques de la créature bien que sa Force soit considérée comme augmentée de 8 pour déterminer ce que la créature peut porter, tirer ou soulever. En outre, l'animal bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 aux tests de Force (mais pas aux jets d'attaque ni de dégâts).

L'effet du rituel s'achève si la bête meurt, moment auquel elle reprend sa taille normale.

DÉTECTION DES TRÉSORS

Vous utilisez un bâtonnet d'or qui indique l'emplacement des trésors à proximité. Au bout d'un moment, votre baguette commence à vibrer, vous tirant vers une cachette emplie de butin.

Niveau : 9 **Coût des composantes :** 325 po
Catégorie : exploration et un focus d'une valeur de 1000 po
Temps d'incantation : **Prix d'achat :** 800 po
 10 minutes **Compétence-clé :** Arcanes
Durée : 5 minutes

Vous tenez une baguette d'or tout en concentrant votre esprit sur la recherche de trésors à proximité. La baguette tire vos mains, pointant vers la concentration de richesse la plus importante à un nombre de cases déterminé par votre jet d'Arcanes. Vous pouvez en réduire la portée si vous le souhaitez.

Résultat du test d'Arcanes	Portée maximum
9 ou moins	10 cases
10-19	20 cases
20-29	50 cases
30-39	100 cases
40 ou plus	200 cases

Lorsque vous achevez le rituel, vous pouvez commander à la baguette de ne détecter que les objets de valeur d'une certaine catégorie : métal, gemmes, autres (objets d'art, cartes, composantes de rituels, etc.) ou toute combinaison des précédentes.

Focus : une baguette d'or que vous utilisez en accomplissant le rituel.

EMPRISONNEMENT

Vous inscrivez des runes sur votre ennemi et il tombe dans un espace au-delà des limites normales du cosmos duquel il ne pourrait bien ne jamais revenir.

Niveau : 28 **Coût des composantes :**
Catégorie : protection 170 000 po et 5 récupérations
Temps d'incantation : **Prix d'achat :** 500 000 po
 1 heure **Compétence-clé :**
Durée : permanent Arcanes (pas de test)

Vous enfermez une créature au sein d'un demi-plan créé par ce rituel. La créature qui doit être emprisonnée doit être sans défense ou consentante et doit être présente au cours de l'accomplissement du rituel entier. Lorsque le rituel est terminé, un champ magique invisible enveloppe la créature, la plaçant en stase et la créature tombe dans un espace situé au-delà des limites ordinaires du cosmos. Seuls les rituels de divination accomplis par des créatures de votre niveau ou plus peuvent déterminer l'emplacement de la créature emprisonnée.

Vous devez choisir une condition au moins qui libère la créature lorsqu'elle est réalisée. Vous pouvez libérer une créature emprisonnée en accomplissant un rituel de libération qui ne comporte pas de coût de composantes et prend 1 heure. Une créature libérée n'a pas de souvenir des événements qui se sont passés pendant son emprisonnement et elle apparaît dans le monde au sol à l'endroit le plus proche de celui où elle a été enlevée.

HISTOIRE RÉVÉLÉE

Vous touchez le général disgracié, invoquant dans votre esprit les images d'un bal masqué splendide, d'un coup d'état militaire et d'un horrible massacre.

Niveau : 11
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 5 minutes
Coût des composantes : 600 po
Prix d'achat : 2 900 po
Compétence-clé : Arcanes

Lorsque vous achevez le rituel, vous touchez une créature volontaire ou sans défense et voyez les moments les plus importants de la vie de cette créature. Les images apparaissent dans l'ordre, du plus important au moins important. Votre test d'Arcanes détermine le nombre de scènes passées que vous voyez. Ces scènes sont les plus cruciales de l'histoire de la créature et il n'est pas possible de choisir leur ordre d'apparition. Accomplir ce rituel plus d'une fois sur la même créature montre invariablement les mêmes scènes à moins que la créature n'ait fait l'expérience de moments fondateurs depuis la dernière fois que vous avez accompli le rituel.

Résultat du test d'Arcanes	Nombre de scènes
9 ou moins	1 scène
10-19	2 scènes
20-29	3 scènes
30-39	4 scènes
40 ou plus	5 scènes

HYMNE D'UNITÉ

Les notes revigorantes de l'hymne emplissent les auditeurs de fierté et d'une unité d'esprit.

Niveau : 8
Catégorie : coercition
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 jour
Prérequis : barde
Coût des composantes : 135 po et un focus d'une valeur de 680 po
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Diplomatie

Lorsque vous jouez l'hymne de l'unité pour une foule de personnes ordinaires, des paysans, des gens du peuple, des artisans etc, vous les unissez dans une même cause. Seules les créatures dont le niveau est au moins inférieur de 2 au vôtre sont affectées par ce rituel.

L'audience ne doit pas vous être hostile et doit être capable de vous voir et de vous entendre tout au long de la représentation. À la fin du rituel, vous pouvez demander un unique service à l'auditoire, demande à laquelle les membres de l'auditoire répondent comme si vous étiez l'un de leurs meilleurs amis. Vous pouvez demander tout ce qui n'implique pas de violence, mettrait en péril les auditeurs, leurs amis ou leur famille ou les exposerait à la ruine financière. Vous pourriez demander aux auditeurs, par exemple, d'aider à éteindre un feu qui menace de ravager la ville, de vous cacher avec vos alliés des recherches des gardes ou de vous procurer le gîte et le couvert. Un jet de Diplomatie est effectué à la fin de ce rituel pour savoir le type d'aide que vous pouvez demander.



FRANZ VOHWINKEL

Résultat du test de Diplomatie	Effet
19 ou moins	Les auditeurs accomplissent une action qui dure une heure au plus et leur profite au moins un peu.
20-29	Les auditeurs accomplissent une action qui dure une heure au plus et ne les expose ni à des risques, ni à une récompense.
30-39	Les auditeurs accomplissent une action qui dure jusqu'à six heures et les expose à un risque modéré, mais implique au moins un léger avantage pour eux.
40 ou plus	Les auditeurs accomplissent une action qui dure jusqu'à un jour et les expose à un risque modéré sans leur procurer aucun avantage.

Le nombre de personnes affectées s'étend à tous ceux qui assistent à la représentation entière. Plus large est l'auditoire, plus large le nombre de personnes que vous pouvez affecter.

Focus : un instrument de musique dont vous jouez en effectuant le rituel.

LECTURE D'OBJET

Vous touchez l'objet mystérieux et voyez des images de son histoire dans votre esprit.

Niveau : 5
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 5 minutes
Coût des composantes : 25 po
Prix d'achat : 250 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous voyez les images que vous désirez voir en lien avec un objet que vous tenez en accomplissant le rituel. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine le nombre d'images que vous voyez qui sont associées au passé de l'objet. Vous pourriez choisir de voir le dernier propriétaire d'une épée, la créature qui l'a forgée et la dernière créature qu'elle a tuée.

Résultat du test d'Arcanes	Images révélées
9 ou moins	1 image
10-19	2 images
20-29	3 images
30 ou plus	5 images

LIEN TÉLÉPATHIQUE

Vous formez une chaîne avec vos alliés en vous tenant les mains, unissant vos esprits par un lien psychique. Désormais, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez, vous pouvez communiquer d'esprit à esprit.

Niveau : 14
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spécial
Coût des composantes : 1100 po
Prix d'achat : 4200 po
Compétence-clé : Arcanes

Pendant la durée du rituel, vous et jusqu'à huit alliés pouvez communiquer par télépathie. Vous n'avez pas besoin de partager une langue commune pour communiquer télépathiquement. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine la durée du rituel.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
9 ou moins	10 minutes
10-19	30 minutes
20-29	1 heure
30-39	3 heures
40 ou plus	8 heures

OR DES FOUS

Vous changez un tas de métal ordinaire ou de pièces inférieures en un monceau d'or.

Niveau : 3
Catégorie : tromperie
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : spécial
Coût des composantes : variable
Prix d'achat : 125 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous créez une quantité d'or illusoire qui s'évanouit après un certain temps. L'or a l'aspect, l'odeur et le poids de l'or véritable. Vous créez une quantité d'or illusoire égale à la quantité que vous avez dépensée en composantes rituelles multipliée par un multiplicateur qui dépend du résultat de votre test d'Arcanes. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine également la durée pendant laquelle l'or illusoire existe. Si vous dépensez, par exemple, 100 po en coût de composantes et obtenez un résultat de 25 à votre test d'Arcanes, vous créez l'équivalent de 1000 po en or illusoire qui dure 4 heures.

Résultat du test d'Arcanes	Durée/Multiplicateur
9 ou moins	1 heure/multiplicateur x2
10-19	2 heures/multiplicateur x5
20-29	4 heures/multiplicateur x10
30-39	8 heures/multiplicateur x20
40 ou plus	24 heures/multiplicateur x100

N'importe quelle créature peut distinguer la vraie nature de l'or illusoire en réussissant un test de Perception ou d'Arcanes dont le DD est égal au résultat de votre test d'Arcanes.

PRÉSERVATION DE LA FLAMME

Que ce soit sous une pluie hivernale ou dans les profondeurs de l'océan, cette flamme brûle avec autant de force que dans la chaleur sèche du milieu de l'été.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 8 heures
Coût des composantes : 75 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes (pas de test)

Vous altérez un feu situé à 5 cases ou moins de vous de la taille d'un feu de camp ou plus petit. Aucune quantité d'eau ni aucun effort ne peut éteindre ce feu jusqu'à la fin de la durée du rituel.

Vous pouvez volontairement mettre fin au rituel au prix d'une action mineure.

PURIFICATION DE L'EAU

Le lac, pollué par le démon désormais défunt qui avait établi son repaire dans ses profondeurs, devient limpide comme du cristal et ses eaux rafraîchissantes.

Niveau : 1
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantané

Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes, Nature ou Religion

Vous purifiez une étendue d'eau. La quantité d'eau que vous pouvez purifier est déterminée par le résultat de votre test d'Arcanes, de Nature ou de Religion.

Résultat du test de compétence	Quantité d'eau
9 ou moins	1 case
10-19	2 cases
20-34	4 cases
35 ou plus	10 cases

RAPETISSEMENT

D'un geste théâtral, vous rapetissez la statue jusqu'à une très petite taille. Les gardes ne la remarqueront jamais cachée dans votre botte.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spécial

Coût des composantes : 50 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous rapetissez un objet. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine à quel point l'objet rapetisse et combien de temps dure l'effet du rituel.

Résultat du test d'Arcanes	Taille/Durée
9 ou moins	75% de la vraie taille/1 heure
10-19	50% de la vraie taille/6 heures
20-29	25% de la vraie taille/12 heures
30 ou plus	10% de la vraie taille/24 heures

SERVITEUR INVISIBLE

Pourquoi s'ennuyer avec des serviteurs réels alors que les magiques sont bien plus obéissants ?

Niveau : 1
Catégorie : création
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : jusqu'à votre prochain repos prolongé ou jusqu'à ce que vous dissipiez le serviteur
Compétence-clé : Arcanes (pas de test)

Coût des composantes : 20 po et un focus d'une valeur d'au moins 25 po
Prix d'achat : 50 po

Vous invoquez un serviteur constitué d'une force invisible de taille moyenne. Il obéit à vos ordres, se déplace à votre vitesse, peut soulever 50 kilo et accomplir des fonctions simples et des tâches répétitives telles que nettoyer, installer un camp et se déplacer, tenir ou porter des objets.

Un serviteur invisible ne se fatigue jamais. Il ne peut pas se déplacer à plus de 20 cases de votre espace. Il n'occupe aucun espace et ne peut pas attaquer ni être attaqué. Chaque serviteur invisible que vous contrôlez double le coût des composantes requis pour créer le suivant.

Focus : une main de céramique. La personne qui tient ce focus dispose du pouvoir de commander à tous les serviteurs invisibles qui ont été conjurés avec elle. Si le focus est brisé ou n'est en possession de personne pendant plus d'une minute, tous les serviteurs invisibles qui lui sont liés disparaissent.

VISION LOINTAINE

Vous étendez vos sens jusqu'à l'horizon lorsque vous le souhaitez.

Niveau : 16
Catégorie : scrutation
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spécial

Coût des composantes : 3 600 po et un focus d'une valeur de 2 500 po
Prix d'achat : 9 000 po
Compétence-clé : Arcanes

La vision lointaine fonctionne comme le rituel Vision arcanique (*Manuel de Joueurs*, page 314) mais vous pouvez disposer votre senseur de vision dans n'importe quelle case que vous pouvez voir. Vous pouvez voir et entendre comme si vous vous teniez dans cette case et jouissez de vision dans le noir au travers du senseur. Votre compétence Perception détermine si vous pouvez entendre des sons discrets ou remarquer des choses cachées tandis que vous observez une zone au travers du senseur. Vous ne pouvez pas placer le senseur de vision dans un endroit que vous ne pouvez voir qu'en utilisant un senseur de vision.

Le résultat de votre test d'Arcanes détermine la durée du senseur.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	2 rounds
20-24	3 rounds
25-29	4 rounds
30-39	5 rounds
40 ou plus	6 rounds

Le rituel crée un senseur de vision, un scintillement dans l'air, que les créatures attentives peuvent remarquer. Les créatures doivent réussir un test de Perception (DD 10+ votre niveau) pour repérer le senseur. Ils ne peuvent pas détruire le senseur ni interagir avec lui de quelque façon que ce soit.

Des magies protectrices suffisamment puissantes, tel que le rituel Interdiction (*Manuel des Joueurs*, page 306), peuvent bloquer la vision lointaine. Si l'endroit est bloqué ainsi, vous le savez dès que vous commencez le rituel, de sorte que vous pouvez interrompre le rituel et ne dépenser aucune composante.

Focus : un miroir ou une boule de cristal qui véhicule ce que vous voyez et entendez.

Le chapitre sur les historiques du *Manuel des Joueurs 2* enrichit la création de personnage. Il fournit des amorces d'histoire pour l'historique d'un personnage et ajoute un avantage en jeu qui reflète la personne que vous étiez avant d'être un aventurier.

Vous trouverez ici cinq historiques que vous pouvez utiliser ou adapter pour votre personnage arcanique. Après avoir choisi les éléments de votre historique, vous pouvez (avec l'accord de votre MD) choisir l'un des avantages d'historique suivants :

- ♦ Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur les jets d'une compétence associée à votre historique.
- ♦ Ajoutez une compétence associée à votre historique à vos compétences de classe avant de choisir les compétences dans lesquelles vous êtes formé.
- ♦ Choisissez une langue en lien avec votre historique. Vous pouvez parler, lire et écrire couramment cette langue.
- ♦ Si vous utilisez un décor de campagne qui propose des avantages régionaux (comme l'univers des ROYAUMES OUBLIÉS), gagnez un avantage régional.

AGENT DES ARCANES

Vous êtes membre d'une société secrète arcanique. Les gens croient que votre société secrète est constituée de voleurs et d'assassins et qu'elle a été mise hors-la-loi. Votre société pense que votre tradition spécifique de magie est persécutée injustement à l'endroit où vous résidez. Que cette conviction soit avérée ou non, vous êtes un défenseur fervent de votre société et vous vous languissez les rares moments où vous recevez des messages secrets des autres membres de votre société. Parfois ces messages prennent la forme de messages magiques, d'autres sont inscrits sur des parchemins traités magiquement pour tomber en cendres une fois lus. La plupart sont du genre « gardez la foi » bien que certains vous demandent d'accomplir des quêtes mineures pour la société. Jusqu'à présent, aucune de ces missions ne vous a ruiné ni placé dans une position morale précaire.

Compétences associées : Connaissance de la rue, Discrétion

MERCENAIRE ARCANIQUE

Vous travaillez pour de l'argent. Vous prenez les pièces si c'est tout ce que votre employeur a à proposer, mais vous préférez être payé en magie. Les objets magiques, les connaissances magiques, les secrets magiques, vous chérissez ces derniers plus que l'argent.

Plus que toute autre forme de paiement, vous voulez un artefact. Acquérir un artefact est votre but. Vous pourriez même avoir un artefact spécifique à l'esprit.

Vous admettez que les artefacts, étant quasiment des entités magiques avec leur tempérament et des buts qui leur sont propres, ne peuvent être ni achetés ni vendus avec de l'or. Le savoir ne fait qu'aviver votre désir brûlant d'en posséder un.

Compétences associées : Diplomatie, Histoire

RÉFUGIÉ DES ARCANES

Une importante déflagration magique a enveloppé votre demeure lorsque vous n'étiez qu'un enfant. Votre famille a fui et vos parents sont devenus des êtres aigris et amers qui rejettent les sorts et ceux qui les manipulent.

Votre famille ne vous a jamais raconté la nature du désastre magique qui a détruit votre demeure (et peut-être même la ville ou la région où vous avez vécu enfant). Cet événement a éveillé une grande curiosité en vous à cause d'une étrange cicatrice rouge que vous portez sur le dos de votre main, un vestige de votre fuite du désastre. Certaines nuits, la cicatrice luit de sa propre lumière.

Vous avez commencé à explorer la magie des arcanes en secret. Votre étude s'est améliorée lorsque vous avez trouvé un vieux coffre fermé dans la chambre de vos parents survivants. Il était rempli de vieux livres poussiéreux décrivant les différents domaines de l'étude des arcanes. Rapidement, vous vous êtes mis à élaborer vos propres sorts, mais vos parents l'ont découvert. Vous avez été banni et l'on vous a ordonné de ne jamais revenir.

Vous errez désormais, cherchant des façons d'accroître votre connaissance des arcanes et cherchant à en savoir plus sur le désastre magique sous l'ombre duquel se passe votre vie.

Compétences associées : Arcanes, Histoire

SENTINELLE ARCANIQUE

On vous a confié un grand secret dont vous êtes la sentinelle. Votre secret pourrait être la garde d'un tome contenant de terribles et merveilleuses prophéties, l'emplacement d'un sanctuaire magique ou d'un portail planaire ou encore certaines traditions arcaniques, traquées jusqu'à l'extinction, dont vous êtes l'un des derniers héritiers.

Vous n'êtes pas totalement seul. D'autres partagent votre fardeau. Parfois, vous inscrivez le signe secret de votre affiliation aux sentinelles en runes magiques sur le côté d'un donjon ou vous le chuchotez en rêve. Jusqu'à la prochaine réunion de vos compagnons sentinelles, lire ces signes secrets est le moyen le plus sûr de garder le contact avec vos compagnons sans trahir votre alliance secrète.

Compétences associées : Arcanes

PISTEUR DES ARCANES

Vous êtes sur la piste d'une chose merveilleuse. Ce pourrait être une manifestation qui n'apparaît qu'à la pleine lune ou pendant une éclipse, un animal transformé par la magie qui ravage le monde depuis un autre plan, une liche assassine qui a tué votre maître et volé des reliques qui vous étaient destinées ou un enfant démon qui chevauche un serpent albinos dans les rêves de ses victimes impuissantes. Vous vous êtes voué à cette chasse, ne sachant que trop bien que la nature de votre proie pourrait vous mener loin dans le monde et peut-être même au-delà. Vous savez que lorsque vous attraperez enfin ce que vous chassez, un grand trésor de savoir arcanique sera à votre disposition.

Compétences associées : Exploration, Nature



MAÎTRISEZ DES SORTS DÉVASTATEURS

Vous êtes un maître de la magie, vous portez et manipulez la puissance arcanique à l'état pur. Armé de votre bâton favori, de votre épée préférée ou de tout autre focaliseur, vous êtes prêt à écraser les forces qui oseraient se dresser face à vous.

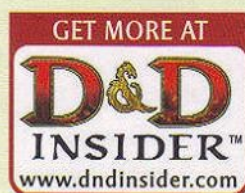
Ce supplément DUNGEONS & DRAGONS® présente de nouveaux pouvoirs, talents, voies paragoniques et destinées épiques conçues pour le barde, l'ensorceleur, le mage d'armes, le magicien et le sorcier. Il comprend également le pacte des vestiges pour les sorciers, des règles pour les familiers, une nouvelle sorte de focaliseurs (les tomes) et des options de créations et aptitudes de classes inédites qui vous permettront de jouer une nouvelle version de votre classe arcanique favorite. Le barde pressent jusqu'à l'ensorceleur des tempêtes en passant par le magicien illusionniste ou le convocateur.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4^e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

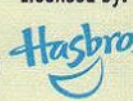
Manuel des Joueurs® Bestiaire Fantastique®

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® Plans de donjon D&D™



Licensed by:



© Wizards of the Coast Inc. 2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-025-7



EAN

9 782357 830257

Prix de vente : 27,50 € Imprimé en France

Errata les Secrets des Arcanes

Dernière mise à jour : 23/09/2009

Page 76 – Ombres accaparantes [Rectification]

Ligne Réussite : remplacer « **2d8** » par « **1d8** ».

Page 78 – Terrain fantasmatique [Rectification]

Ligne Portée : remplacer « **Zone explosion 3** » par « **Zone explosion 2** »

Page 78 – Assaillant fantasmatique [Suppression]

Ligne Effet : supprimer « **et vous-même** »

Page 81 – Mur imaginaire [Ajout / Rectification]

Ajouter le mot-clé « **focaliseur** »

Changer la couleur du bandeau en noir

Remplacer « **Rencontre** » par « **Quotidien** ».

Page 140 – Diablotin de grimoire [Rectification]

Ligne Avantages constants : remplacer « **Vous pouvez lire et parler l'infernal** » par « **Vous pouvez lire et parler l'universel** »

Liste des modifications:

Version 1 (23/09/09)

Page 76	Ombres accaparantes [Rectification]
Page 78	Terrain fantasmatique [Rectification]
Page 78	Assaillant fantasmatique [Suppression]
Page 81	Mur imaginaire [Ajout/Rectification]
Page 140	Diablotin de grimoire [Rectification]