DUNGEONS & DRAGONS®

MANUEL DES JOUEURS®

Héros des arcanes, de la guerre et des dieux



RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUEL DES JOUEURS®

Héros des arcanes, de la guerre et des dieux



RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt

Table des matières

1. JOUER À D&D 4
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? 6
Un univers fantastique 7
Que trouve-t-on dans une partie de D&D ? 8
Comment jouer ?..... 9
Le mécanisme de base 11
Trois règles fondamentales 11

2. CRÉATION DE PERSONNAGE . 12
Créer son personnage 14
Race, classe et rôle en combat .. 14
Valeurs de caractéristiques 16
Interpréter son personnage 18
Alignement contre personnalité.. 19
Effectuer des tests..... 25
Monter de niveau 27
Échange..... 28
Les trois échelons 28
La feuille de personnage..... 30

3. RACES DES PERSONNAGES . . .32
Demi-elfe..... 34
Drakéide 36
Éladrin 38
Elfe 40
Halfelin 42
Être de petite taille..... 42
Humain 44
Nain 46
Tieffelin 48

4. CLASSES DE PERSONNAGE . . 50
Introduction aux classes 52
Voies parangoniques 53
Destinées épiques 53
Les types de pouvoir et leur utilisation 54
Sources de pouvoir..... 54
Comment lire un pouvoir 54
Guerrier..... 60
Voies parangoniques 70
Magicien 73
Voies parangoniques 87
Maître de guerre 90
Voies parangoniques 100
Paladin.....103
Voies parangoniques 114
Prêtre.....117
Voies parangoniques 129
Rôdeur.....132
Voies parangoniques 142
Sorcier 145
Voies parangoniques 156
Voleur.....159
Voies parangoniques 169
Les destinées épiques 172

5. COMPÉTENCES 176
Formation de compétence 178
Utilisation des compétences 178
Compétences de connaissances .. 179
Description des compétences 180

6. TALENTS.....190
Choix des talents.....192
Description des talents 193
Talents héroïques 193
Talents parangoniques 202
Talents épiques 206
Talents de multiclassage 208

7. ÉQUIPEMENT 210
Armes.....212
Les monnaies et leur cours.....212
Armures et boucliers 218
Matériel d'aventurier 221
Objets magiques.....223
Identification des objets magiques.....223
Armes.....227
Armures.....232
Baguettes.....237
Bâtons.....238
Orbes 240
Sceptres.....241
Symboles sacrés.....243
Anneaux.....244
Bottes et jambières.....245
Boucliers et bracelets.....246
Capes et amulettes.....248
Casques et bandeaux.....250
Ceintures.....252
Gants et gantelets.....252
Objets merveilleux 253
Potions.....255

8. LA VIE D'AVENTURIER 256
Quêtes.....258
Rencontres 258
Récompenses.....259
Exploration.....260
Repos et récupération 263

9. COMBAT.....264
La séquence de combat.....266
Visualisation de l'action 266
Initiative 267
Le round de surprise 267
Types d'actions.....267
À vous de jouer !.....268
Attaques et défenses.....269
Types d'attaques.....270
Choix des cibles.....272
Jet d'attaque.....274
Défenses.....274
Bonus et malus 275
Résultats d'attaque.....276
Durées.....278
Jets de sauvegarde 279
Modificateurs à l'attaque.....279
Avantage de combat 279
Abri et camouflage.....280
Frapper ce que l'on ne voit pas ..281
Déplacement et positionnement ..282
Taille et espace des créatures ..282
Vitesse de déplacement 283
Déplacement tactique.....283
Chutes 284
Prise en tenaille.....285
Tirer, pousser et faire glisser ...285
Téléportation 286
Déphasage 286
Actions de combat 286
Aider quelqu'un.....286
Attaque de base 286
Attaque d'opportunité.....287
Bousculade.....289
Charge.....289
Coup de grâce 289
Courir.....289
Défense totale.....289
Étreinte 289
Évasion.....290
Marcher.....290
Points d'action.....290
Préparer son action 291
Ramper 291
Retarder son action 291
Se décaler.....292
Se faufiler 292
Se relever 292
Second souffle 292
Utiliser un pouvoir 292
Soins.....293
Soins en combat 293
Régénération 293
Points de vie temporaires.....293
Mort et mourant 295
Assommer une créature 295
Soins aux mourants 295

10. LES RITUELS.....296
Acquisition et maîtrise d'un rituel.. 298
Accomplir un rituel.....298
Profil des rituels.....299
Description des rituels.....301

CRÉDITS DES TESTEURS 316

INDEX.....317

FEUILLE DE PERSONNAGE. . . .318

CHAPITRE 1

JOUER À D&D



RALPH HORSLEY

IMAGINEZ UN monde peuplé d'audacieux guerriers, de puissants magiciens et de terribles monstres.

Imaginez un monde parsemé de ruines anciennes, creusé de vastes cavernes et couvert d'étendues sauvages où seuls les plus courageux héros osent s'aventurer.

Imaginez un monde où les elfes côtoient les gobelins, aux terres parcourues de géants, et aux cieux traversés de dragons, où résonnent le fracas des armes et le crépitement des sortilèges.

Voilà l'univers de DUNGEONS & DRAGONS® (aussi connu sous le nom de D&D), la référence en matière de jeu de rôle fantastique. Vous y incarnerez un héros légendaire (un guerrier accompli, un prêtre courageux, un redoutable voleur ou un puissant magicien). Accompagné de quelques amis et d'un peu d'imagination, vous embarquerez pour des missions audacieuses et des quêtes épiques, vous mesurant à une panoplie de monstres assoiffés de sang et surmontant d'innombrables épreuves.

Préparez-vous, car le *Manuel des Joueurs* contient tout ce dont vous avez besoin pour créer votre héros ! Mais avant de vous lancer dans votre première aventure, vous feriez mieux de jeter un œil aux sujets traités dans ce chapitre :

- **Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?** En quoi D&D se démarque de tous les autres jeux auxquels vous avez joué.
- **Que trouve-t-on dans une partie de D&D ?** Les principaux éléments d'une partie de DUNGEONS & DRAGONS.
- **Comment jouer ?** Un aperçu de ce qui se passe au cours d'une partie, exemple à l'appui.
- **Le mécanisme de base :** la seule règle fondamentale que vous ayez besoin de connaître pour résoudre la majorité des épreuves rencontrées au cours d'une partie.



QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

DUNGEONS & DRAGONS est un jeu de rôle. En fait, D&D a inventé le jeu de rôle et est à l'origine de tout ce qui se fait en la matière.

Dans un jeu de rôle, on raconte une histoire un peu comme quand nous jouions étant enfants et que nous faisions « comme si ». Un jeu de rôle comme D&D, par contre, introduit un cadre et une structure, ainsi qu'un système de jeu éprouvé et d'infinies possibilités.

D&D est un jeu d'aventures fantastiques. Vous créez votre personnage, constituez une équipe avec d'autres héros (vos amis), explorez le monde et affrontez des monstres. Bien que D&D ait recours à des dés et des figurines, l'action se déroule dans votre imagination, où vous êtes libre de créer tout ce qui vous vient à l'esprit, comme si vous disposiez d'un budget illimité pour les effets spéciaux et d'une technologie telle que tout est réalisable.

Ce qui rend les parties de D&D uniques, c'est la présence d'un maître du donjon (MD). Il est celui qui tient à la fois le rôle de conteur principal et d'arbitre. Il invente des aventures pour les personnages et raconte l'action aux joueurs. Le MD rend D&D infiniment flexible : il peut réagir à n'importe quelle situation, s'adapter à n'importe quelle astuce des joueurs et ainsi rendre l'aventure passionnante, excitante et inattendue.



WILLIAM O'CONNOR

L'aventure est le cœur de D&D. C'est comme dans un film ou un roman fantastique, sauf que ce sont les personnages créés par vous et vos amis qui en sont les vedettes. Le MD met le décor en place, mais personne ne sait ce qui va se passer jusqu'à ce que les héros fassent quelque chose. Et alors là, tout peut arriver ! Vous pouvez vous retrouver en train d'explorer de sombres souterrains, les ruines d'une cité, un temple oublié au fin fond de la jungle ou une caverne pleine de lave dans les profondeurs d'une montagne mystérieuse. Vous pouvez vous mettre à résoudre des énigmes, discuter avec d'autres personnages, affronter toutes sortes de monstres fantastiques et mettre la main sur des objets magiques et des trésors fabuleux.

D&D est un jeu d'équipe dans lequel vos amis et vous coopérez pour mener chaque aventure à bien et passer un bon moment, dans lequel vous racontez une histoire n'ayant d'autre limite que celle de votre imagination. Et c'est un jeu d'aventures fantastiques, fort de la tradition héritée des meilleurs récits que le genre ait jamais produits. Dans une aventure, vous pouvez tenter tout ce qui vous passe par la tête. Vous voulez parler au dragon plutôt que de le combattre ? Vous voulez vous déguiser en orque et vous glisser dans leur antre répugnant ? Allez-y, tentez le coup. Que vous réussissiez ou que vous échouiez lamentablement, vous aurez contribué à faire avancer le récit et vous vous serez amusé.

À D&D, vous « gagnez » en participant au récit passionnant d'audacieux héros confrontés à de terribles périls. Le jeu ne finit jamais vraiment : lorsque vous terminez une aventure ou une quête, vous pouvez vous lancer dans une nouvelle. Bien des joueurs de D&D ont des parties qui durent depuis des mois, voire des années, se retrouvant chaque semaine entre amis pour reprendre l'histoire là où ils l'avaient laissée.

Au fur et à mesure du jeu, votre personnage prend de l'ampleur. À chaque monstre vaincu, à chaque aventure accomplie, et à chaque trésor récupéré, vous faites plus que contribuer à raconter l'histoire, vous permettez à votre héros d'acquérir de nouvelles aptitudes. Cette montée en puissance est représentée par son niveau. Plus vous jouez, plus votre personnage gagne de l'expérience, ce qui lui permet de monter en niveau et de maîtriser de nouveaux pouvoirs plus puissants encore.

De temps en temps, il se peut que votre héros finisse mal, déchiqueté par des monstres féroces ou achevé par un ignoble ennemi. Mais même lorsque votre personnage est vaincu, vous ne « perdez » pas. Vos camarades peuvent recourir à la magie pour le ressusciter, mais vous pouvez aussi choisir d'en créer un nouveau qui reprendra l'histoire là où le précédent a péri. Il arrive qu'on ne parvienne pas à boucler une aventure, mais si vous avez passé un bon moment et que vous avez composé une histoire dont tous se souviendront longtemps, alors toute l'équipe est victorieuse.

Un univers fantastique

L'univers de Dungeons & Dragons respire la magie et les monstres, et fourmille de valeureux guerriers et d'aventures spectaculaires. Construit sur une base médiévale fantastique, il y ajoute les créatures, les lieux et les pouvoirs qui rendent le monde de D&D incomparable.

C'est un monde ancien, bâti sur (et sous) les ruines d'empires disparus dont les innombrables vestiges, pleins de mystères, sont autant d'occasions d'aventure. L'héritage de leurs légendes et de leurs artefacts, de même que de terribles dangers, a survécu.

L'ère actuelle ne compte aucun grand empire dominant. Le monde est plongé dans un âge sombre, l'intervalle entre la chute du dernier grand empire et l'avènement du suivant, qui pourrait ne survenir que dans plusieurs siècles. Certes, des royaumes mineurs prospèrent : des baronnies, de grands domaines, des cités-états.

Mais le moindre hameau se dresse comme un phare sur le fond omniprésent des ténèbres, un havre, un îlot de civilisation au milieu des étendues sauvages qui recouvrent le monde.

Entre deux expéditions, les aventuriers peuvent se reposer et récupérer dans ces villages, malgré une sécurité parfois précaire puisqu'une aventure peut tout aussi bien se mettre en marche dans (ou sous) de tels endroits.

Au cours de vos aventures, il se peut que vous vous rendiez dans des endroits merveilleux : de larges cavernes traversées de rivières de lave, des tours qui flottent dans le ciel au gré d'une magie ancienne, des forêts plantées d'arbres étranges au bois torturé et saturées d'une brume scintillante. Si vous pouvez l'imaginer, alors il est possible que votre personnage le vive au cours des parties.

Les monstres et les créatures surnaturelles font partie intégrante de ce monde. Toujours en chasse, ils rôdent dans les zones de ténèbres, celles où la lumière de la civilisation ne pénètre pas. Certains représentent une menace, d'autres sont prêts à vous aider, et beaucoup relèvent des deux catégories à la fois, réagissant différemment selon la manière dont vous les abordez.

La magie est partout. Les gens croient en elle et reconnaissent le pouvoir qu'elle procure. Pourtant, les véritables maîtres ès magie sont rares. Bien des gens en manient un peu et cette magie mineure aide ceux qui vivent dans les îlots de civilisation à préserver la communauté. Mais ceux qui ont le pouvoir de plier la magie à leur volonté, comme un forgeron plierait le métal, sont rarement aventuriers et pourront tout aussi bien se révéler vos ennemis que vos amis.

Il arrive toujours un moment où les aventuriers comptent sur une forme ou une autre de magie. Les magiciens et les sorciers tirent l'énergie magique de la structure même de l'univers et exercent leur volonté sur elle pour lui donner forme et la projeter en décharges explosives sur leurs adversaires. Les prêtres et les paladins invoquent la fureur de leurs dieux pour frapper leurs ennemis de lumière divine, ou implorent leur compassion pour guérir les blessures de leurs alliés. Les guerriers, les rôdeurs, les voleurs et les maîtres de guerre n'utilisent aucun pouvoir ostensiblement magique, mais leur maîtrise des armes magiques leur permet de dominer le champ de bataille. Aux plus hauts niveaux, même des héros dépourvus de capacités magiques sont capables d'exploits qu'aucun mortel ne pourrait rêver d'accomplir sans recourir à la magie : faire de grands moulinets de hache à deux mains qui font trembler le sol alentour, ou se draper dans les ombres pour se rendre invisible.

L'histoire de D&D

Avant les jeux de rôle, ou encore les jeux vidéo ou les jeux de cartes à collectionner, il y avait les wargames. Utilisant des figurines de métal pour recréer de célèbres batailles historiques, ils furent les premiers jeux de simulation. En 1971, Gary Gygax créa *Chainmail*, un ensemble de règles qui ajoutait créatures fantastiques et magie aux wargames classiques. En 1972, Dave Arneson prit contact avec Gary Gygax avec une nouvelle idée : au lieu de diriger de grosses armées, chaque joueur jouerait un seul personnage, un héros. Au lieu de s'entretuer, les héros coopéreraient pour vaincre leurs ennemis et gagner des récompenses. Ce mélange de règles, de figurines et d'imagination aboutit à un concept de jeu complètement nouveau et en 1974 Gygax, Arneson et la société TSR, Inc. publièrent les premières règles de jeu de rôle : le jeu Dungeons & Dragons.

En 1977, les règles furent réécrites et vendues sous une forme différente, la Boîte de Base de Dungeons & Dragons, et le jeu fut subitement en passe de devenir un véritable phénomène. Un an plus tard, la première édition Dungeons & Dragons règles avancées (AD&D) fut publiée sous la forme de plusieurs livres de qualité à couverture rigide.

Tout au long des années 80, le jeu jouit d'un développement remarquable. Des romans, une série animée, des jeux vidéo et les premiers univers de jeu (Les Royaumes Oubliés et Dragonlance) furent commercialisés, et 1989 vit la sortie longtemps attendue de la deuxième édition, qui fut un succès foudroyant. Les années 90 démarrèrent sur les chapeaux de roue avec les publications d'univers de jeu supplémentaires (dont Ravenloft, Dark Sun et Planescape), mais l'élan d'AD&D s'essouffla avec la fin de la décennie. En 1997, Wizards of the Coast racheta TSR, Inc. et réinstalla son équipe de concepteurs à Seattle pour commencer le travail sur la troisième édition du premier des jeux de rôle.

L'an 2000 vit la publication de la troisième édition qui fut acclamée comme une innovation en termes de mécanique de jeu. À la suite de quoi, D&D atteint de nouveaux sommets de popularité, célébra son trentième anniversaire et publia une gamme impressionnante de livres de règles, de suppléments et de scénarios. Nous avons pu voir D&D grandir et imprimer sa marque sur la culture populaire. Sa capacité à amplifier l'imagination et à stimuler la créativité a inspiré plusieurs générations de joueurs, d'écrivains, de concepteurs de jeux vidéo, de metteurs en scène et d'autres encore.

Aujourd'hui, nous franchissons une nouvelle étape. Voici la 4e édition du jeu Dungeons & Dragons. Nouvelle. Passionnante. Elle brille comme un sou neuf. Forte de ses versions passées, elle assure le succès de D&D pour la prochaine décennie de jeu. Que vous soyez un fidèle des premiers jours ou que vous découvriez le jeu aujourd'hui seulement, cette édition est votre porte ouverte sur un univers d'aventures fantastiques.

QUE TROUVE-T-ON DANS UNE PARTIE DE D&D ?

Toutes les parties de DUNGEONS & DRAGONS comptent quatre ingrédients principaux : au moins un joueur (quatre ou cinq est le nombre idéal), un maître du donjon, un scénario et des livres (et des dés).

LES PERSONNAGES JOUEURS

En tant que joueur, vous créez un personnage : un héros. Cet aventurier fait partie d'une équipe qui pénètre dans des souterrains, affronte des monstres et explore les contrées sauvages du monde. Un personnage créé par un joueur est désigné par le terme personnage joueur (PJ). À la manière des protagonistes d'un roman ou d'un film, il est au cœur de l'action durant la partie.

Quand vous incarnez votre PJ, vous vous mettez à sa place et prenez des décisions comme si vous étiez lui. Vous décidez de la prochaine porte qu'il ouvrira, d'attaquer ou non un monstre, de négocier avec un ennemi ou de vous lancer dans une quête dangereuse. Vous prenez ces décisions en fonction de sa personnalité, de ses motivations et de ses buts. Vous pouvez même vous exprimer et agir comme lui si vous en avez envie. Votre liberté de choisir ce que votre personnage fait ou dit au cours d'une partie est pratiquement infinie.

LE MAÎTRE DU DONJON

Le maître du donjon a un rôle particulier dans une partie de D&D. C'est lui qui présente l'aventure et les épreuves que les joueurs s'efforcent de surmonter. Toutes les parties de D&D en ont besoin, il est impossible de jouer sans.

Un MD, c'est tout à la fois :

- **Un scénariste :** il crée les aventures (ou en sélectionne une du commerce) pour que les autres joueurs et vous la jouiez.
- **Un narrateur :** il donne un rythme à l'histoire et introduit les différentes épreuves et rencontres que les joueurs doivent surmonter.
- **Un maître des monstres :** il dirige les monstres et les grands méchants que les joueurs affrontent, choisissant leurs actions et effectuant leurs jets d'attaque.
- **Un arbitre :** lorsqu'il y a un doute sur ce qui devrait se passer, c'est lui qui décide de la manière dont les règles s'appliquent et de l'évolution de l'histoire.

Bien que le maître du donjon dirige les monstres et les grands méchants du scénario, il n'est pas votre adversaire. Sa tâche est de fournir à tout le groupe le cadre d'une aventure passionnante à vivre, ce qui implique : confronter les joueurs à des rencontres et des épreuves intéressantes, maintenir le rythme de la partie et veiller à une juste application des règles.

Beaucoup de joueurs de D&D préfèrent être MD. Rien n'oblige à le rester à vie, vos amis et vous pouvez très bien endosser cette fonction à tour de rôle au fur et à mesure des aventures. Si vous envisagez sérieusement de devenir le maître du donjon de votre groupe, le *Guide du Maître* contient tous les outils nécessaires pour vous lancer.

LE SCÉNARIO

Qui dit aventuriers dit aventures. Un scénario à DUNGEONS & DRAGONS est constitué d'événements enchaînés. Quand les joueurs décident de la direction à prendre et de la manière dont ils font face aux rencontres et aux épreuves qui s'ensuivent, l'aventure devient le récit passionnant des exploits de leurs personnages. Les scénarios mettent en avant de l'action, du combat, du mystère, de la magie, des défis et beaucoup de monstres !

Ils se présentent sous trois formes :

- **Prêt à jouer :** le MD peut acheter ou se procurer des scénarios prêts à jouer d'une multitude de sources, dont www.dndinsider.com.

LES DÉS

Le jeu utilise des dés polyédriques, comme dans l'image ci-dessous, dont chaque face est numérotée. Vous trouverez de tels dés dans le magasin où vous avez acheté ce livre et dans la plupart des boutiques de jeu.

Dans les règles, nous désignons les différents dés par la lettre « d » suivie de leur nombre de faces : d4, d6 (le dé habituel à six faces utilisé par beaucoup d'autres jeux), d8, d10, d12 et d20.

Quand vous devez lancer des dés, les règles vous indiquent lesquels et combien, et quels modificateurs ajouter à leur résultat. Ainsi, « 3d8 + 5 » signifie que vous devez lancer trois dés à huit faces et ajouter 5 à leur somme.

Si nécessaire, vous pouvez utiliser des d10 pour simuler les pourcentages. Lancez 1d10 pour les dizaines et 1d10 pour les unités pour obtenir un nombre compris entre 1 et 100. Deux résultats de 0 (10 sur le dé) font 100, sinon un seul résultat de 0 vaut 0 (un 0 sur le dé des dizaines avec un 7 sur le dé des unités fait 7%, pas 107% !).



d4 *d6* *d8* *d10* *d12* *d20*

- **Idées d'aventure :** la plupart des suppléments de D&D proposent des idées d'intrigue, des cartes, des grands méchants ou des monstres intéressants, à partir desquels le MD peut construire un scénario. *Dungeon Magazine* (www.dndinsider.com) propose également de nombreuses aventures prêtes à jouer.
- **Fait maison :** bien des MD imaginent leurs propres scénarios et donjons, inventant des rencontres mémorables avec des monstres issus du *Bestiaire Fantastique* et des objets magiques du *Manuel des Joueurs*.

Une aventure peut n'être qu'un simple enchaînement de pièces pleines de monstres et de pièges sans véritable histoire pour justifier leur exploration, ou être aussi complexe qu'un mystérieux meurtre à élucider ou une plongée dans le monde des intrigues politiques. Elle peut ne durer qu'une seule soirée de jeu ou s'étendre sur plusieurs. Ainsi, l'exploration d'un château hanté pourrait prendre une demi-douzaine de soirées sur deux mois de temps réel.

Lorsqu'un même groupe de PJ enchaîne plusieurs scénarios avec le même MD, on appelle cela une campagne. Car l'histoire de vos héros ne s'arrête pas à la première aventure, elle continue aussi longtemps que vous le souhaitez !

Les livres de jeu et les dés

Bien que l'action se déroule essentiellement dans votre imagination, vous avez besoin d'un peu de matériel pour jouer à D&D :

- **Un *Manuel des Joueurs* :** tous les joueurs en ont besoin d'un pour le consulter.
- **Un *Guide du Maître* et un *Bestiaire Fantastique* :** le MD a besoin d'un exemplaire de chaque (et les joueurs auront sans doute également plaisir à les feuilleter).
- **Des dés :** le jeu nécessite plusieurs types de dés spéciaux (cf. l'encadré).
- **Une feuille de personnage :** toutes les informations importantes sur votre héros sont regroupées sur la feuille de personnage qui se trouve en fin de manuel, ou que vous pourrez générer sur www.dndinsider.com.

Vous apprécierez peut-être de jouer aussi avec les accessoires suivants :

- **Des figurines :** chaque joueur a besoin d'une figurine pour représenter son personnage tandis que le MD en a besoin pour ses monstres. Les figurines officielles du *Jeu de figurines D&D* sont spécifiquement conçues pour D&D.
- **Un quadrillage ou des *Plans de Donjon* :** le combat à D&D se joue sur quadrillage avec des cases de 2,5 cm de côté. Vous pouvez acheter un tableau effaçable quadrillé dans votre boutique de jeu de rôle, ou essayer les *Plans de Donjon D&D*, des éléments cartonnés qu'on peut accoler pour représenter une grande variété d'endroits, à moins que vous ne préfériez fabriquer votre propre quadrillage.

Comment jouer ?

1

Dans une partie de D&D, vous allez vous occuper de votre personnage. C'est lui qui vous représente dans l'univers du jeu, c'est à travers lui que vous pouvez interagir comme vous le souhaitez avec ce monde. Vous n'êtes limité que par votre imagination, et parfois par vos jets de dés.

Essentiellement, une partie de D&D, c'est un groupe de PJ qui se lancent dans une aventure que le MD leur a proposée. Chaque scénario est constitué de rencontres, c'est-à-dire de diverses épreuves auxquelles vos héros devront faire face.

Il existe deux types de rencontres :

- **Les rencontres avec combat** sont des affrontements contre des ennemis malfaisants lors desquels les personnages et les monstres attaquent tour à tour jusqu'à ce que l'un des deux camps soit vaincu.
- **Les rencontres sans combat** peuvent prendre la forme de pièges mortels, d'énigmes compliquées ou d'autres obstacles que vous surmonterez parfois en utilisant les compétences de votre PJ, d'autres fois grâce à un recours astucieux à la magie, ou encore sans autre ressource que votre sagacité. Dans ce type de rencontre, on trouve aussi les interactions sociales, comme lorsque vous faites preuve de persuasion, que vous négociez ou que vous vous renseignez auprès d'un personnage non joueur (PNJ) contrôlé par le MD. Chaque fois que votre héros veut parler à un individu ou à un monstre, il s'agit d'une rencontre sans combat.

L'exploration

Entre deux rencontres, vos personnages explorent le monde dès que vous décidez de la direction à prendre ou de la chose suivante à faire. L'exploration, c'est cet échange entre vous et le MD, lorsque vous lui dites ce que votre héros veut faire et qu'il vous raconte ce qui s'ensuit.

Disons par exemple que les PJ viennent juste de descendre dans un gouffre sombre. Le MD vous dit que vous voyez trois tunnels partir du fond du gouffre pour s'enfoncer dans les ténèbres. Vos amis et vous décidez du tunnel dans lequel vos personnages s'aventureront en premier et vous en faites part au MD. C'est de l'exploration. Vous pourriez essayer des tas d'autres choses : dénicher un endroit pour vous cacher et tendre une embuscade, au cas où des monstres passeraient par là, hurler à tue-tête « Youhou ! Vous êtes là, les monstres ? », ou retourner chaque centimètre carré du fond du gouffre au cas où il y aurait quelque chose d'intéressant à trouver entre deux rochers ou sous la mousse. Tout ça, c'est aussi de l'exploration.

Les décisions que vous prenez au fur et à mesure de votre exploration aboutiront inévitablement à des rencontres. Ainsi, l'un des tunnels pourrait mener à un nid de gricks affamés et si vous décidiez de vous y engager, vos héros iraient droit vers une rencontre avec combat.

Un autre tunnel pourrait mener à une porte scellée magiquement qu'il vous faudrait franchir, ce serait une rencontre sans combat.

Au cours de vos explorations souterraines ou de tout autre lieu d'aventure, vous pourriez tenter n'importe laquelle des actions suivantes :

- avancer dans un couloir, vous engager dans un passage, traverser une pièce ;
- écouter à une porte pour tenter d'entendre ce qui se passerait de l'autre côté ;
- tester une porte pour savoir si elle est verrouillée ;
- défoncer une porte verrouillée ;
- fouiller une pièce à la recherche d'un trésor ;
- actionner des leviers, déplacer des statues ou des meubles ;
- crocheter la serrure d'un coffre ;
- installer un piège.

Le MD décide du succès ou de l'échec de votre tentative. Certaines actions réussissent automatiquement (vous pouvez habituellement vous déplacer sans encombre), d'autres nécessitent un jet de dé ou plus, qu'on appelle tests (défoncer une porte par exemple), et d'autres encore n'ont aucune chance de réussir. Votre personnage est capable de tout ce qui serait à la portée d'un héros de film d'action humain, costaud, futé, agile et bien équipé. Il vous est par exemple impossible de traverser une porte blindée de dix centimètres d'épaisseur d'un coup de poing, à moins de bénéficier de magie très puissante !

Chacun son tour

En exploration vous n'avez habituellement pas besoin de jouer chacun votre tour. Le MD vous demande « Que faites-vous ? », vous répondez et il vous dit ce qui se passe. Vous pouvez à tout moment l'interrompre de vos questions, faire des suggestions aux autres joueurs ou l'informer que vous changez d'action. Essayez seulement de ne pas oublier les autres joueurs dans votre enthousiasme, eux aussi veulent que leur héros agisse.

Lors des rencontres avec combat, il en va différemment. Tout le monde, PJ comme monstres, agit chacun son tour en suivant un ordre cyclique déterminé qu'on appelle ordre d'initiative.

Un exemple de partie

Voici une partie typique de D&D. Les aventuriers sont en train d'explorer les ruines d'une ancienne citadelle naine aujourd'hui infestée de monstres. Les joueurs participants sont :

Thierry, le maître du donjon ;
Jérémy, qui incarne Ammar, un guerrier humain ;
Martin, qui incarne Isidro, un voleur halfelin ;
Emma, qui incarne Serissa, une magicienne éladrine.

Thierry (*DM*): « Un vieil escalier en pierre monte sur environ dix mètres et pénètre dans le flanc de la montagne, le long d'un ruisseau d'eau glacée qui tombe en cascade jusqu'au pied de la caverne. Les marches débouchent sur une esplanade devant une grande porte en pierre sur laquelle est gravé le visage barbu d'un nain. La porte est entrebâillée d'une trentaine de centimètres. Il y a un gong de bronze accroché au mur à côté. Que faites-vous ? »

Martin (*Isidro*): « Je m'avance sur la pointe des pieds pour jeter un coup d'œil par l'entrebâillement »

Emma (*Serissa*): « Je veux examiner le gong de plus près. »

Jérémy (*Ammar*): « Je reste en arrière et monte la garde, au cas où Isidro aurait des ennuis. »

Martin (*Isidro*): « Aucun risque, je suis un pro. »

Thierry (*DM*): « O.K., commençons par Serissa : c'est un vieux gong de bronze tout cabossé. Il y a un petit bâton suspendu à côté. »

Jérémy (*Ammar*): « N'y touche pas ! »

Emma (*Serissa*): « Je n'allais pas y toucher ! Ca me fait penser à une sorte de sonnette. Ce serait idiot d'annoncer notre présence aux monstres. »

Thierry (*DM*): « O.K., passons à Isidro : puisque tu essaies d'être furtif, Martin, fais-moi un test de Discrétion »

Martin (*qui fait un test de Discrétion pour Isidro*): « J'ai fait 22. »

Thierry (*DM*): « Isidro est assez discret. » *Sachant qu'il y a des monstres dans la pièce voisine, Thierry compare le résultat du test de Discrétion effectué par Isidro au résultat de leur test de Perception. Le jet de Martin est meilleur que le test de Perception, donc les monstres ignorent la présence du halfelin.*

Emma (*Serissa*): « Alors, qu'est-ce qu'il voit ? »

Thierry (*DM*): « Toi, n'oublie pas que tu es près du gong. Isidro, tu jettes un coup d'œil par l'entrebâillement et tu vois un grand hall de pierre avec plusieurs gros piliers. Il y a un grand foyer au centre de la pièce qui ne contient plus que des braises déclinantes. Tu vois quatre humanoïdes d'apparence bestiale avec des visages d'hyène, accroupis autour du foyer, et un gros animal, qui ressemble à une vraie hyène mais en bien plus gros, assoupi sur le sol à proximité. Les humanoïdes sont armés de lances et de haches. »

Jérémy (*Ammar*): « Des gnolls ! Je déteste ça »

Emma (*Serissa*): « Il semble que nous allons devoir nous battre pour entrer. On peut se les faire ? »

Martin (*Isidro*): « Facile, nous les prendrons par surprise. »

Thierry (*DM*) : « Alors, vous passez la porte ? » *Tous les joueurs confirment.* « Montrez-moi où se tiennent vos personnages juste avant d'entrer. »

Les joueurs placent les figurines de leurs héros sur les plans de donjon que Thierry a préparés pour la rencontre. Ils sont pour le moment sur l'esplanade juste à l'extérieur de la salle aux gnolls.

Jérémy (*Ammar*) : « O.K., à trois, on y va. Un... deux... trois ! »

Thierry (*DM*) : « Vous avez surpris les gnolls ! Tout le monde fait un test d'initiative et on va voir si vous réussissez à les vaincre. »

Que se passe-t-il ensuite ? Ammar, Isidro et Serissa seront-ils capables de vaincre les gnolls ? Cela dépendra des choix que feront les joueurs pour leurs héros, ainsi que de leur chance aux dés !

LE MÉCANISME DE BASE

Comment savoir si votre coup d'épée blesse le dragon ou rebondit sur ses écailles ? Comment savoir si vous parvenez à bluffer l'ogre, ou si vous pouvez traverser à la nage une rivière aux eaux bouillonnantes ?

Toutes ces actions reposent sur une seule règle de base très simple : décidez ce que vous voulez faire et dites-le au maître du donjon. Le MD vous demande d'effectuer un test et évalue vos chances de réussite (sous la forme d'une difficulté pour votre test).

Lancez un d20, ajoutez-y quelques chiffres et essayez d'atteindre la difficulté fixée par le MD. Voilà !

LE MÉCANISME DE BASE

1. Lancez un d20. Vous voulez le résultat le plus élevé possible.
2. Ajoutez tous les modificateurs pertinents.
3. Comparez le total à la difficulté.

Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, vous réussissez. Si le résultat est inférieur, c'est un échec.

Si votre test réussit, on en détermine l'effet. Ainsi, dans le cas d'un jet d'attaque, on détermine les dégâts. Dans le cas d'un test pour savoir si vous êtes parvenu à sauter par-dessus une fosse, le résultat indique la longueur de votre saut. Dans le cas d'un test pour se dissimuler, une réussite indique que les monstres ne vous voient pas.

En vérité, le système est un peu plus riche que ça, mais c'est là le mécanisme de base autour duquel tout le reste s'articule. Toutes les autres règles de ce livre s'ajoutent à ce mécanisme simple et l'affinent.

TROIS RÈGLES FONDAMENTALES

En plus du mécanisme de base, trois principes, dont beaucoup d'autres règles découlent, sont au cœur de DUNGEONS & DRAGONS.

DES RÈGLES SIMPLES, BEAUCOUP D'EXCEPTIONS

Chaque race, classe, talent et monstre de D&D vous permet d'une façon ou d'une autre, de vous soustraire aux règles. L'exception peut être mineure, comme le fait que tout elfe sait manier un arc long contrairement à la plupart des personnages. Mais elle peut aussi avoir un effet majeur, comme lorsqu'un guerrier de haut niveau utilise un pouvoir lui permettant d'abattre plusieurs monstres en une seule attaque alors qu'un coup d'épée n'inflige normalement que quelques points de dégâts. Tous ces éléments permettent de faire exception aux règles et la plupart des livres publiés pour D&D en sont pleins.

LE SPÉCIFIQUE PRIME SUR LE GÉNÉRAL

Si une règle spécifique contredit lá règle générale, alors c'est la règle spécifique qui s'applique. Ainsi, une règle générale déclare qu'il est impossible d'employer un pouvoir quotidien en chargeant. Mais si vous disposez d'un pouvoir qui précise que vous pouvez le faire, alors c'est la règle spécifique de votre pouvoir qui prime. Cela ne veut pas dire que vous pouvez utiliser n'importe quel pouvoir quotidien en chargeant, mais seulement celui-là.

TOUJOURS ARRONDIR À L'INFÉRIEUR

Sauf précision contraire, si vous vous retrouvez avec un nombre à virgule à la fin d'un calcul, arrondissez au nombre entier inférieur même si la partie décimale est supérieure à 0,5. Cette règle s'applique par exemple quand vous calculez la moitié de votre niveau : si votre niveau est un nombre impair, vous arrondissez toujours au nombre entier inférieur le plus proche.

CHAPITRE 2

CRÉATION DE PERSONNAGE

À D&D, la première étape du jeu consiste à imaginer puis créer votre propre personnage, mélange du héros fabuleux dont vous vous faites déjà une idée et des différentes règles établissant ses capacités réelles. Choisissez une race telle que drakéide ou elfe, une classe comme magicien ou guerrier, ainsi que des pouvoirs spécifiques tels que des sorts ou des prières. Ensuite, décrivez son apparence et sa personnalité, puis donnez des détails sur sa vie passée. Votre personnage est une projection de vous-même dans le jeu, votre avatar dans le monde de D&D. Il résulte de l'alchimie entre des valeurs chiffrées et des phases d'interprétation.

Les chiffres définissent les aspects purement physiques de ses interactions avec le monde qui l'entoure, tandis que vos choix d'interprétation définissent sa nature profonde. Tout au long de cet ouvrage, nous emploierons alternativement « vous » ou « votre personnage », car du point de vue des règles, vous êtes votre personnage. Qu'il s'agisse de voyager à travers le monde, d'explorer des donjons, de combattre des monstres ou d'interagir avec les autres membres du groupe, vous êtes le vrai maître de ses actes.

Voici les parties qui composent ce chapitre :

- **Créer son personnage :** les différentes étapes de création de votre héros.
- **Valeurs de caractéristiques :** comment déterminer les caractéristiques de votre personnage.
- **Interpréter son personnage :** des éléments qui vous aideront à donner de la profondeur à votre héros : son alignement, sa religion, sa personnalité, son apparence, son historique, les langues qu'il maîtrise.
- **Effectuer des tests :** des explications sur les principaux jets de dé et le mécanisme de base du jeu.
- **Monter de niveau :** des règles pour passer au niveau supérieur et faire progresser votre personnage.
- **La feuille de personnage :** la présentation des différentes sections de la feuille de personnage pour retrouver facilement toutes les informations importantes.

HOWARD LYON



CRÉER SON PERSONNAGE

Prenez d'abord quelques instants pour imaginer votre personnage. Pensez au type de héros que vous voudriez incarner. C'est dans votre imagination qu'il existe (les chiffres ne sont là que pour vous aider à déterminer ce qu'il peut réaliser dans le jeu). Vous aimez les livres ou les films qui ont pour héros des nains ou des elfes ? Essayez donc de créer un aventurier de l'une de ces deux races. Vous voulez qu'il soit le plus costaud des personnages présents autour de la table ? Choisissez autant que possible la classe de guerrier ou celle de paladin. Si vous ne savez pas par où commencer, jetez un coup d'œil aux illustrations du livre, ainsi qu'aux races décrites au Chapitre 3, et arrêtez-vous sur ce qui aura retenu votre attention. Voici les étapes de création d'un personnage de D&D. Vous n'êtes pas obligé de respecter cet ordre. Certaines personnes, par exemple, préfèrent choisir leurs pouvoirs en dernier.

1. **Choix de la race :** sélectionnez une race pour votre héros, ce qui lui permettra de bénéficier de plusieurs avantages raciaux (cf. Chapitre 3).
2. **Choix de la classe :** votre classe représente votre formation ou votre profession, c'est-à-dire l'essentiel des capacités de votre personnage (cf. Chapitre 4).
3. **Détermination des caractéristiques :** les caractéristiques établissent les principaux points forts physiques et mentaux de votre héros. Ces valeurs seront ajustées en fonction de votre race. L'importance de telle ou telle caractéristique est propre à chaque classe (cf. Chapitre 2).
4. **Choix des compétences :** vos compétences reflètent vos capacités dans des domaines tels que : bondir par-dessus des crevasses, vous dissimuler à la vue d'observateurs ou identifier des monstres (cf. Chapitre 5).
5. **Choix des talents :** le talent est un avantage naturel ou un entraînement spécifique (cf. Chapitre 6).
6. **Choix des pouvoirs :** chaque classe de personnage propose un large éventail de pouvoirs dans lequel choisir (cf. Chapitre 4).
7. **Choix de l'équipement :** sélectionnez une armure, des armes, un focaliseur et votre équipement de base. À plus haut niveau, vous aurez la possibilité de trouver et de créer des objets magiques (cf. Chapitre 7).
8. **À vos calculatrices !** Calculez vos points de vie, votre classe d'armure et vos bonus de défense, d'initiative, d'attaque ou de dégâts, sans oublier les bonus aux tests de compétences (cf. Chapitre 2).
9. **Détails concernant l'interprétation de votre personnage :** donnez de la profondeur à votre héros en développant sa personnalité, son apparence et ses croyances (cf. Chapitre 2).

RACE, CLASSE ET RÔLE EN COMBAT

Les deux premières décisions à prendre lorsque vous créez votre personnage sont le choix de la race et de la classe, choix qui définit le concept de base de votre héros, par exemple guerrier nain, magicien éladrin, ou maître de guerre tieffelin. Le choix d'une classe détermine aussi le rôle de votre personnage en combat, c'est-à-dire la part de travail qui lui reviendra lors des coups durs.

Nous vous conseillons d'opter pour la combinaison de race et de classe qui vous séduit le plus. Cependant, dans certaines circonstances, il n'est pas mauvais de penser en premier lieu au rôle en combat que vous voulez faire tenir à votre héros. Par exemple, si vous intégrez un groupe d'aventuriers qui ne compte aucun protecteur, opter pour un guerrier ou un paladin lui sera d'un grand secours.

LA RACE

Drakéides, nains, elfes, un grand nombre de races peuplent le monde de DUNGEONS & DRAGONS. Dans chaque ville un peu importante, vous croiserez au minimum quelques représentants de chaque race, même s'il ne s'agit que de simples voyageurs ou de mercenaires cherchant l'aventure au hasard des rues.

Il arrive que des elfes et des humains aient des enfants ensemble ; ils donnent alors naissance à des **demi-elfes**. Si ces derniers héritent de la majorité des plus enviables caractéristiques physiques des deux races, ils possèdent cependant des capacités différentes de celles des humains et de celles des elfes. Ils sont charismatiques et doués dans de nombreux domaines.

Le monde fourmille d'une grande variété de créatures intelligentes telles que dragons, flagelleurs mentaux ou démons. Vous ne jouerez pas ces monstres, vous les combattrez. Votre personnage, lui, est un aventurier appartenant à l'une des races civilisées de cet univers. Les **drakéides** sont des humanoïdes draconiques fiers et ne jurant que par leur honneur. Ils parcourent le monde en faisant profession de mercenaire ou d'aventurier. Ils sont robustes et possèdent des capacités imitant celles des dragons.

Faite de grâce et de magie, la race des **éladrins** est issue de Féerie, le royaume des fées. Ils aiment la magie arcanique, le maniement de l'épée, les objets raffinés taillés dans la pierre ou le métal, et vivent dans de resplendissantes cités situées aux frontières de Féerie.

Cousins des éladrins, les **elfes** demeurent dans les forêts profondes et aiment la beauté de la nature. De nombreux elfes (quelques éladrins aussi) se regroupent en compagnies qui voyagent à travers le vaste monde et s'installent parfois pour une ou deux saisons dans les contrées qu'elles traversent.

La plus petite des races civilisées est celle des **halfelins**, un peuple courageux, vif et sympathique. Les halfelins vivent en petits clans installés en bordure des marais ou le long des rivières. Ils voyagent beaucoup et commercent énormément avec les autres peuples.

Braves et ambitieux, les **humains** sont un peu plus nombreux que les autres races, et leurs cités comptent parmi les lueurs les plus intenses éclairant ce monde

obscur. Il existe toutefois de vastes étendues où aucun humain n'a encore jamais posé le pied.
Dotés d'une volonté et d'une ténacité légendaires, les **nains** sont des guerriers indomptables et des maîtres artisans. Leurs royaumes sont de formidables citadelles montagneuses, mais chaque ville, chaque cité, possède ses clans d'artisans nains.
Les **tieffelins** sont les lointains descendants d'humains ayant pactisé avec les puissances infernales. Les tieffelins sont des solitaires qui vivent dans l'ombre de la société des hommes, et qui n'accordent leur confiance qu'à des amis sûrs.

Pour en apprendre plus sur chaque race, reportez-vous au Chapitre 3. Toutes possèdent des avantages particuliers, qui les rendent plus adaptées à certaines classes de personnage qu'à d'autres. Mais que cela ne vous empêche pas de réaliser n'importe quelle combinaison, selon vos envies. Il n'y a aucun inconvénient à briser les stéréotypes. Les nains ne sont généralement pas des voleurs, mais vous pouvez créer un nain voleur tout à fait efficace et compétent en choisissant soigneusement vos talents et vos pouvoirs.

La classe de personnage

Le monde est peuplé de bien des styles de héros, de bien des styles de ruffians également : voleurs sournois, magiciens astucieux, ou solides guerriers, pour ne citer que ceux-là. La race de votre personnage définit votre apparence générale et vos dons naturels, mais sa classe est votre vocation, votre choix, la profession que vous avez décidé d'exercer. Vous en apprendrez plus sur les classes en lisant le Chapitre 4.

Guerrier : les guerriers sont des experts de la lutte armée qui comptent sur leurs muscles, leur entraînement et leur courage pour arriver à leurs fins. Si votre objectif est de foncer au corps à corps, de protéger vos compagnons, et de tailler vos ennemis en pièces tandis que leurs attaques s'abattent vainement sur votre armure lourde, optez pour un guerrier.

Magicien : maîtrisant de redoutables pouvoirs arcaniques, les magiciens dédaignent la puissance physique et lui préfèrent leur terrible magie. Si vous voulez projeter des boules de feu qui réduiront vos ennemis en cendres, lancer des sorts qui métamorphoseront le champ de bataille lui-même, ou rechercher des rituels arcaniques qui altéreront le temps et l'espace, incarnez un magicien.

Maître de guerre : robustes et entraînés au corps à corps, les maîtres de guerre sont aussi de brillants meneurs d'hommes qui possèdent le don de motiver leurs troupes. Si vous voulez conduire la bataille à la pointe de votre épée, coordonner les efforts de vos camarades pour mettre au point de subtiles tactiques, les soutenir et les soigner lorsqu'ils vacillent, le maître de guerre est fait pour vous.

Paladin : guerriers dévots et champions de leur divinité, les paladins sont des chevaliers dotés du souffle divin, qui combattent en première ligne. Si vous voulez défier vos adversaires en combat singulier, vous battre pour une noble cause, et châtier vos ennemis par la puissance divine, c'est vers la classe de paladin que vous devez vous tourner.

Prêtre : pieux et courageux, les prêtres sont des guerriers saints et des guérisseurs. Si vous voulez foudroyer vos ennemis grâce à vos pouvoirs divins, soutenir vos compagnons grâce à des soins et des pouvoirs magiques, et les guider vers la victoire par votre sagesse et votre détermination, créez un prêtre.

Rôdeur : pisteurs et éclaireurs hors pair, les rôdeurs sont des combattants particulièrement à l'aise dans la nature, et qui excellent dans l'art de la guérilla. Si vous souhaitez maîtriser à la fois l'arc et l'épée, vous évanouir dans la forêt comme un fantôme, et abattre vos ennemis avant même qu'ils ne se soient aperçus de votre présence, jetez-vous sur le rôdeur.

Sorcier : détenteurs d'un savoir oublié, les sorciers sont les dangereux pratiquants d'une magie aux sinistres pouvoirs dont ils accablent leurs ennemis. Si vous désirez jouer avec des forces mystérieuses, balayer vos adversaires par des décharges d'énergie surnaturelle, et leur infliger de terribles malédictions, le sorcier est le meilleur choix.

Voleur : brigands, crapules, pilleurs de donjons, touche-à-tout, les voleurs ont la réputation d'être à la fois fourbes et sans scrupule. Si vous voulez vous glisser dans les ombres et en sortir à loisir, effectuer un roulé-boulé à travers le champ de bataille sans craindre les représailles ennemies, et surgir de nulle part pour planter une dague dans le dos de votre adversaire, ne passez pas à côté du voleur.

Le rôle en combat

Chaque classe de personnage est spécialisée dans l'une des quatre fonctions de base du combat : contrôle et attaque de zone, protection, soin et soutien, et attaque ciblée. Les rôles qui en découlent sont : **contrôleur, protecteur, meneur et cogneur.** Le groupe d'aventuriers classique comprend un représentant de chacun de ces rôles : magicien, guerrier, prêtre et voleur.

Les rôles des personnages en combat indiquent aussi les substitutions qui peuvent s'opérer dans les classes. Par exemple, si vous n'avez pas de prêtre dans votre groupe, un maître de guerre fera tout aussi bien office de meneur.

Ces rôles sont également des outils pratiques pour monter des groupes d'aventuriers. Il est préférable que chaque rôle soit représenté par au moins un personnage. Si vous avez un groupe de cinq ou six joueurs, nous vous conseillons de prendre d'abord un deuxième protecteur, puis un deuxième cogneur. Si tous les rôles en combat ne sont pas représentés, ce n'est pas un drame (cela signifie simplement que les membres du groupe devront compenser les fonctions vacantes).

Pour chacun de ces rôles, des classes supplémentaires vous seront présentées dans des versions futures du *Manuel des Joueurs*.

POUVOIRS D'ATTAQUE ET POUVOIRS UTILITAIRES

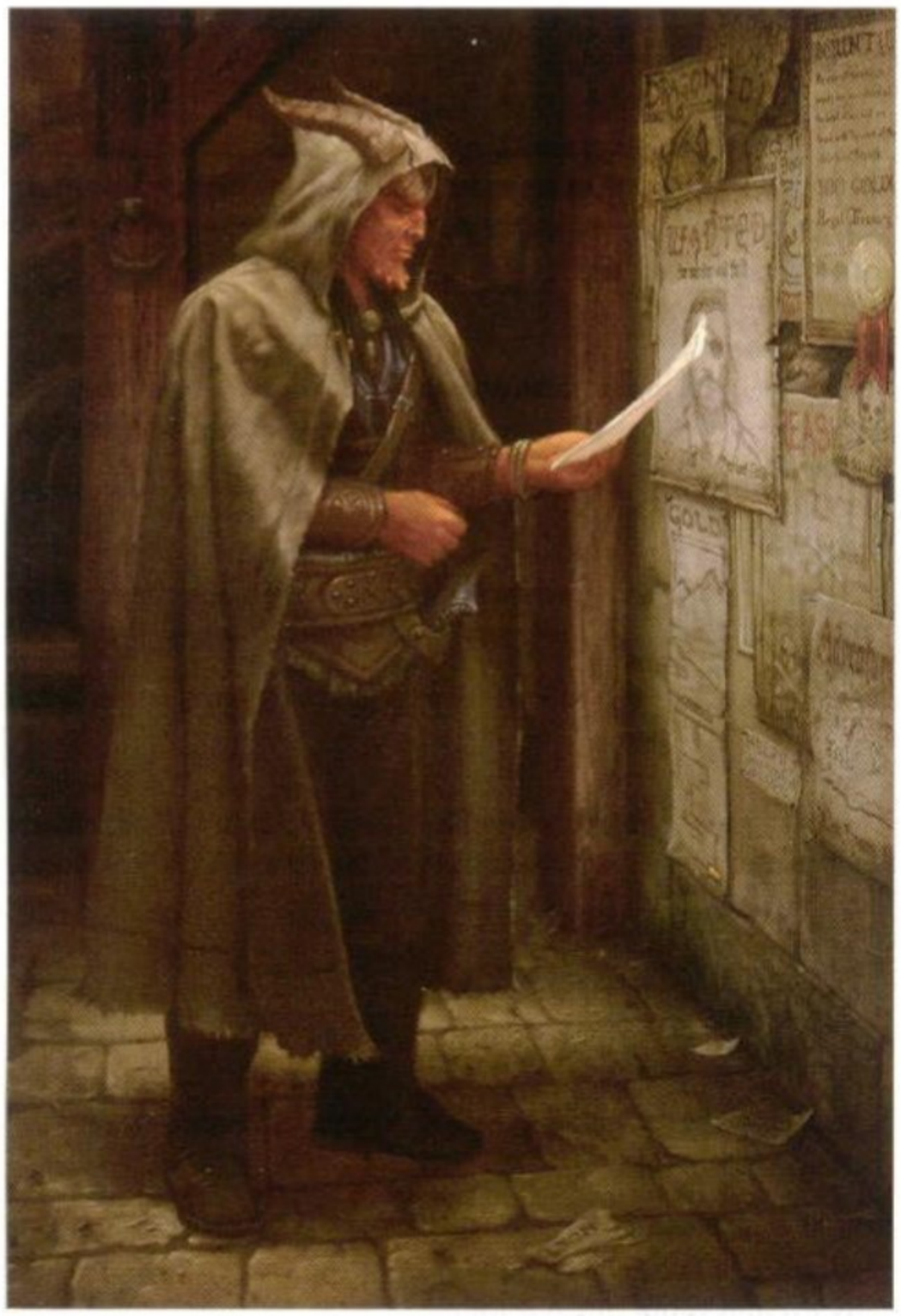
Toutes les classes vous donnent accès à des pouvoirs d'**attaque** vous permettant de blesser ou de gêner vos ennemis, ainsi qu'à des pouvoirs **utilitaires** qui vous aideront, vous et vos compagnons. On définit les pouvoirs appartenant à chacune de ces deux grandes catégories par le nombre de fois que vous pouvez les utiliser. Vous pouvez utiliser les pouvoirs **à volonté** aussi souvent que vous le désirez. Vous pouvez utiliser les pouvoirs **de rencontre** de nombreuses fois au cours d'une journée d'aventure, mais comme vous devez vous reposer quelques minutes entre chaque utilisation, cela signifie que vous ne pouvez les utiliser qu'une fois chacun par rencontre. Les pouvoirs **quotidiens** sont si puissants et si spectaculaires que vous ne pouvez utiliser chacun d'entre eux qu'une seule fois par jour.

Cogneur (rôdeur, sorcier, voleur)
La spécialité des cogneurs est d'infliger une grande quantité de dégâts à une seule cible, en une seule attaque. De tous les personnages du jeu, ce sont eux qui possèdent la puissance d'attaque la plus concentrée. Ils s'appuient sur leur grande mobilité, leur magie ou leur ruse pour se déplacer dans les rangs de l'ennemi et choisir leur cible.

Contrôleur (magicien)
Les contrôleurs se chargent d'un grand nombre d'ennemis en même temps. Ils préfèrent l'attaque à la défense, et utilisent des pouvoirs qui infligent des dégâts à de nombreuses cibles à la fois, mais aussi des pouvoirs plus subtils qui les affaiblissent, les désorientent ou les retardent.

Meneur (maître de guerre, prêtre)
Les meneurs motivent, soignent et aident les autres personnages du groupe. Ils possèdent de bonnes défenses, mais leur force repose sur leurs pouvoirs de protection (dont bénéficient leurs compagnons), et de désignation d'adversaires spécifiques sur lesquels le groupe doit concentrer ses efforts.

Les prêtres et les maîtres de guerre (comme les autres meneurs) encouragent et motivent leurs compagnons d'aventure, mais ce rôle de meneur n'en fait pas nécessairement les chefs ou les porte-parole du groupe. Le chef du groupe (s'il y en a un) peut tout aussi bien être un sorcier charismatique ou un paladin autoritaire. C'est la mécanique du jeu qui fait des meneurs ce qu'ils sont, les véritables chefs de groupe le deviennent par l'interprétation de leur personnage.



HOWARD LYON

Protecteur (guerrier, paladin)
Les protecteurs possèdent les plus hautes défenses du jeu, combinées à de bons scores d'attaque de corps à corps. Ils combattent en première ligne ; là où ils sont, c'est là que les choses se passent. Les protecteurs possèdent des capacités et des pouvoirs qui rendent la tâche difficile à ceux de leurs ennemis qui voudraient franchir leur ligne ou les déborder.

Valeurs de caractéristiques
Après avoir choisi votre classe et votre race, déterminez vos six caractéristiques, ce qui vous permettra de vous faire une idée succincte des traits physiques et mentaux de votre personnage. Possédez-vous des muscles hypertrophiés et de la perspicacité ? Êtes-vous brillant et plein de charme ? Agile et intrépide ? Vos caractéristiques définissent toutes ces qualités, vos forces comme vos faiblesses.

La Force (For) mesure la puissance physique de votre personnage. C'est un facteur important pour la plupart de ceux qui combattent au corps à corps.

- Les attaques de base de corps à corps sont basées sur la Force.
- Les guerriers, les maîtres de guerre, les paladins, les prêtres et les rôdeurs possèdent des pouvoirs basés sur la Force.
- Une valeur élevée de Force améliore votre défense de Vigueur.
- La Force est la caractéristique-clé pour les tests d'Athlétisme.

La Constitution (Con) représente la santé, la vigueur et la force vitale de votre personnage. Tous les aventuriers ont intérêt à posséder une bonne Constitution.

- Au niveau 1, votre valeur de Constitution s'ajoute à vos points de vie.
- Le nombre de récupérations dont vous disposez par jour dépend de votre Constitution.
- De nombreux pouvoirs de sorcier sont basés sur la Constitution.
- Une valeur élevée de Constitution améliore votre défense de Vigueur.
- La Constitution est la caractéristique-clé pour les tests d'Endurance.

La Dextérité (Dex) mesure la coordination, l'agilité, les réflexes et l'équilibre de votre personnage.

- Les attaques de base à distance sont basées sur la Dextérité.
- La plupart des pouvoirs de rôdeur et de voleur sont basés sur la Dextérité.
- Une valeur élevée de Dextérité améliore votre défense de Réflexes.
- Si vous portez une armure légère, votre Dextérité peut améliorer votre classe d'armure.

- La Dextérité est la caractéristique-clé pour les tests d'Acrobaties, Discrétion et Larcin.

L'Intelligence (Int) détermine la manière dont votre personnage apprend et raisonne.

- Les pouvoirs de magicien sont basés sur l'Intelligence.
- Une valeur élevée d'Intelligence améliore votre défense de Réflexes.
- Si vous portez une armure légère, votre Intelligence peut améliorer votre classe d'armure.
- L'Intelligence est la caractéristique-clé pour les tests d'Arcanes, Histoire et Religion.

La Sagesse (Sag) mesure le bon sens, l'autodiscipline, l'empathie et les capacités de perception de votre personnage. Elle permet de remarquer certains détails, d'identifier un danger et d'anticiper la réaction des gens.

- La plupart des pouvoirs de prêtre sont basés sur la Sagesse.
- Une valeur élevée de Sagesse améliore votre défense de Volonté.
- La Sagesse est la caractéristique-clé pour les tests d'Exploration, Intuition, Nature, Perception et Soins.

Le Charisme (Cha) mesure la force de personnalité, le pouvoir de persuasion et l'autorité de votre personnage.

- De nombreux pouvoirs de paladin et de sorcier sont basés sur le Charisme.
- Une valeur élevée de Charisme améliore votre défense de Volonté.
- Le Charisme est la caractéristique-clé pour les tests de Bluff, Connaissance de la rue, Diplomatie et Intimidation.

La valeur de chacune de vos caractéristiques en mesure le potentiel. Un personnage ayant 16 en Force est bien plus puissant qu'un autre qui n'a que 6. La moyenne humaine est à 10 ou 11, mais les PJ sont bien au-delà dans la plupart de leurs caractéristiques. Vos caractéristiques continueront de s'améliorer à mesure que vous gagnerez des niveaux.

Chacune de ces valeurs détermine un modificateur de caractéristique que vous ajouterez à vos attaques, tests, jets de dé ou défenses basés sur la caractéristique en question. Par exemple, effectuer une attaque de corps à corps avec une hache d'armes relève de la Force ; vous ajoutez donc votre modificateur de Force aux jets d'attaque et jets de dégâts. Si votre Force est de 17 (vous êtes plutôt costaud), vous ajoutez +3 à vos jets d'attaque et jets de dégâts.

Votre valeur de caractéristique influe également sur vos défenses (cf. page 274), car vous ajoutez vos modificateurs de caractéristiques à vos valeurs de défense.

- **Défense de Réflexes** : ajoutez-y votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence, en choisissant le plus élevé des deux.
- **Défense de Volonté** : ajoutez-y votre modificateur de Sagesse ou de Charisme, en choisissant le plus élevé des deux.
- **Défense de Vigueur** : ajoutez-y votre modificateur de Force ou de Constitution, en choisissant le plus élevé des deux.
- Si vous portez une armure légère ou aucune armure, ajoutez à votre **classe d'armure** votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence, en choisissant le plus élevé des deux.

MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Valeur de caractéristique	Modificateur de caractéristique	Valeur de caractéristique	Modificateur de caractéristique
1	-5	18-19	+4
2-3	-4	20-21	+5
4-5	-3	22-23	+6
6-7	-2	24-25	+7
8-9	-1	26-27	+8
10-11	+0	28-29	+9
12-13	+1	30-31	+10
14-15	+2	32-33	+11
16-17	+3	, etc.	

DÉTERMINATION DES CARACTÉRISTIQUES

Il existe trois méthodes pour déterminer vos caractéristiques. Assignez à chaque fois les valeurs obtenues à la caractéristique de votre choix. N'oubliez pas que l'importance des caractéristiques dépend de votre classe, et que certaines d'entre elles seront modifiées par votre race. Les valeurs de caractéristiques augmentent à mesure que le personnage gagne des niveaux (cf. table d'évolution du personnage, page 29). Quand vous assignez les valeurs obtenues, n'oubliez pas qu'elles augmenteront avec le temps.

Vos caractéristiques continueront de s'améliorer à mesure que vous gagnerez des niveaux.

MÉTHODE 1 : VALEURS STANDARD

Assignez chacune de ces six valeurs à une caractéristique de votre choix : **16, 14, 13, 12, 11, 10**.
Appliquez ensuite l'ajustement racial de caractéristiques (cf. Chapitre 3).

MÉTHODE 2 : VALEURS PERSONNALISÉES

Cette méthode est un peu plus complexe que la précédente, mais elle aboutit à des résultats comparables. Elle permet de créer un personnage très fort dans une caractéristique, mais assez moyen dans les cinq autres.

Commencez avec ces six valeurs : 8, 10, 10, 10, 10, 10. Vous disposez de 22 points à dépenser pour les améliorer. Le coût d'augmentation de ces valeurs est indiqué dans la table ci-dessous.

Valeur	Coût	Valeur	Coût
9	– (1)*	14	5
10	0 (2)*	15	7
11	1	16	9
12	2	17	12
13	3	18	16

*** Pour transformer un 8 en 9, il vous en coûtera 1 point, et 2 points pour transformer un 8 en 10. Vos caractéristiques doivent d'abord atteindre 10 avant qu'elles puissent être augmentées de nouveau.**

Voici quelques exemples de séries de caractéristiques que vous pouvez obtenir avec cette méthode.

14	13	13	13	13	13
14	14	13	13	13	11
14	14	14	12	12	11
14	14	14	14	12	8
15	14	13	12	12	11
15	15	13	12	11	10
16	15	12	11	11	10
16	14	14	12	11	8
16	16	12	10	10	10
16	16	12	11	11	8
17	15	12	11	10	8
17	14	12	11	10	10
18	13	13	10	10	8
18	14	11	10	10	8
18	12	12	10	10	10

Une fois que vous avez déterminé la valeur de vos caractéristiques, appliquez l'ajustement racial de caractéristiques (cf. Chapitre 3).

Méthode 3 : lancer les dés

Certains joueurs préfèrent se fier au hasard. Cette méthode peut donner d'excellents résultats, comme de très mauvais. Vous obtiendrez le plus souvent des valeurs légèrement moins bonnes que celles de la méthode 1. Si les dés vous sourient, grand bien vous en fasse, mais dans le cas contraire, votre personnage risque d'être virtuellement injouable. Utilisez donc cette méthode avec précaution.

Lancez quatre dés à six faces (4d6) et additionnez les trois meilleurs résultats. Répétez l'opération six fois et attribuez les résultats à vos six caractéristiques. Appliquez ensuite l'ajustement racial de caractéristiques.

Si le total de vos modificateurs de caractéristique est inférieur à +4 ou supérieur à +8 avant que vous appliquiez l'ajustement racial de caractéristiques, votre MD peut décréter que votre personnage est trop faible ou trop puissant par rapport aux autres membres du groupe. Il peut alors décider d'ajuster vos valeurs afin qu'elles correspondent mieux à ses choix de campagne.

Il vous est interdit d'utiliser cette méthode si vous comptez participer à une convention RPGA® avec ce personnage.

Compétences, talents, pouvoirs et équipement

Déterminez les aspects spécifiques de votre personnage en lui choisissant des compétences, des talents, des pouvoirs et de l'équipement.

Le nombre de compétences dont vous disposez au niveau 1 dépend de votre classe. Certaines races vous permettent de choisir une compétence supplémentaire. Pour plus de détails sur les compétences, reportez-vous au Chapitre 5.

Au niveau 1, vous choisissez également un talent d'échelon héroïque (deux si vous êtes humain). Certaines classes donnent également droit à des talents supplémentaires. Les talents sont décrits au Chapitre 6.

Le choix de vos pouvoirs de classe déterminera les fonctions de votre personnage. Pour chacune des classes décrites au Chapitre 4, vous trouverez des conseils pour choisir vos pouvoirs en fonction de votre approche de jeu. En dernier lieu, choisissez votre équipement dans le Chapitre 7. Vous commencez votre carrière au niveau 1 avec 100 pièces d'or, un montant suffisant pour vous procurer le nécessaire (et peut-être mettre un peu d'argent de côté).

À vos calculatrices !

Maintenant que vous avez déterminé tous les aspects de votre personnage, il est temps de parler chiffres. Les calculs que vous devez effectuer sont détaillés page 30, dans les instructions pour remplir votre feuille de personnage.

Interpréter son personnage

Le jeu Dungeons & Dragons reste, d'abord et avant tout, un jeu de rôle dans lequel il s'agit d'incarner un personnage. Si certains expriment facilement et naturellement leurs talents d'acteur, la chose s'avère nettement plus délicate pour d'autres. Cette partie du livre est là pour vous donner un coup de main, que vous soyez tout à fait à l'aise dans l'interprétation de vos personnages, ou que ce concept soit nouveau pour vous. Votre personnage est plus que la simple association d'une classe, d'une race et de talents. Il ou elle est aussi l'un des protagonistes d'un scénario vivant et en perpétuelle évolution. Comme le héros d'un film ou d'un roman de fantasy, il a des peurs et des projets, des préférences et des aversions, des motivations et des manies, des moments de gloire et des échecs. Les personnages de D&D les plus aboutis mêlent à la simple histoire de leur carrière d'aventurier des traits de personnalité mémorables.

Jaden, guerrier humain de niveau 4, serait un personnage parfaitement jouable sans plus de fioritures, mais sa personnalité sévère (morose, fataliste et honnête) suggère une approche particulière lors des négociations avec les PNJ ou des débats avec ses compagnons. Une personnalité travaillée avec soin vous fera découvrir des aspects du jeu que vous ne soupçonniez pas.

Cela dit, D&D est un jeu de rôle et pas un cours de théâtre d'improvisation. Lorsque vous jouez un protecteur ou un meneur, et que votre personnage est engagé dans un combat, il a un rôle à remplir pour que l'équipe remporte la victoire.

La RPGA

La RPGA est l'association mondiale officielle du jeu de rôle Dungeons & Dragons. Placée sous la tutelle de Wizards of the Coast, elle vous offre l'opportunité de participer à des parties dans le monde entier, de communiquer avec une communauté de plusieurs milliers de membres, et de gagner des récompenses incroyables simplement en jouant à D&D. Qu'importe que vous jouiez chez vous, dans votre magasin préféré, ou que vous vous rendiez à des conventions, la RPGA vous apportera toujours quelque chose. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site Internet de la RPGA à l'adresse suivante : www.wizards.com/rpga.

Toutefois, même en combat, vous pouvez mettre en avant des pans de votre personnalité ou lancer des répliques qui feront de votre personnage autre chose qu'une série de chiffres.

ALIGNEMENT

En choisissant un alignement, vous signifiez que votre personnage adopte un certain nombre de principes moraux regroupés sous les termes de : bon, loyal bon, mauvais, chaotique mauvais. Ce sont les valeurs qui vous unissent à votre équipe et que vous défendrez bec et ongles.

ALIGNEMENT

L'alignement du personnage, ou son absence d'alignement, détermine ses prises de position morales :

- **Bon :** liberté et bienveillance.
- **Loyal bon :** civilisation et ordre.
- **Mauvais :** tyrannie et haine.
- **Chaotique mauvais :** entropie et destruction.
- **Non aligné :** ne pas choisir d'alignement, c'est ne pas prendre position.

Pour déterminer si un effet magique affecte une cible ou pas, considérez un personnage loyal bon comme bon et un personnage chaotique mauvais comme mauvais. Par exemple, un aventurier loyal bon peut se servir d'un objet magique utilisable uniquement par un individu d'alignement bon.

Les alignements sont liés à des forces universelles plus puissantes que les divinités ou toute autre entité à qui vous auriez pu faire allégeance. Si vous êtes un prêtre de haut niveau d'alignement loyal bon, vous appartenez à la même équipe que Bahamut, que vous adoriez ou non ce dieu. Bahamut n'est en rien le capitaine de votre équipe, juste un joueur essentiel (qui possède de nombreux supporters).
La plupart des gens, parmi lesquels beaucoup de PJ, n'ont pas signé de contrat les liant à une équipe particulière, ils sont sans alignement. Sélectionner un alignement et souscrire à ses principes est un choix personnel.

Si vous choisissez un alignement pour votre personnage, nous vous conseillons bon ou loyal bon. À moins que votre MD ne mène une campagne dans laquelle tous les joueurs sont mauvais ou chaotiques mauvais, jouer un personnage appartenant à l'un de ces alignements perturbera la partie et vous attirera franchement les foudres des autres joueurs.

Voici ce que signifient les quatre alignements, et le fait de n'en avoir choisi aucun.

L'ALIGNEMENT BON

Il est juste de protéger les faibles de ceux qui voudraient leur imposer leur domination ou les éliminer.

Si vous jouez un personnage bon, vous pensez qu'il est juste d'aider et de protéger les plus faibles. On ne vous demande pas de vous sacrifier pour votre prochain, ni de faire une croix sur vos propres besoins, seulement de faire passer les besoins d'autrui avant les vôtres... Même si cela signifie mettre votre vie en danger. De toute façon, c'est l'essence même du héros. Puisque la population de cette ville ne peut pas se défendre seule contre les pillards gobelins, vous vous enfoncerez dans le donjon, à vos risques et périls, pour mettre vous-même fin aux raids.

Vous obéissez aux lois et respectez l'autorité tout en étant pleinement conscient que le pouvoir tend à corrompre ceux qui le détiennent, et les conduit à se servir de leur autorité à des fins personnelles ou de manière injuste. Lorsque cela arrive, vous ne vous sentez plus du tout obligé de suivre aveuglément la loi. Il vaut donc mieux que le pouvoir reste aux mains de la communauté plutôt qu'entre celles d'un individu ou d'une classe sociale. Lorsque la loi tourne à l'exploitation, la frontière du mal est franchie, et les personnages d'alignement bon se sentent le devoir de s'y opposer.

Le bien et le mal déterminent des points de vue fondamentalement divergents, opposés sur un plan cosmique et incapables de coexister pacifiquement. En revanche, les personnages bons et loyaux bons s'entendent bien même si un personnage bon aura toujours tendance à penser que son camarade loyal bon se focalise un petit peu trop sur le respect de la loi, au lieu de simplement chercher à faire ce qui est juste.

L'ALIGNEMENT LOYAL BON

Une société où l'ordre règne, nous protège du mal.

Si vous êtes loyal bon, vous vous imposez des codes de conduite, et respectez l'autorité des lois et des États. Vous pensez que ces règlements sont les meilleurs moyens d'atteindre votre idéal. Un gouvernement juste favorise le bien-être de ses sujets et les empêche de se

ALIGNEMENT CONTRE PERSONNALITÉ

L'alignement n'est-il qu'une facette supplémentaire de votre personnalité ? Oui et non.

Certains traits de personnalité ont aussi un poids moral, en particulier ceux qui ont une influence sur vos relations avec les autres.

La cruauté ou la générosité peuvent être considérées comme des traits de personnalité, mais il s'agit également de manifestations de l'importance et de la valeur que vous accordez aux autres. Un personnage qui aspire au bien peut avoir une tendance à la cruauté, mais si ce penchant se manifeste trop fréquemment ou de façon exagérée, il deviendra difficile d'affirmer qu'il suit réellement ses idéaux. Certains traits de personnalité n'ont absolument aucun poids moral. Quelqu'un de tatillon et de bien organisé peut être aussi bien bon que mauvais, de même qu'un farceur irréfléchi. Ces éléments de personnalité n'ont le plus souvent rien à voir avec l'alignement, mais votre alignement peut influer sur la façon dont vous mettez en scène votre personnalité. Un farceur mauvais préférera les blagues cruelles qui blessent leurs victimes ou causent des dégâts matériels, alors qu'un farceur bon évitera de nuire à qui que ce soit.

faire mutuellement du mal. Les personnages loyaux bons sont autant persuadés de la valeur de l'existence que les personnages bons, et ils accordent encore plus d'importance qu'eux à la nécessité pour les forts de protéger les faibles et de venir en aide aux opprimés. Les représentants typiques de l'alignement loyal bon sont de flamboyants champions de la justice, de l'honneur et de la vérité, qui risquent leur vie pour que le mal cesse de s'étendre sur le monde.

Lorsque des dirigeants se servent de leur autorité à des fins personnelles, lorsque les lois sont les garantes des privilèges de quelques-uns et réduisent les autres à l'esclavage ou au statut d'intouchable, alors la loi a abdiqué devant le mal et la juste autorité est devenue tyrannie. Non seulement vous avez la possibilité de réparer de telles injustices, mais vous êtes moralement tenu de le faire.

Vous préférerez néanmoins résoudre ce genre de problème dans un cadre légal, plutôt que d'entrer en rébellion ouverte ou de recourir à d'autres méthodes qui vous mettraient hors la loi.

L'alignement mauvais

Réclamer ce que les autres possèdent, c'est mon droit.

Les personnages mauvais n'iront pas jusqu'à modifier leurs projets juste pour faire du mal à quelqu'un, mais tirer parti de la faiblesse des autres pour obtenir ce qu'ils veulent ne les gêne en rien.

Les personnages mauvais mettent à profit les lois et l'ordre. Ils se moquent de savoir si ces lois portent préjudice à d'autres. Ils soutiennent les institutions qui leur offrent le pouvoir, même s'il va à l'encontre des principes de liberté. L'esclavage et les sociétés de castes sont non seulement légitimes, mais tout à fait désirables à leurs yeux, du moins tant qu'ils sont en position d'en tirer un bénéfice.

L'alignement chaotique mauvais

Qu'importe les moyens que je devrai employer, pourvu que j'arrive à mes fins.

Les personnages chaotiques mauvais ont un mépris total pour les autres. Chacun d'entre eux pense qu'il est la seule personne qui compte, et tue, vole ou trahit pour conforter sa puissance. Leurs paroles sont dénuées de sens et leurs actions dévastatrices. Leur vision du monde est parfois si distordue qu'ils détruisent toute chose ou être vivant ne contribuant pas directement à leurs intérêts.

Pour les gens bons et loyaux bons, les chaotiques mauvais sont aussi répugnants que néfastes, peut-être même plus.

Les monstres chaotiques mauvais, tels que les démons ou les orques, sont au moins autant une menace pour la civilisation et le bien-être de tous que le sont les monstres mauvais. Les créatures mauvaises et chaotiques mauvaises ont en commun d'être opposées au bien, mais elles n'ont aucune considération les unes pour les autres et coopèrent rarement dans un projet commun.

Non aligné

Laissez-moi vaquer à mes occupations.

Si vous êtes non aligné, vous ne cherchez pas activement à porter atteinte aux autres, et ne souhaitez pas particulièrement qu'il leur arrive malheur. Mais vous ne modifierez pas non plus votre route pour prendre des risques sans quelque espoir de toucher une récompense. Vous êtes pour la loi et l'ordre lorsque cela vous arrange. Vous accordez une grande valeur à votre liberté, sans vous inquiéter tellement de garantir celle des autres.

Quelques individus non alignés (et la plupart des divinités qui sont dans ce cas) ont néanmoins une opinion sur les alignements. C'est juste qu'ils ont décidé de ne pas choisir, soit parce qu'ils voient autant d'avantage dans le bien que dans le mal, soit parce qu'ils se considèrent au-dessus des problèmes de moralité. Reine Corneille et ses adorateurs appartiennent à la seconde catégorie. Ils pensent que, puisque toutes les créatures finiront par mourir quel que soit leur alignement, ces choix moraux sont hors de propos.

Divinités

Les divinités sont les créatures immortelles les plus puissantes. Elles demeurent dans les innombrables royaumes tourbillonnants de la Mer Astrale. Elles apparaissent dans les rêves et dans les visions de leurs fidèles et prennent de multiples visages. Les œuvres d'art qui les représentent dépeignent d'ailleurs chacune d'entre elles sous des formes variées. Leur nature profonde est bien au-delà de toute représentation physique. Corellon est souvent dépeint sous les traits d'un éladrin, mais ce n'est pas plus un éladrin qu'une panthère féerique. C'est un dieu qui transcende les lois physiques auxquelles même les anges se soumettent.

Certaines divinités sont bonnes ou loyales bonnes, d'autres sont mauvaises ou chaotiques mauvaises, d'autres enfin sont non alignées. Chacune possède sa vision de l'univers tel qu'il devrait être, et leurs agents dans le monde cherchent à y donner corps. En dehors des dieux chaotiques mauvais (Gruumsh et Lolth), toutes les divinités sont ennemies des démons, qui préféreraient détruire le monde plutôt que de le gouverner.

La plupart des gens n'adorent pas une seule divinité, mais prient des dieux différents selon les moments de leur vie. La population de base d'une petite ville peut très bien fréquenter un temple abritant trois autels, et prier Bahamut de les protéger, Pélor de leur donner de bonnes récoltes, et Moradin de favoriser leurs talents d'artisan. Le plus souvent, les prêtres et les paladins servent un seul dieu, et défendent plus spécifiquement ses intérêts.

Les autres aventuriers se disséminent sur l'ensemble du spectre, de prières adressées du bout des lèvres à tout le panthéon à l'adoration fervente d'un dieu unique, en passant par un désintérêt total pour les dieux tandis que se poursuit leur propre ascension divine.

De nombreuses divinités professent des versions contradictoires de la façon dont le monde devrait fonctionner. Les agents et les adorateurs de plusieurs divinités possédant le même alignement peuvent également entrer en conflit.

Avandra



Bonne

Déesse du changement, Avandra adore la liberté, le commerce, les voyages, l'aventure et les régions frontalières. Ses temples sont peu nombreux dans les terres civilisées, mais on trouve ses sanctuaires sur les bords des routes du monde entier.

Les halfelins, les marchands et tous types d'aventuriers sont susceptibles de devenir ses fidèles. Nombreux sont ceux qui lèvent leur verre en son honneur, car ils la considèrent aussi comme la déesse de la chance. Ses préceptes sont succincts :

- La chance sourit aux audacieux. Prends ton destin en main et je te sourirai.
- Rends coup pour coup à ceux qui voudraient te priver de ton indépendance et exhorte les autres à combattre pour leur propre liberté.
- Le changement est inévitable, mais il est du devoir des croyants de s'assurer qu'il se fera pour le meilleur.

Bahamut



Loyal bon

Appelé le Dragon de Platine, Bahamut est le dieu de la justice, de la protection, de la noblesse et de l'honneur. Les paladins loyaux bons le prient souvent, et les dragons métalliques le vénèrent comme le premier de leur race. Les monarques sont couronnés en son nom. Voici ce qu'il commande à ses fidèles :

- Fais respecter la justice et l'honneur.
- Accorde au mal une vigilance de tous les instants, et combats-le sur tous les fronts.
- Protège les faibles, libère les opprimés, et défends l'ordre juste.

Corellon



Non aligné

Dieu du printemps, de la beauté et des arts, Corellon est le patron de la magie arcanique et des fées. Il a semé la magie sur le monde et a planté les plus anciennes forêts. Il est vénéré par les artistes et les musiciens, mais aussi par tous ceux pour qui la magie est un art. À travers toute la Féerie, des temples lui sont consacrés. Il méprise Lolth et ses prêtresses qui détournent les drows du droit chemin. Voici ce qu'il préconise à ses fidèles :

- Cultive la beauté dans tout ce que tu entreprends, lorsque tu lances un sort, que tu composes une saga, que tu joues du luth, ou que tu pratiques les arts de la guerre.
- Recherche les objets magiques perdus, les rituels tombés dans l'oubli, et les œuvres d'art anciennes. Toutes ces choses sont susceptibles d'être mon œuvre.
- Ne laisse jamais passer une occasion de contrecarrer les projets des fidèles de Lolth.

Érathis



Non alignée

Déesse de la civilisation, Érathis est la muse des grands inventeurs, des fondateurs de cités, et des législateurs. Elle est vénérée par des chefs d'État, des juges, des pionniers, et des citoyens actifs. Ses temples occupent une place de tout premier plan dans la plupart des grandes cités.

Elle impose de nombreux préceptes, mais ses objectifs sont simples :

- Travaille avec les autres pour atteindre ton but. On obtient toujours plus par l'ordre et l'entraide que par les efforts décousus d'individus agissant seuls.
- Dompte la nature pour la rendre habitable, et défends les lumières de la civilisation contre la poussée des ténèbres.
- Cherche de nouvelles idées, de nouvelles inventions, de nouvelles terres à peupler, de nouveaux espaces sauvages à conquérir. Construis des machines, bâtis des cités et des empires.

Ioun



Non alignée

Déesse de la connaissance, de la compétence et des prophéties, Ioun est vénérée par les sages, les devins et les tacticiens, comme par ceux qui vivent grâce à leur savoir et à la puissance de leur esprit. Si Corellon est le patron de la magie arcanique, Ioun veille sur son étude. Les bibliothèques et les académies de magie sont bâties en son nom. Ses préceptes sont aussi des enseignements :

- Cherche la perfection de l'esprit en équilibrant raison, perception et émotion.
- Accumule, préserve et diffuse la connaissance sous toutes ses formes. Ne cesse jamais d'apprendre, bâtis des bibliothèques et recherche les savoirs anciens et oubliés.
- Garde toujours un œil sur les fidèles de Vecna, qui cherchent à contrôler la connaissance et à la conserver par-devers eux. Oppose-toi à leurs projets, dévoile leurs secrets, et aveugle-les par la lumière de la vérité et de la raison.

ILLE MOYER (S)

Kord

Non aligné



Dieu des tempêtes et seigneur des batailles, Kord aime la force, les prouesses guerrières et le tonnerre. Il est vénéré des guerriers et des athlètes. C'est un dieu d'humeur changeante, sauvage et déchaîné, qui déclenche des tempêtes sur mer comme sur terre. Ceux qui souhaitent que le temps s'améliore l'apaisent par des prières et des honneurs. Ses préceptes sont peu nombreux :

- Sois fort, sans jamais te montrer cruel gratuitement.
- Sois brave et méprise la lâcheté sous toutes ses formes.
- Prouve ta puissance chaque fois que tu combats, ainsi tu obtiendras gloire et renommée.

Mélora

Non alignée



Déesse de la nature et de la mer, Mélora est à la fois la bête sauvage et la forêt paisible, la tornade dévastatrice et le désert tranquille. Elle est vénérée par les rôdeurs, les chasseurs et les elfes. Les marins lui font également des offrandes avant de lever l'ancre. Ses préceptes sont les suivants :

- Protège la nature de la destruction et de la surexploitation. Combats la prolifération rampante des cités et des empires.
- Pourchasse les monstres et les autres abominations de la nature.
- Ne crains pas la sauvagerie de la nature, ne la condamne pas. Vis en harmonie avec elle.

Moradin

Loyal bon



Moradin est le dieu de la création et le patron des artisans, en particulier des mineurs et des forgerons. Gardien et protecteur du foyer et de la famille, c'est lui qui sculpta les montagnes à partir de la terre originelle. Il est vénéré par l'ensemble des nains, quelle que soit leur façon de vivre. Voici les comportements qu'il attend de ses fidèles :

- Dans l'adversité, demeure stoïque et opiniâtre.
- Fais preuve de loyauté envers ta famille, ton clan, tes chefs et ton peuple.
- Efforce-toi de marquer le monde de ton empreinte, de laisser un héritage qui perdurera. Pour réaliser quelque chose qui restera comme un bien des plus précieux, sois forgeron et bats le métal ou deviens roi et engendre une dynastie.

Pélor

Bon



Dieu de l'été et du soleil, Pélor est le gardien du temps. Il vient en aide aux nécessiteux et combat tout ce qui est mal. Dieu de l'agriculture et des récoltes abondantes, c'est lui que les humains vénèrent le plus communément, et ses prêtres sont bien reçus partout. On trouve aussi des paladins et des rôdeurs parmi ses adorateurs. Voici ce qu'il commande à ses fidèles :

- Soulage toujours les souffrances de ceux que tu croises.
- Apporte ma lumière dans les lieux de ténèbres, fais preuve de bonté, d'indulgence et de compassion.
- Sois vigilant avec le mal.

Reine Corneille

Non alignée



Le vrai nom de la déesse de la mort est depuis longtemps tombé dans l'oubli, on l'appelle simplement Reine Corneille. C'est elle qui tourne la roue du destin et, en tant que déesse de l'hiver, elle marque également la fin de toute vie mortelle. Les amis et la famille du défunt lui adressent leurs prières dans l'espoir qu'elle le protège de la malédiction des morts-vivants.

- N'éprouve aucune pitié pour ceux qui souffrent et qui meurent, car la mort est le terme naturel de la vie.
- Fais taire les orgueilleux qui voudraient s'affranchir des chaînes de la destinée. En tant que mon instrument, ton devoir est de punir cette arrogance.
- Ne relâche jamais ta vigilance face aux fidèles d'Orcus. Dès qu'un nouveau culte surgit, écrase-le, car le Prince Démon des Morts-Vivants cherche à me détrôner.

Sehanine

Non alignée



Déesse de la lune et de l'automne, Sehanine est aussi celle de la ruse et des illusions. Des liens étroits l'unissent à Corellon et Mélora, et elle est très appréciée par les elfes et les halfelins. Déesse de l'amour, elle dissimule sous une cape d'ombre les rendez-vous galants. Les éclaireurs et les voleurs lui demandent de bénir leurs œuvres. Ses préceptes sont simples :

- Poursuis tes objectifs et cherche ta destinée.
- Demeure dans les ombres, garde-toi des lueurs flamboyantes de la bonté dévote, comme des ténèbres absolues du mal.
- Recherche de nouveaux horizons et de nouvelles expériences, et ne laisse rien ni personne te retenir.

LEE MOYER (c)

Divinités mauvaises et chaotiques mauvaises

Votre personnage peut vénérer une divinité mauvaise ou chaotique mauvaise sans être du même alignement, mais il sera constamment sur le fil du rasoir car les préceptes de ces dieux exhortent leurs fidèles au mal et à la destruction.

Les préceptes des divinités mauvaises ou chaotiques mauvaises sont détaillés dans le *Guide du Maître*.

Asmodée est le dieu mauvais des Neuf Enfers. Il est le dieu de la tyrannie et de la domination, le protecteur des puissants, et le maître des diables.

Baine est le dieu mauvais de la guerre et des conquêtes. Les nations guerrières, humaines ou gobelines, le vénèrent et asservissent leurs ennemis en son nom.

Gruumsh est le dieu chaotique mauvais de la destruction, le seigneur des hordes de pillards barbares. Alors que Baine exige des conquêtes, Gruumsh exhorte ses fidèles au massacre et à la razzia. Les orques sont ses adorateurs les plus fervents.

Lolth est la déesse chaotique mauvaise des ombres, du mensonge et des araignées, dont les préceptes sont intrigue et trahison. Ses prêtresses constituent un facteur permanent de désordre dans une société drow par ailleurs mauvaise mais stable.

Tiamat est la déesse mauvaise de la richesse, de la cupidité et de la jalousie. Maîtresse des dragons chromatiques, elle exige également de ses fidèles qu'ils se vengent de la moindre offense.

Torog est le dieu mauvais d'Outreterre, le patron des geôliers et des bourreaux. Selon une légende très répandue, si son véritable nom est prononcé, le Roi Rampant surgira du sol, et emportera l'imprudent avec lui sous la terre, où il connaîtra une éternité de tortures.

Vecna est le dieu mauvais des morts-vivants, de la nécromancie et des secrets. Il règne sur ce qui ne doit pas être connu et sur ce que les gens souhaitent garder caché.

Zéhir est le dieu mauvais des ténèbres, du poison et des assassins. Les serpents sont ses créations chéries, et les yuan-tis le vénèrent bien au-delà de tous les autres dieux.

Personnalité

Dungeons & Dragons est le jeu des personnalités extrêmes, peuplé de héros légendaires et d'indécrottables fripouilles. Votre personnage peut fort bien se contenter de quelques traits de caractère qui seront les pierres angulaires de votre interprétation, quelques traits-clés sympathiques à jouer sur lesquels vous pourrez vous concentrer. Il n'est absolument pas nécessaire de lui bâtir une toile de fond complexe ou de lui trouver d'innombrables motivations, même si vous êtes libre de développer sa personnalité autant que vous le souhaitez.

En principe, dans une aventure de D&D, les occasions de mettre en valeur la personnalité de votre personnage ne manquent pas. Il existe cependant trois sortes de situations dans lesquelles ces opportunités d'interprétation se manifestent plus particulièrement : les rapports sociaux, les prises de décision, et les situations désespérées. Dans les paragraphes suivants vous seront posées les questions qui vous aideront à déterminer les traits de personnalité de votre personnage. Vous pourrez les inscrire sur votre feuille de personnage. Choisissez un trait à chaque type de situation. Si vous avez déjà décidé de la personnalité de votre personnage, vous pouvez passer à la section suivante.

Les informations que vous trouverez ici ne sont destinées qu'à vous donner des idées.

Rapports sociaux

Il y a rapport social lorsque vous communiquez avec un PNJ en dehors d'un combat, et que vous tentez d'avoir une influence sur cet individu. Il peut s'agir de persuader un monstre montant la garde de vous laisser passer, de négocier avec un seigneur marchand pour revoir à la hausse le salaire d'une mission dangereuse, ou d'interroger un centaure acariâtre au sujet des gobelins qui prennent en embuscade les voyageurs traversant la forêt. Le MD joue les rôles de tous les PNJ à qui vous parlez, tandis que les autres joueurs et vous décidez de ce que disent vos personnages.

Vous pouvez même faire parler votre héros directement par votre bouche si vous le désirez.

Comment les autres vous perçoivent-ils au cours des rapports sociaux ?

Gai	Bavard	Réservé
Charmeur	Spirituel	Détendu

Comment vous projetez-vous dans l'avenir ?

Enthousiaste	Plein d'espoir	Fataliste
Sinistre	Sûr de vous	Morose

Quel est votre degré de confiance ?

Crédule	Ouvert	Sceptique
Méfiant	Ingénu	Confiant

Prises de décision

Lorsque l'aventure vous met devant des choix, la personnalité de votre personnage peut influencer vos décisions. Allez-vous tenter de vous glisser furtivement dans la caverne du dragon, avancer à découvert et entamer les pourparlers, ou faire irruption l'épée à la main dans un déchaînement de sortilèges ? Laquelle des six portes de pierre du grand hall allez-vous ouvrir en premier ? Préférerez-vous libérer les captifs ou vous lancer à la poursuite des marchands d'esclaves ? Lorsque votre groupe essaie de se mettre d'accord sur la suite à donner aux événements, comment prenez-vous part à la discussion ?

Comment décririez-vous votre attitude lorsqu'il faut prendre une décision ?

Humble	Souple	Autoritaire
Timide	Accommodant	Impatient

Et votre attitude par rapport aux règles ?

Scrupuleux	Pragmatique	Responsable
Honnête	Arrangeant	Irrespectueux

Quel est votre degré d'empathie ?

Aimable	Sévère	Prévenant
Protecteur	Impitoyable	Indifférent

Situations désespérées

Les plus mémorables manifestations de la personnalité d'un personnage se produisent parfois lors de situations désespérées. Il peut s'agir de répondre toujours la même plaisanterie, comme une marque de fabrique, lorsqu'un adversaire vous menace, de pousser un célèbre cri de guerre, de bondir dans les bras du danger pour protéger les autres, ou encore de tourner les talons lorsque l'ennemi vous accable. Chaque bataille, chaque danger, chaque situation extrême offrent des occasions d'interpréter son héros, surtout si les choses tournent mal. Comment votre personnage se comporte-t-il habituellement lorsqu'il se

trouve confronté à une situation désespérée ? Obéissez-vous à une règle de conduite ? Écoutez-vous votre cœur ? Est-ce que vous vous préoccupez des autres, ou uniquement de vous-même ?

Quel est votre degré de courage dans les situations désespérées ?

Courageux	Provocateur	Ferme
Prudent	Téméraire	Virulent

Comment vous sentez-vous face à l'échec ?

Stoïque	Plein d'allant	Insouciant
Revanchard	Hardi	Impassible

Et lorsque vos nerfs sont mis à rude épreuve ?

Calme	Ombrageux	Agité
Impulsif	Patient	Imperturbable

Les habitudes

La manière la plus facile de donner vie à votre personnage lors d'une partie est de le doter de manies bien à lui (une façon de s'exprimer particulière ou d'autres types de comportements que vous pourrez reproduire en jeu, afin de transposer dans la vie réelle les attitudes et les façons d'agir de votre héros). Si durant les parties, vous avez naturellement tendance à jouer à la toupie avec vos dés ou à tripoter des cartes, pourquoi ne pas donner les mêmes habitudes à votre personnage ? Peut-être a-t-il toujours sur lui un jeu de cartes qu'il bat pour combattre l'ennui ou la nervosité, à moins qu'il ne s'accroupisse pour réaliser de petits empilements de cailloux en attendant que ses compagnons aient décidé de la direction à prendre. À l'inverse, un autre aventurier se mêlera de cette conversation en vociférant, appuyant ses arguments de fréquentes exclamations telles que « Par le bras droit de Kord ! ».

Ces habitudes de langage peuvent être encore plus précises. Un nain qui ne commencerait jamais un combat sans lancer « Les nains sont sur vous ! » injecterait une dose de comique dans l'interprétation, juste au moment où les jets de dés s'annoncent tendus.

Un magicien qui n'ouvre la bouche que pour réciter des haïkus porte à l'extrême la notion d'habitude de langage, mais si vous parvenez à le jouer (tâchez de préparer à l'avance suffisamment de poèmes pour couvrir les situations courantes), les joueurs présents autour de la table se souviendront longtemps de votre personnage !

Une autre bonne façon d'aborder les habitudes de langage et les diverses manies consiste à imaginer des répliques spécifiques dont vous accompagnerez l'utilisation de certains pouvoirs. Par exemple, votre paladine pourrait dire « Sens la puissance de Bahamut ! » à chaque fois qu'elle utilise le pouvoir *châtiment vertueux*, et murmurer « Que le souffle guérisseur de Bahamut te purifie » lorsqu'elle utilise *imposition des mains*.

Apparence

Votre personnage est-il plutôt grand, plutôt petit ou de taille moyenne ? Solide et musclé, ou maigre et nerveux ? Un homme ou une femme ? Jeune ou vieux ? Ces choix n'ont pas de conséquences réelles sur le jeu, mais pourront influer sur la façon dont les PNJ (et même les PJ) vous considèrent.

Le Chapitre 3 indique pour chaque race un poids et une taille moyens. Libre à vous de créer un personnage au-dessus ou en dessous des normes. Vous décidez également de la couleur de sa peau, de celle de ses yeux et cheveux. La plupart des races possèdent des types de coloration proches de celles des humains. Chez certaines, elles sont plus inhabituelles, comme le gris pierreux de la peau des nains ou les yeux violets de certains elfes.

En dernier lieu, réfléchissez à des traits physiques qui singulariseraient votre personnage. Certains peuvent être naturels, comme une couleur de peau ou d'yeux inhabituelle, mais il peut aussi bien s'agir de manies vestimentaires ou de vieilles cicatrices. Bijou, vêtement, tatouage et marque de naissance, coiffure ou couleur de cheveux, attitude, un seul trait inhabituel choisi parmi tous ceux-là peut suffire à imprimer la marque de votre personnage dans l'esprit des autres joueurs.

Toile de fond

La toile de fond de votre personnage reste souvent là... En toile de fond. Il est vrai que le plus important, c'est ce qu'il vit au cours de ses aventures, pas son passé. Et pourtant, réfléchir à votre lieu de naissance, votre famille, et votre enfance vous guidera dans la manière de l'interpréter.

Ces questions vous aideront à réfléchir à votre passé.

- Pourquoi avez-vous décidé de devenir un aventurier ?
- Comment avez-vous débuté votre classe ? Par exemple, si vous êtes un guerrier, vous avez pu appartenir à une milice, venir d'une famille de soldats, avoir été formé dans une école militaire, ou encore avoir tout appris tout seul.
- Comment vous êtes-vous procuré votre équipement de départ ? L'avez-vous réuni pièce par pièce au fil du temps ? Un parent ou un professeur vous en aurait-il fait cadeau ? Est-ce que certains de vos objets personnels ont une signification particulière à vos yeux ?
- Quel est le pire événement de votre vie ?
- Quelle est la meilleure chose qui vous soit arrivée ?
- Êtes-vous encore en contact avec votre famille ? Qu'est-ce que vos parents pensent de vous et de la carrière que vous avez choisi d'embrasser ?

Runes naines



Langues et écritures

Dix langues forment la base de tous les dialectes parlés sur les nombreux mondes de D&D. Ces langues sont transcrites en différentes écritures, dont la plupart sont alphabétiques : l'écriture déliée de l'alphabet rellanique ou les runes de l'alphabet davek. L'écriture universelle s'appuie sur des hiéroglyphes. Selon la race de votre personnage, vous commencerez le jeu en maîtrisant deux ou trois langues ainsi que leurs écritures associées. Vous pouvez apprendre d'autres langues en choisissant le talent Linguiste (cf. page 199).

Vous ne pouvez pas choisir les langues abyssale ou originelle au niveau 1.

Langue	Parlée par les...	Écriture
Abyssal	Démons, gnolls, sahuagins	Barazhad
Commun	Halfelins, humains, tieffelins	Commune
Draconique	Dragons, drakéides, kobolds	Iokharique
Elfique	Éladrins, elfes, fomorians	Rellanique
Géant	Géants, ogres, orques	Davekc
Gobelin	Gobelins, gobelours, hobgobelins	Commune
Nain	Azers, nains	Davek
Originel	Archons, éfrits, élémentaires	Barazhad
Profond	Flagelleurs mentaux, githyanki, kuo-toas	Rellanique
Universel	Anges, diables, dieux	Universelle

Le *Guide du Maître* vous apportera un complément d'information sur les langues et leurs écritures.

Effectuer des tests

Avant d'aller plus loin, il est important de bien comprendre le mécanisme de base et la manière dont il s'applique à tous les aspects du jeu.

Chaque pouvoir, compétence et aptitude spéciale est lié à l'une des six caractéristiques. Vous déterminez le résultat d'une action en effectuant différents types de **tests**, qui s'appuient tous sur le même mécanisme de base : lancez 1d20, ajoutez vos modificateurs et annoncez le résultat. Votre MD compare alors le **résultat de test** avec une valeur, le **degré de difficulté** (DD) de l'action ou de l'attaque que vous venez de tenter. La plupart des degrés de difficulté sont préétablis. Par exemple, un sauvage ogre a une classe d'armure de 19, et escalader un mur de donjon requiert un DD de 15. À d'autres moments, votre maître du donjon devra estimer le DD d'une tâche ne figurant pas dans les règles. D&D utilise essentiellement les trois types de tests décrits plus loin : le jet d'attaque, le test de compétence et le test de caractéristique.

Si vous essayez de frapper un monstre avec une masse d'armes, vous effectuez une attaque de Force contre la CA du monstre. Si vous tentez de le pulvériser avec une boule de feu, c'est une attaque d'Intelligence contre sa défense de Réflexes. Si vous essayez de garder votre équilibre sur une corde raide, c'est un test d'Acrobaties contre un DD fixé par le MD. Si vous essayez d'enfoncer une porte, c'est un test de Force contre un DD fonction de sa composition. La description des pouvoirs et des compétences précise sur quelle caractéristique vous baserez vos tests. Parfois, vous aurez à effectuer un test dont on comparera le résultat à celui d'une autre personne. Cela s'appelle un **test opposé**.

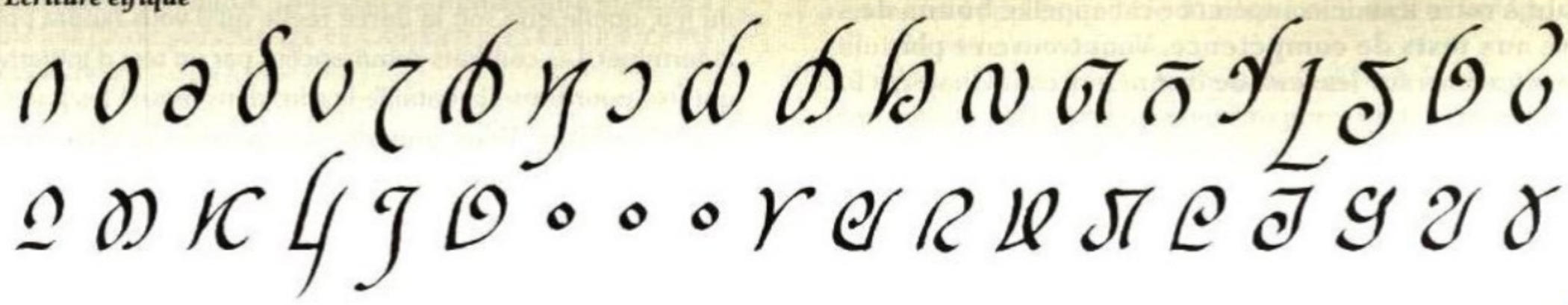
Un **modificateur** est un nombre à ajouter ou à retrancher au résultat d'un dé. Les modificateurs les plus couramment utilisés sont basés sur vos caractéristiques. Un **bonus** est un modificateur positif. Un talent qui vous permet d'ajouter votre modificateur de Dextérité à vos dégâts sera donc sans effet si votre modificateur de Dextérité n'est pas positif. À l'inverse, un **malus** est toujours négatif.

Calculer les modificateurs qui s'appliquent aux actions les plus courantes, telles qu'un jet d'attaque ou test de compétence, fait partie intégrante du processus de création de votre personnage. Voici quelques exemples de modificateurs :

- Votre bonus de maniement des armes lorsque vous effectuez un jet d'attaque.
- Votre bonus de formation lorsque vous utilisez une compétence.
- Des bonus spécifiques liés à vos talents ou aux objets magiques que vous utilisez.
- Des bonus circonstanciels (charge et avantage de combat, par exemple).
- De même, certaines situations vous infligent des malus (cible disposant d'un abri, attaquant à terre, etc.).

Vos modificateurs traduisent tous les atouts dont vous disposez pour vous acquitter de votre tâche : votre entraînement, votre compétence et votre savoir-faire naturel. Le d20 représente la chance, la fatalité, le destin, ainsi que les occasions inattendues et tout ce qui peut soudainement détourner votre attention. Une bataille connaît toujours son lot d'aléas, le hasard induit par les dés n'est que la transcription de ce chaos.

Écriture elfique



DANIEL REEVE (2)

Les jets d'attaque

Les jets de dé les plus fréquents que vous aurez à faire au cours d'une partie de D&D sont sans doute les **jets d'attaque**. Tous les jets d'attaque sont présentés comme suit :

[Caractéristique] contre [défense]

Par exemple, le sort de magicien *boule de feu* est une attaque d'Intelligence contre la défense de Réflexes de sa cible (ce qui s'écrit Intelligence contre Réflexes). L'attaque d'un guerrier à l'épée longue est une attaque de Force contre classe d'armure. La caractéristique et la défense utilisées dépendent du type d'attaque. Si le résultat de votre test est supérieur ou égal à la défense de votre adversaire, vous le touchez et (normalement) lui infligez des dégâts.

La somme de l'ensemble des modificateurs s'appliquant à votre jet d'attaque est appelée **bonus de base à l'attaque**. Vous trouverez plus d'explication sur les jets d'attaque au Chapitre 9.

Exemple : Kiera, une rôdeuse elfe de niveau 8 avec 17 en Dextérité et un *arc long +1* décoche une flèche sur un sauvage ogre. Son bonus de base à l'attaque est de +10 : +4 pour la moitié de son niveau, +3 pour son modificateur de Dextérité, +2 de bonus de maniement de l'arc, et +1 de bonus d'altération de l'*arc long +1*. Pour déterminer si elle touche l'ogre, elle lance 1d20 et ajoute 10. Si elle obtient un 11 sur le dé, son résultat final sera de 21. Comme un sauvage ogre a une CA de 19, elle touche !

JET D'ATTAQUE

Pour attaquer, lancez 1d20 et ajoutez les modificateurs suivants :

- **La moitié de votre niveau**
- **Le modificateur de caractéristique applicable**
- **Tous les autres modificateurs** (cf. page 279)

Le total donne votre résultat d'attaque.

Tests de compétence

Les connaissances et le savoir-faire de votre personnage sont mis en œuvre par des **tests de compétence**. Lorsque vous utilisez une compétence, vous espérez dépasser le DD de la tâche à accomplir.

Par exemple, le test de Soins d'un prêtre est un test de compétence contre un DD fixé par le MD. Le test de Discrétion d'un voleur est un test de compétence contre le test de Perception de la victime (on parle alors de test opposé). Vous réussissez votre action lorsque le résultat du test est supérieur ou égal au DD.

La somme de l'ensemble des modificateurs s'appliquant à votre test de compétence est appelée **bonus de base aux tests de compétence**. Vous trouverez plus d'explications sur les tests de compétence au Chapitre 5.

Exemple : Alek est un magicien humain de niveau 6 avec 18 en Intelligence. Il essaie d'identifier une créature étrange en utilisant la compétence Arcanes. Son bonus de base aux tests de compétence est de +12 : +3 pour la moitié de son niveau, +4 pour son modificateur d'Intelligence, et +5 de bonus de formation en Arcanes. Pour déterminer s'il identifie la créature, il lance 1d20 et ajoute 12. S'il obtient un 7 sur le dé, son résultat final sera de 19. Puisque le DD d'identification de cette créature est de 15, il se rend compte qu'il s'agit d'un prestelin.

TEST DE COMPÉTENCE

Pour effectuer un test de compétence, lancez 1d20 et ajoutez les modificateurs suivants :

- **La moitié de votre niveau**
- **Le modificateur de caractéristique applicable**
- **Tous les autres modificateurs** (cf. page 178)

Le total donne le résultat de votre test de compétence.

Tests de caractéristique

Vous tenterez parfois d'accomplir une tâche ne demandant ni jet d'attaque, ni test de compétence. Vous effectuerez alors un test de caractéristique. Ce dernier permet au MD de se prononcer sur le résultat d'une action lorsque le jet d'attaque et le jet de compétence ne le permettent pas.

TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Pour effectuer un test de caractéristique, lancez 1d20 et ajoutez les modificateurs suivants :

- **La moitié de votre niveau**
- **Le modificateur de caractéristique applicable**
- **Tous les autres modificateurs**

Le total donne le résultat de votre test de caractéristique.

Exemple : pour enfoncer une porte, il faut effectuer un test de Force en lançant 1d20 + la moitié de votre niveau + votre modificateur de Force. Un personnage de niveau 4 avec une Force de 16 effectue un test de Force en lançant 1d20 + 5 : +2 pour la moitié de son niveau et +3 pour son modificateur de Force. S'il obtient un 16 sur le dé, le résultat final sera de 21.

ACTIONS ET COMBAT

Les rencontres avec combat sont découpées en rounds. Chaque round représente 6 secondes environ dans le monde du jeu, quelle que soit la durée réelle qu'il vous faudra pour le terminer. Les combats commencent par un test d'initiative, qui fixe pour toute la bataille l'ordre dans lequel les joueurs interviendront. Vous pouvez entreprendre quatre types d'actions : les actions simples, les actions de mouvement, les actions mineures et les actions libres. Les règles de combat se trouvent au Chapitre 9.

MONTER DE NIVEAU

Au fur et à mesure de vos aventures, vous gagnez de l'expérience et changez de niveau. Monter de niveau (on dit aussi passer niveau X) est l'une des plus belles récompenses que vous rapporteront vos aventures (cela se traduit par une amélioration de votre personnage).

À chaque fois que vous arrivez à vos fins lors d'une rencontre sans combat, que vous triomphez d'un adversaire, ou que vous accomplissez une quête, votre MD vous récompense avec des **points d'expérience (px)**. Lorsque vous avez gagné suffisamment de px, vous passez au niveau supérieur. Pour en savoir plus sur ce que vous rapportent les px, reportez-vous au Chapitre 8.

Le nombre de px nécessaire pour monter de niveau figure sur la table d'évolution du personnage, ainsi que les augmentations de caractéristiques et les autres avantages dont vous bénéficiez en changeant de niveau.

Pas à pas

Lorsque vous montez de niveau, référez-vous à la table d'évolution du personnage. À chaque niveau ou presque, vous bénéficiez d'un pouvoir ou d'un talent supplémentaire. Reportez-vous à la description de votre classe du Chapitre 4 pour connaître l'ensemble des pouvoirs auxquels vous avez accès, puis au Chapitre 6 pour trouver la liste complète des talents. Le système de jeu part du principe que vous avez appris ces pouvoirs lors de votre temps libre, en étudiant de vieux ouvrages ou en répétant des séries d'exercices complexes. Mais en termes de jeu, vous pouvez utiliser ces nouveaux talents et pouvoirs aussitôt que vous êtes monté de niveau.

1. Caractéristiques

La colonne des caractéristiques vous indique si vous pouvez ou non augmenter vos valeurs. Si oui, déterminez la caractéristique que vous voulez améliorer. Aux niveaux 4, 8, 14, 18, 24 et 28, vous ajoutez 1 à deux de vos caractéristiques (vous ne pouvez pas améliorer deux fois la même). Aux niveaux 11 et 21, vous ajoutez 1 point dans toutes vos caractéristiques.

Chaque fois que l'une de vos caractéristiques devient un chiffre pair, votre modificateur de caractéristique augmente, et ce changement influe sur tous les pouvoirs, compétences et défenses liés à la caractéristique en question. Gardez cela dans un coin de votre tête, mais ne modifiez rien pour l'instant.

2. Modificateur de niveau

Si vous venez d'atteindre un niveau pair, toutes les valeurs découlant de la moitié de votre niveau augmentent : jets d'attaque, défenses, tests de compétence et de caractéristique. Tenez compte à la fois des modificateurs de caractéristique et des modificateurs de niveau pour augmenter ces valeurs. Vous pouvez maintenant éplucher votre feuille de personnage et y apporter les changements nécessaires.

3. Voie parangonique et destinée épique

Si vous venez d'atteindre les niveaux 11 ou 21, vous avez des décisions passionnantes à prendre. Vous avez en effet accès à une voie parangonique ou à une destinée épique, qui sont décrites au Chapitre 4. Faites votre choix, et prenez note des pouvoirs et des aptitudes supplémentaires qu'elles vous accordent.

4. Points de vie

Reportez-vous à la description de votre classe au Chapitre 4 pour savoir combien de points de vie supplémentaires vous procure une montée de niveau. Ajoutez-les à votre total. Si vous augmentez votre valeur de Constitution, augmentez également vos points de vie de 1 (comme si cette nouvelle valeur de Constitution était la vôtre depuis le niveau 1). Si votre valeur de Constitution est maintenant un nombre pair, augmentez le nombre de vos récupérations de 1.

5. Aptitudes de classe

Puisque vous avez sous les yeux la description de votre classe, relisez le passage sur les aptitudes pour voir si votre montée de niveau améliore l'un de vos pouvoirs ou l'une de vos aptitudes de classe. Par exemple, l'attaque sournoise du voleur s'améliore aux niveaux 11 et 21.

6. Talents

Reportez-vous à la colonne pouvoirs et aptitudes de la table d'évolution du personnage pour savoir si vous bénéficiez d'un nouveau talent. Vous bénéficiez d'un talent au niveau 1, et d'un talent supplémentaire à chaque niveau pair, ainsi qu'aux niveaux 11 et 21. Il se peut qu'en augmentant une caractéristique, vous remplissiez les prérequis de certains talents qui vous étaient interdits jusque-là. (La colonne talents acquis de la table d'évolution du personnage vous permet de vérifier une seconde fois à chaque niveau que vous disposez bien du bon nombre de talents).

7. Pouvoirs

La montée de niveau vous octroie le plus souvent un pouvoir supplémentaire. Un pouvoir ne peut être choisi qu'une seule fois (vous ne pouvez pas prendre plusieurs fois le même). Reportez-vous à la description de votre classe au Chapitre 4, vous y trouverez la liste complète des pouvoirs accessibles.

Pouvoirs d'attaque à volonté : au niveau 1, sélectionnez deux pouvoirs d'attaque à volonté dans la liste de votre classe. Vous ne bénéficiez pas automatiquement de nouveaux pouvoirs d'attaque à chaque niveau, mais en montant de niveau vous pourrez choisir d'échanger un pouvoir à volonté par un autre (cf. *Échange*, plus loin).

Pouvoirs d'attaque de rencontre : au niveau 1, sélectionnez un pouvoir d'attaque de rencontre dans la liste de votre classe. Aux niveaux 3 et 7, vous bénéficiez d'un pouvoir de rencontre supplémentaire d'un niveau inférieur ou égal à celui de votre personnage.

Au niveau 11, lorsque vous choisirez une voie parangonique, vous bénéficiez d'un nouveau pouvoir de rencontre spécifique à cette voie.

Aux niveaux 13, 17, 23 et 27, vous pouvez remplacer n'importe quel pouvoir d'attaque de rencontre par un autre d'un niveau inférieur ou égal à celui de votre personnage.

Pouvoirs d'attaque quotidiens : au niveau 1, sélectionnez un pouvoir d'attaque quotidien dans la liste de votre classe. Aux niveaux 5 et 9, vous bénéficiez d'un pouvoir d'attaque quotidien supplémentaire d'un niveau inférieur ou égal au niveau de votre personnage.
Au niveau 20, vous bénéficiez d'un nouveau pouvoir d'attaque quotidien qui est fonction de la voie parangonique que vous avez choisie.

Aux niveaux 15, 19, 23 et 27, vous pouvez remplacer n'importe quel pouvoir d'attaque quotidien par un autre d'un niveau inférieur ou égal à celui de votre personnage.

Pouvoirs utilitaires : au niveau 2, sélectionnez un pouvoir utilitaire dans la liste de votre classe. Aux niveaux 6, 10, 16 et 22, vous bénéficiez d'un pouvoir utilitaire supplémentaire d'un niveau inférieur ou égal au niveau de votre personnage.
Au niveau 12, vous bénéficiez d'un nouveau pouvoir utilitaire qui est fonction de la voie parangonique que vous avez choisie. Au niveau 26, vous bénéficiez d'un nouveau pouvoir utilitaire supplémentaire qui est fonction de la destinée épique que vous avez choisie.

Échange

Il arrive qu'on regrette les décisions prises à la création du personnage ou lors de son évolution. Un pouvoir peut ne pas coller au concept de votre héros, ou alors c'est un talent qui ne correspond plus à vos attentes. Fort heureusement, la montée de niveau n'est pas uniquement l'occasion d'apprendre de nouveaux pouvoirs, c'est aussi une opportunité de revenir sur certains de vos choix.

À chaque montée de niveau, vous pouvez échanger un talent, un pouvoir ou une compétence. Vous n'avez droit qu'à un seul échange par niveau. Lorsque la table d'évolution du personnage vous permet de remplacer un pouvoir que vous possédez déjà par un autre d'un niveau inférieur ou égal au niveau de votre personnage, cela ne constitue pas un échange (vous pouvez donc échanger un pouvoir, un talent ou une compétence en plus de ce remplacement).

Talent : vous pouvez échanger un talent par un autre, à condition de remplir les prérequis de ce nouveau talent. Vous ne pouvez pas échanger un talent qui sert de prérequis à une autre capacité que vous possédez (un autre talent ou une voie parangonique), ni un talent qui fait partie intégrante d'une classe, d'une voie parangonique ou d'une destinée épique (comme le talent Lanceur de rituels de la classe de magicien). Vous pouvez échanger un talent héroïque (cf. page 193) par un talent d'échelon supérieur, mais seulement un à la fois, et une seule fois par niveau. Par exemple, au niveau 11, vous bénéficiez d'un talent supplémentaire, mais vous pouvez également échanger l'un de vos talents héroïques avec un talent parangonique. Vous pouvez faire la même chose au niveau 12, ce qui signifie que vous pouvez potentiellement disposer de quatre talents parangoniques au niveau 12. (Vous découvrirez cependant que nombre de vos talents héroïques demeurent très précieux, même à haut niveau).

Pouvoir : vous pouvez échanger un pouvoir avec un autre de même type (pouvoir d'attaque à volonté, pouvoir d'attaque de rencontre, pouvoir d'attaque quotidien ou pouvoir utilitaire), à condition que le nouveau pouvoir soit de niveau inférieur ou égal au précédent, et de la même classe (un pouvoir d'attaque de niveau 5 avec un autre pouvoir d'attaque de niveau 5, ou un pouvoir utilitaire de niveau 22 avec un autre pouvoir utilitaire de niveau 16, par exemple).
Vous ne pouvez pas échanger un pouvoir qui fait partie intégrante d'une classe (comme le *mot de guérison* du prêtre ou la *décharge occulte* du sorcier), d'une voie parangonique ou d'une destinée épique.

Compétence : vous pouvez échanger une formation de compétence avec une autre de la liste de votre classe. En revanche, vous ne pouvez pas échanger une formation de compétence qui sert de prérequis à un talent, un pouvoir, ou toute autre capacité que vous possédez qui fait partie intégrante de votre classe (comme Arcanes pour les magiciens et Religion pour les prêtres). Si votre classe vous demande de choisir entre deux formations de compétence (comme le rôdeur qui doit choisir entre Exploration et Nature), vous pouvez revenir sur ce choix, mais l'échange doit obligatoirement se faire entre ces deux formations de compétence.

Les trois échelons

Les trente niveaux de votre carrière sont divisés en trois échelons : l'échelon héroïque (des niveaux 1 à 10), l'échelon parangonique (des niveaux 11 à 20) et l'échelon épique (des niveaux 21 à 30). Lorsque vous passez à l'échelon supérieur, vous bénéficiez d'un gain notable de puissance qui se répercute sur les menaces que vous allez affronter.

À l'échelon **héroïque**, votre personnage est déjà un héros, un être hors du commun du fait de ses dons naturels, de sa formation et de certains présages qui annoncent la grande destinée à laquelle il est promis. Vos capacités sont principalement dues à votre choix de classe, et dans une moindre mesure, à celui de votre race. Vous vous déplacez à pied ou à dos de cheval. En combat, vous êtes peut-être capable de sauter à des hauteurs insensées, de vous agripper à n'importe quoi, mais vous finissez toujours par retomber au sol. Le destin d'un village peut dépendre du succès de votre aventure, votre vie également. Vous traversez des paysages hostiles et explorez des cryptes hantées, où vous combattez des gobelins sournois, de farouches orques, des loups féroces, des araignées géantes, des adorateurs du mal et des goules assoiffées de sang. Si vous croisez la route d'un dragon, il est jeune et toujours à la recherche d'un endroit pour établir son antre. Il n'a donc pas encore trouvé sa place en ce monde, un peu comme vous.

À l'échelon **parangonique**, votre personnage respire l'héroïsme, ce qui le distingue largement du commun des mortels. Vos capacités sont encore largement influencées par votre classe, même si vous disposez de quelques aptitudes d'exception liées à la spécialisation que vous avez choisie au niveau 11 : votre voie parangonique. Vous vous déplacez plus rapidement, que ce soit par le biais d'un hippogriffe, ou d'un sort qui permet à tout votre groupe d'emprunter la voie des airs. En combat, vous pouvez vous envoler, voire vous téléporter sur de courtes distances.
La mort est devenue un obstacle surmontable, et le destin d'une nation ou même du monde se joue peut-être lors de vos quêtes, qui revêtent à présent une importance capitale. Vous traversez des régions ne figurant plus sur aucune

TABLE D'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Nombre de px	Niveau	Caractéristiques	Pouvoirs et aptitudes	Talents acquis	Pouvoirs acquis (à volonté/de rencontre/ quotidiens/utilitaires)
0	1	selon la race	aptitudes de classe ; traits raciaux ; 1 talent ; formations de compétences de départ ; 2 pouvoirs d'attaque à volonté ; 1 pouvoir d'attaque de rencontre ; 1 pouvoir d'attaque quotidien	1†	2/1/1/0
1 000	2	–	1 pouvoir utilitaire ; 1 talent	2	2/1/1/1
2 250	3	–	1 pouvoir d'attaque de rencontre	2	2/2/1/1
3 750	4	+1 à deux	1 talent	3	2/2/1/1
5 500	5	–	1 pouvoir d'attaque quotidien	3	2/2/2/1
7 500	6	–	1 pouvoir utilitaire ; 1 talent	4	2/2/2/2
10 000	7	–	1 pouvoir d'attaque de rencontre	4	2/3/2/2
13 000	8	+1 à deux	1 talent	5	2/3/2/2
16 500	9	–	1 pouvoir d'attaque quotidien	5	2/3/3/2
20 500	10	–	1 pouvoir utilitaire ; 1 talent	6	2/3/3/3
26 000	11	+1 à toutes	aptitudes de voie parangonique ; 1 pouvoir d'attaque de rencontre de voie parangonique ; 1 talent	7	2/4/3/3
32 000	12	–	1 pouvoir utilitaire de voie parangonique ; 1 talent	8	2/4/3/4
39 000	13	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque de rencontre	8	2/4*/3/4
47 000	14	+1 à deux	1 talent	9	2/4/3/4
57 000	15	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque quotidien	9	2/4/3*/4
69 000	16	–	aptitude de voie parangonique ; 1 pouvoir utilitaire ; 1 talent	10	2/4/3/5
83 000	17	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque de rencontre	10	2/4*/3/5
99 000	18	+1 à deux	1 talent	11	2/4/3/5
119 000	19	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque quotidien	11	2/4/3*/5
143 000	20	–	1 pouvoir d'attaque quotidien de voie parangonique ; 1 talent	12	2/4/4/5
175 000	21	+1 à toutes	aptitude de destinée épique ; 1 talent	13	2/4/4/5
210 000	22	–	1 pouvoir utilitaire ; 1 talent	14	2/4/4/6
255 000	23	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque de rencontre	14	2/4*/4/6
310 000	24	+1 à deux	aptitude de destinée épique ; 1 talent	15	2/4/4/6
375 000	25	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque quotidien	15	2/4/4*/6
450 000	26	–	1 pouvoir utilitaire de destinée épique ; 1 talent	16	2/4/4/7
550 000	27	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque de rencontre	16	2/4*/4/7
675 000	28	+1 à deux	1 talent	17	2/4/4/7
825 000	29	–	remplacement d'1 pouvoir d'attaque quotidien	17	2/4/4*/7
1 000 000	30	–	aptitude de destinée épique ; 1 talent	18	2/4/4/7

Note : en plus des divers avantages résumés sur cette table, vous gagnez systématiquement des points de vie lorsque vous changez de niveau. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de votre classe.

* À ce niveau, vous pouvez remplacer un de vos pouvoirs par un autre pouvoir d'un niveau inférieur ou égal au niveau de votre personnage.

† Les humains commencent avec un talent supplémentaire au niveau 1. De même, certaines classes bénéficient de talents supplémentaires.

carte et explorez des donjons depuis longtemps oubliés, où vous combattrez sans doute des drows sournois, des géants primitifs, de féroces hydres, des golems ignorant la peur, des hordes de barbares déchaînés, des vampires assoiffés de sang ou des flagelleurs mentaux pleins de ruse. Lorsque vous affrontez un dragon, c'est un puissant adulte qui a établi son repaire et trouvé sa place dans le monde. Encore une fois, un peu comme vous.

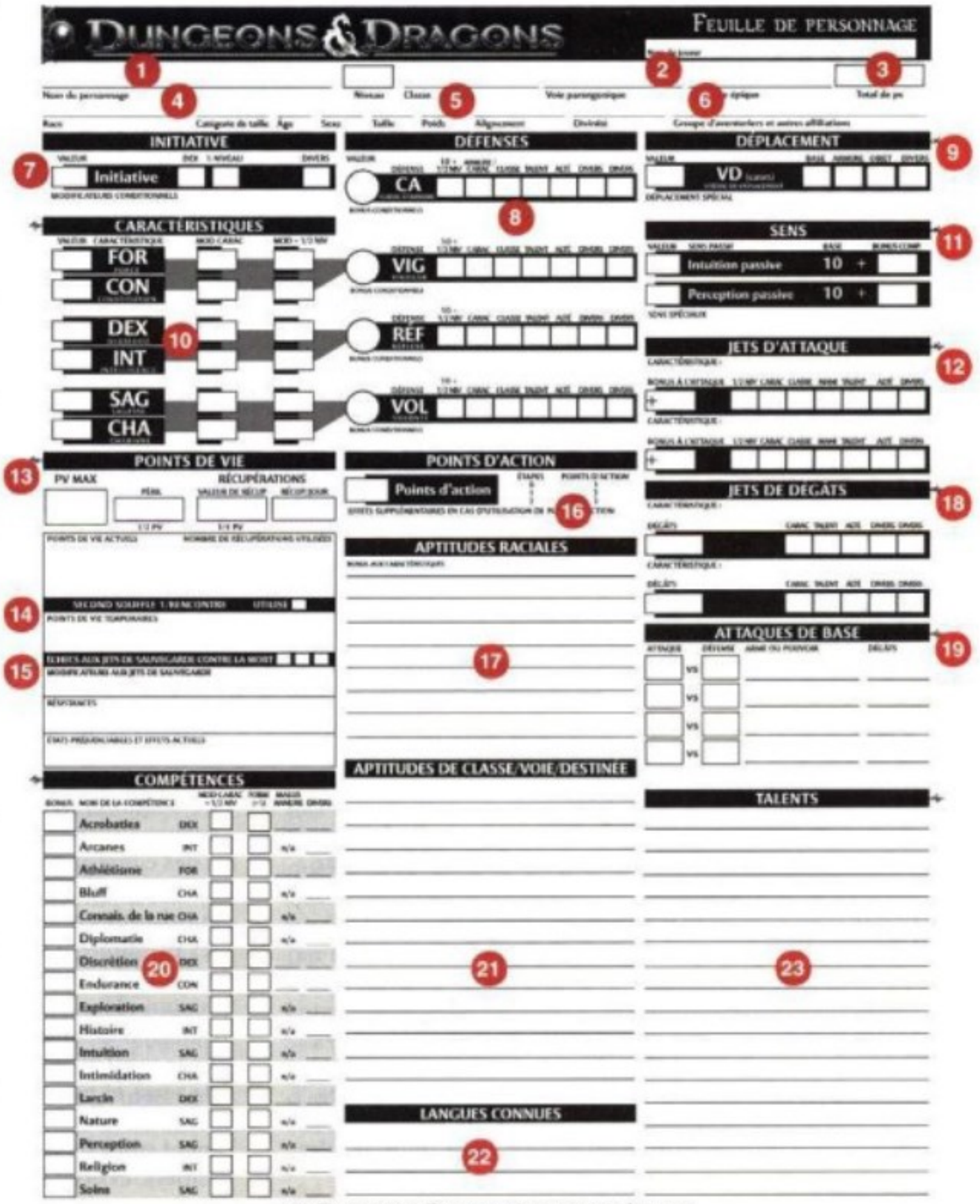
À l'échelon **épique**, les capacités de votre personnage deviennent réellement stupéfiantes. C'est toujours votre classe qui définie la majorité de vos capacités, mais vos pouvoirs les plus puissants proviennent de votre destinée épique, que vous choisissez niveau 21. Vous traversez des pays entiers en un clin d'œil, et tous les membres de votre groupe combattent dans les airs. L'issue de vos aventures a des conséquences d'une portée incalculable, le sort de millions de personnes vivant sur ce monde et même sur d'autres plans en dépend peut-être. Vous parcourez les royaumes d'autres univers et explorez des souterrains pleins de merveilles que jamais personne n'avait contemplées avant vous. Vous y combattez de sauvages diantrefosses, une féroce tarasque, de sinistres seigneurs de la mort sanglotains, des archimages liches assoiffés de sang, et même des princes démons. Les dragons que vous rencontrez sont des dracosires aux pouvoirs absolument stupéfiants, dont le sommeil inquiète des royaumes entiers, et dont le réveil menace des mondes.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Libre à vous de choisir comment reproduire toutes les informations dont vous aurez besoin en cours de jeu, même si la plupart des joueurs préfèrent recourir à la feuille de personnage, que vous trouverez à la fin de ce livre.

Nous l'avons reproduite ici en taille réduite pour vous présenter les différentes parties qui la composent. Chaque numéro renvoie aux informations suivantes :

1. **Nom du personnage :** écrivez ici le nom de votre personnage.
2. **Niveau/Classe/Voie parangonique/Destinée épique :** inscrivez ici votre niveau et votre classe de personnage. Si vous êtes niveau 11, vous devez choisir une voie parangonique parmi celles présentées à la fin de la description de votre classe. Si vous êtes niveau 21, notez-y la destinée épique que vous avez choisie.
3. **Total de px :** c'est là que vous enregistrez les points d'expérience que vous avez accumulés.
4. **Race et catégorie de taille :** choisissez votre race (cf. Chapitre 3) et inscrivez votre catégorie de taille. La plupart des personnages sont de taille moyenne ; les halfelins sont de petite taille.
5. **Âge, sexe, taille et poids :** ces détails sont laissés à votre entière discrétion. La plupart des aventuriers sont de jeunes adultes, âgés de 18 à 25 ans en termes humains.
6. **Alignement, divinité, groupe d'aventuriers et autres affiliations :** inscrivez ici votre alignement, la divinité que vous vénérez (si vous en avez choisi une), et le nom du groupe auquel vous appartenez (s'il en porte un).
7. **Initiative :** calculez votre modificateur d'initiative et notez-le à cet endroit. Rajoutez également tous les bonus conditionnels dans l'espace réservé (cf. page 267).
8. **Défenses :** reportez ici votre classe d'armure, vos défenses de Réflexes, de Vigueur et de Volonté. Ces défenses sont égales à 10 + la moitié de votre niveau + le modificateur de caractéristique applicable. Ajoutez aussi à votre classe d'armure le bonus conféré par votre armure. Si vous portez une armure légère, ajoutez votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence. Notez également tous les bonus conditionnels dans l'espace réservé (cf. page 274).
9. **Vitesse :** calculez votre vitesse de déplacement et notez-la ici. Si vous bénéficiez d'un type de déplacement particulier, précisez-le également.
10. **Caractéristiques :** inscrivez vos valeurs de caractéristiques, leurs modificateurs, et le total de chaque modificateur + la moitié de votre niveau (cf. *Valeur des caractéristiques*, page 16). Si vous êtes niveau 1, la moitié de votre niveau est égale à 0.
11. **Sens :** calculez vos modificateurs de Perception passive et d'Intuition passive, puis notez-les ici (cf. page 179). Même si vous n'êtes pas formé aux compétences de Perception et d'Intuition, vous serez régulièrement amené à effectuer ce genre de tests. Si vous bénéficiez d'un sens spécial lié à votre race, inscrivez-le ici.
12. **Jets d'attaque :** utilisez ces cases pour enregistrer votre bonus d'attaque pour chacune de vos attaques les plus fréquentes.
13. **Points de vie :** vos points de vie sont fonction de votre classe et de votre niveau (reportez-vous à la description des classes au Chapitre 4). Ajoutez votre valeur de Constitution à vos points de vie. Votre valeur de péril est égale à la moitié de vos points de vie maximums ; quant à votre valeur de récupération, elle est égale à un quart de vos points de vie maximums. Notez le nombre de récupérations dont vous



© 2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

disposez par jour, qui est fonction de votre classe de personnage (cf. Chapitre 4), auquel vous rajoutez votre modificateur de Constitution. Reportez-vous au Chapitre 9 pour en savoir plus sur les points de vie et les soins.

14. Second souffle : une fois par rencontre, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une action simple (cf. page 292). Inscrivez les points de vie temporaires dans la case prévue à cet effet.

15. Échecs aux jets de sauvegarde contre la mort : lorsque vous êtes sur le point de mourir, vous effectuez un jet de sauvegarde à chaque round. Inscrivez ici chaque échec, sachant qu'au troisième votre personnage meurt (cf. page 295). Utilisez cet espace pour y reporter vos modificateurs aux jets de sauvegarde, vos résistances aux dégâts, l'état préjudiciable dans lequel vous êtes et les effets auxquels vous êtes soumis.

16. Points d'action : notez ici les points d'action que vous avez gagnés (cf. page 290).

17. Aptitudes raciales : inscrivez les aptitudes et les avantages que votre race vous octroie (cf. Chapitre 3).

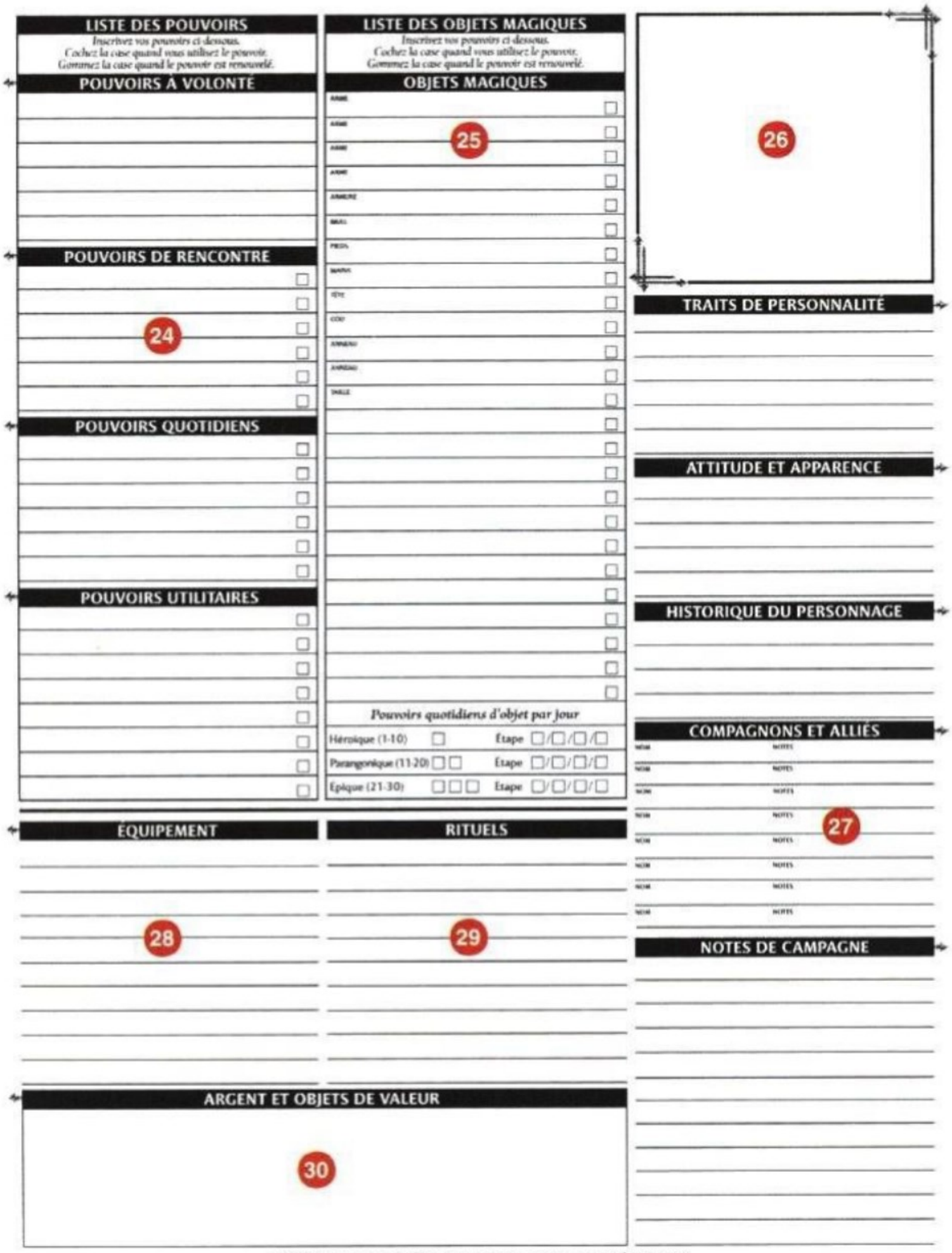
18. Jets de dégâts : utilisez ces cases pour enregistrer votre bonus aux dégâts pour chacune de vos attaques les plus fréquentes.

19. Attaques de base : notez ici le bonus au jet d'attaque et de dégâts des attaques de base des armes de corps à corps et à distance que vous utilisez le plus souvent. Utilisez une attaque de base quand vous devez porter une attaque d'opportunité ou une attaque de base conférée par un pouvoir (cf. page 287).

20. Compétences : cochez les compétences pour lesquelles vous êtes formé et calculez leur bonus de base aux tests de compétence. Le fait d'être formé permet de bénéficier d'un bonus de +5 à tous les tests de la compétence concernée (cf. Chapitre 5).

21. Aptitudes de classe/voie/destinée : inscrivez ici les aptitudes et les avantages octroyés par votre classe, votre voie parangonique ou votre destinée épique (qui sont décrites au Chapitre 4).

22. Langues connues : notez ici les langues que vous parlez du fait de votre race, et celles que vous avez apprises grâce à un talent.



© 2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

23. Talents : dressez la liste des talents que vous avez choisis et leurs effets. Les talents sont décrits au Chapitre 6.

24. Liste des pouvoirs : reportez dans cette section les pouvoirs que vous possédez, en séparant les pouvoirs d'attaque des pouvoirs utilitaires. (Vous pouvez aussi noter les effets de vos pouvoirs sur des fiches indépendantes si vous le souhaitez). Les pouvoirs d'attaque sont divisés en pouvoirs à volonté, pouvoirs de rencontre et pouvoirs quotidiens. Notez le type d'action que vous devez entreprendre pour utiliser chaque pouvoir (libre, mineure, mouvement ou simple), la caractéristique sur lequel il est basé, et à quelle défense il s'attaque. Les pouvoirs sont décrits au Chapitre 4.

25. Liste des objets magiques : inscrivez dans cette section vos objets magiques et leurs pouvoirs. (Si vous préférez, notez tout cela sur des fiches indépendantes). Les objets magiques sont décrits au Chapitre 7.

26. Illustration : vous pouvez utiliser cet emplacement pour dessiner votre personnage.

27. Description du personnage et notes de campagne : notez dans les cases prévues à cet effet tout ce qui concerne votre personnage et la campagne dans laquelle il est engagé.

28. Équipement : faites-y l'inventaire de l'équipement que vous transportez.

29. Rituels : inscrivez-y les rituels que vous connaissez.

30. Argent et objets de valeur : suivez ici l'état de vos finances durement gagnées.

CHAPITRE 3

Races de Personnage

L'UNIVERS DE jeu de DUNGEONS & DRAGONS est composé d'une grande variété de cultures et de sociétés, bâties par les humains ou par des races fabuleuses (nains, elfes ou même tieffelins). C'est de cette variété que nombre de vocations aventureuses naissent chaque jour. En choisissant une race, vous donnerez une couleur à votre personnage et bénéficierez d'un large éventail de capacités spéciales. Mais ce n'est qu'un début. Imaginons que vous incarniez un guerrier, lequel serez-vous ? Un implacable nain tueur de monstres, un élégant maître d'armes elfe ou un féroce gladiateur drakéide ? Et si vous optiez pour un magicien ? Serez-vous plutôt un humain, opportuniste et courageux, ou bien un invocateur tieffelin des plus retors ? La race de votre personnage n'affecte pas seulement ses bonus aux caractéristiques et ses pouvoirs, elle pose également les bases de son histoire.

Traits raciaux

Chaque race de personnage offre les avantages suivants :

Bonus aux caractéristiques : votre personnage bénéficie d'un bonus à une ou deux caractéristiques. Gardez-les à l'esprit lorsque vous répartirez vos valeurs de caractéristiques (cf. *Valeur des caractéristiques*, page 16).

Vitesse de déplacement : c'est le nombre de cases que vous pouvez parcourir lorsque vous marchez (cf. *Déplacement et positionnement*, page 283).

Vision : la plupart des races, y compris les humains, ont une vision normale. Cependant, certaines races bénéficient d'une vision nocturne. Elles voient mieux dans l'obscurité que les humains (cf. *Vision et lumière*, page 262).

Langues : vous commencez en sachant déjà parler, lire et écrire quelques langues. Toutes les races parlent le commun, un dialecte issu du dernier empire humain. Certaines d'entre elles vous permettent de choisir une langue supplémentaire (cf. *Langues et écritures*, page 25).

Autres traits raciaux : de votre choix de race découlent des bonus à vos compétences, le maniement de quelques armes, sans oublier d'éventuels bonus et capacités spécifiques.

Pouvoir racial : certaines races vous procurent un pouvoir racial, qui s'ajoute à ceux que vous confère votre classe au niveau 1. Reportez-vous à la page 54 pour découvrir comment lire la description d'un pouvoir.

MATT CAVOTTA

DEMI-ELFE



Des héros-nés et des guides qui allient le meilleur de l'elfe et de l'humain

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,65 m à 1,85 m
Poids moyen : 65 à 85 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Charisme +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : nocturne

Langues : commun, elfique, une supplémentaire au choix
Bonus aux compétences : +2 en Diplomatie, +2 en Intuition
Dilettante : au niveau 1, vous choisissez un pouvoir à volonté d'une classe différente de la vôtre, que vous pouvez utiliser en tant que pouvoir de rencontre.
Diplomatie de groupe : vous conférez un bonus racial de +1 aux tests de Diplomatie de tous vos alliés situés dans un rayon de 10 cases.
Double héritage : vous avez accès aux talents ayant elfe ou humain comme prérequis (ainsi que ceux qui s'adressent spécifiquement aux demi-elfes), du moment que vous remplissez les autres conditions.

Descendants des elfes et des humains, les demi-elfes constituent une race essentielle, chez laquelle ressort le meilleur des deux races.

Jouez un demi-elfe si vous voulez...

- être un dirigeant enthousiaste et extraverti.
- être un héros charismatique qui est à l'aise au sein de deux cultures différentes.
- être membre d'une race qui préfère les classes de maître de guerre, paladin et sorcier.

EVA WIDERMANN

Description

Les demi-elfes ont tendance à être plus robustes que les elfes, mais plus fluets que les humains. Ils ont les mêmes variations de couleur de peau que les elfes et les humains. Cependant, comme les elfes, ils ont souvent une couleur d'yeux et de cheveux qui n'existe pas chez les humains. Contrairement aux elfes mâles, rigoureusement glabres, les demi-elfes mâles peuvent se faire pousser une fine moustache, le bouc ou même une barbe courte. Leurs oreilles sont de la même taille que celles des humains, mais pointues, comme leurs ancêtres elfiques.

Les demi-elfes suivent généralement la mode (vêtements et coiffure) de la société dans laquelle ils ont passé le plus de temps. Par exemple, si un demi-elfe est élevé dans une tribu barbare, il s'habillera des peaux et fourrures de cette dernière, et arborera leurs tresses et peintures faciales traditionnelles. Et pourtant, il n'est pas inhabituel pour un demi-elfe de porter des vêtements ou des parures elfiques. Ainsi, il affiche fièrement les signes de son double héritage.

La durée de vie des demi-elfes est comparable à celle des humains. Cependant, comme les elfes, ils restent vigoureux jusqu'à un âge avancé.

Jouer un demi-elfe

Les demi-elfes sont bien plus que la combinaison de deux races : le croisement des sangs elfe et humain produit une race unique, dotée de caractéristiques propres. Ils partagent avec les elfes la grâce naturelle, l'aspect athlétique et le sens de l'observation. Ils tiennent des humains leur énergie et leur passion. Mais, sans le devoir ni aux uns ni aux autres, ils sont charismatiques, confiants et ouverts d'esprit. Ils s'avèrent être d'excellents diplomates, négociateurs et dirigeants.

Les demi-elfes aiment être entourés d'êtres les plus différents possibles. Pour les trouver, il suffit de rejoindre les villages, villes et agglomérations où toutes les races peuvent se mélanger librement. Ils entretiennent un large réseau de connaissances, tout autant dans le cadre amical que professionnel. Ils aiment établir des contacts avec les humains, les elfes et les autres races pour en apprendre le plus possible sur eux, sur leur façon de vivre et de se faire une place dans ce monde.

Les demi-elfes s'installent rarement pour une longue période. Leur besoin de bouger fait naturellement d'eux des aventuriers. Ils se sentent rapidement chez eux où qu'ils soient. Lorsque leurs pas les ramènent dans un lieu familier, ils se mettent à la recherche de vieux amis et renouent avec d'anciens contacts.

Finalement, les demi-elfes sont des survivants capables de s'adapter à presque toutes les situations. Ils sont généralement appréciés et admirés par la majorité des races, pas seulement par les elfes et les humains. Ils sont pleins d'empathie, meilleurs que quiconque pour se mettre à la place des autres.

Les demi-elfes inspirent naturellement la loyauté, et nouent facilement des relations de véritable amitié. Ils ont un grand sens des responsabilités envers ceux dont ils prennent soin. Les demi-elfes maîtres de guerre ou généraux n'envoient leurs hommes affronter un danger que s'ils estiment pouvoir l'affronter eux-mêmes. Au combat, ils sont généralement en première ligne, certains que leurs alliés suivront leur exemple.

Les demi-elfes n'ont pas de culture propre et ne sont pas nombreux. Ils portent généralement des noms elfes ou humains, utilisant parfois un nom chez les premiers et un autre chez les seconds. Certains s'inquiètent de leur place dans l'univers. Ils ne se sentent vraiment proches que des autres demi-elfes. La plupart se proclament citoyens du monde et frères de tous.

Traits de caractère des demi-elfes : charmeurs, confiants, obligeants, ouverts d'esprit, sociables, souples

Noms demi-elfes : généralement des noms humains ou elfiques. Cependant, certains demi-elfes ont aussi un nom caractéristique d'une autre race.

Aventuriers demi-elfes

Voici trois exemples d'aventuriers demi-elfes.

Daran est un maître de guerre et un tacticien enthousiaste. Son ambition n'est pas de prendre la tête d'une armée. Il se contente parfaitement de diriger un petit groupe d'amis en quête de gloire. La richesse est bien sûr un petit plus bienvenu de l'aventure. Entre deux équipées, il aime dépenser son argent et passe son temps dans les villes. Il se fait des amis facilement, et puise dans un réseau étendu de contacts pour trouver de nouvelles opportunités. Il peut aussi obtenir de l'aide un peu partout dans le monde.

Shuva est une sorcière dont les sombres ruminations inspirent plus la peur que la loyauté. Contrairement à ses pairs, elle a grandi sans ressentir la moindre appartenance à la race humaine ou elfique. Elle a toujours été solitaire et a appris à ne compter que sur elle-même. À présent qu'elle fait partie d'un groupe d'aventuriers, elle apprend doucement à faire confiance à ses compagnons.

Calder est un paladin servant Pélor, le dieu du soleil. C'est sa très grande compassion qui le pousse à aider ceux qui en ont besoin du mieux qu'il peut. Il combat souvent les forces du mal qui s'en prennent aux faibles, qu'elles se présentent sous la forme de bandits pillant une caravane ou de gnolls réduisant des fermes en cendres. Il ne veut pas être seulement un combattant. Pourtant, il passe plus de temps à secourir les victimes qu'à fêter ses victoires.

DRAKÉIDE



Guerriers fiers et honorables,
nés du sang d'un ancien dieu dragon

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,85 m à 2 m
Poids moyen : 110 à 160 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Charisme +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : normale

Langues : commun, draconique
Bonus aux compétences : +2 en Histoire, +2 en Intimidation
Fureur drakéide : lorsque vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque.
Héritage draconique : votre valeur de récupération est égale au quart de vos points de vie maximums + votre modificateur de Constitution.
Souffle de dragon : vous pouvez utiliser *souffle de dragon* en tant que pouvoir de rencontre.

Souffle de dragon — Drakéide Pouvoir racial

Alors que vous ouvrez la gueule en rugissant, le pouvoir mortel des drakéides s'échappe en un souffle, pour engloutir vos adversaires.

Rencontre ✦ acide, électricité, feu, froid ou **poison**
Action mineure **Proximité** décharge 3
Cible : toutes les créatures prises dans la décharge
Attaque : Force +2 contre Réflexes, Constitution +2 contre Réflexes, ou Dextérité +2 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur de Constitution dégâts.
Au niveau 11, le bonus d'attaque passe à +4 et les dégâts à 2d6 + modificateur de Constitution ; au niveau 21, ils passent à +6 et 3d6 + modificateur de Constitution.
Spécial : lorsque vous créez votre personnage, choisissez la caractéristique que vous utiliserez pour effectuer les jets d'attaque de ce pouvoir (Force, Constitution ou Dextérité), et le type de dégâts qu'il infligera (acide, électricité, feu, froid ou poison). Ces deux choix valent pour toute la carrière de votre personnage et ne changent en rien les autres effets du pouvoir.

Nés pour combattre, les drakéides appartiennent à une race de mercenaires errants, de soldats et d'aventuriers. Il y a longtemps, leur empire combattait pour la domination absolue du monde. Mais à présent, il ne reste que quelques clans déracinés, composés de ces fiers guerriers, pour transmettre les légendes de leur glorieux passé.

Jouez un drakéide si vous voulez...

- ressembler à un dragon.
- être un fier héritier d'un ancien empire déchu.
- cracher de l'acide, de l'électricité, du feu, du froid ou du poison.
- être membre d'une race qui préfère les classes de guerrier, maître de guerre et paladin.

WILLIAM O'CONNOR

Description

Les drakéides ressemblent à des dragons humanoïdes. Couverts d'une peau écailleuse, ils ne possèdent pas de queue. Grands et bien bâtis, ils atteignent le plus souvent les deux mètres de haut pour 150 kg. Leurs pieds et leurs mains comptent trois doigts et un pouce, pourvus de solides griffes, aiguisées comme des serres. La tête d'un drakéide est constituée d'une gueule arrondie, d'arcades sourcilières prononcées, ainsi que de collerettes caractéristiques, aux joues et aux oreilles. Derrière les sourcils, ils possèdent une crête d'écailles effilées, de différentes tailles, qui ressemblent à des cheveux épais et noueux. Leurs yeux ont des nuances de rouge ou d'or.

Les écailles d'un drakéide sont généralement écarlates, dorées, rouille, ocre, bronze ou brunes. Il est très rare que leur couleur corresponde à celle d'un dragon chromatique ou métallique. De plus, elle ne donne aucune indication sur le type de souffle de dragon utilisé. La plupart des drakéides ont de fines écailles qui couvrent la plus grande partie de leur corps, ce qui donne à leur peau l'apparence du cuir. Les avant-bras, les épaules, les cuisses, les chevilles et les pieds sont dotés de plus grandes écailles.

Les jeunes drakéides grandissent plus vite que les enfants humains. Ils savent marcher quelques heures après leur éclosion et, dès l'âge de 3 ans, ils sont déjà aussi grands qu'un humain de 10 ans. Ils atteignent l'âge adulte à 15 ans et vivent aussi longtemps que les humains.

Jouer un drakéide

Aux yeux d'un drakéide, l'honneur est plus important que la vie elle-même, tout particulièrement dans le comportement adopté au cœur de la bataille. Les adversaires doivent toujours être traités avec respect et politesse, même s'ils s'avèrent être les pires scélérats. Et si la prudence et la discrétion sont les clés de la survie au combat, la peur est une maladie et la couardise un échec moral.

L'importance donnée à l'honneur s'exprime dans tous les aspects de la vie d'un drakéide, si bien qu'il n'y a pas pire infamie que de manquer à sa parole. Il choisit donc ses mots avec soin et assume toujours la responsabilité de ses actes comme de leurs conséquences.

Une autre facette de cet honneur, c'est la recherche perpétuelle de l'excellence. Les drakéides ont soif d'apprendre, mais ils détestent échouer. Ils se donneront donc à fond avant d'envisager l'abandon. La maîtrise d'une capacité ou d'un art est généralement le but ultime de toute une vie. Toute personne qui partage cette recherche de la perfection gagnera facilement le respect d'un drakéide, peu importe sa race.

Leur dévouement au service de l'honneur et de l'excellence est souvent perçu comme une forme d'arrogance et de mépris. Il faut dire que les drakéides sont très fiers de leurs exploits passés et présents. Et pourtant, ils peuvent facilement admirer ceux des autres races. Ainsi, même si l'empire de Bael Turath était l'ennemi d'Arkhosia (l'ancien empire drakéide), ils considèrent les tieffelins comme des compagnons ou des adversaires de valeur, et admirent leur force et leur ténacité.

Les drakéides partent à l'aventure pour prouver leur valeur et bâtir leur renommée. Ils rêvent tous de parvenir au sommet de leur art, de participer à des quêtes légendaires, et de devenir le héros dont on contera les exploits des générations durant.

Traits de caractère des drakéides : fiables, fidèles, fiers, nobles, obstinés, perfectionnistes, réservés, traditionalistes

Noms masculins : Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Nadarr, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Torinn

Noms féminins : Akra, Biri, Daar, Harann, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava

Aventuriers drakéides

Voici trois exemples d'aventuriers drakéides.

Bharash est un maître de guerre qui dirige un groupe d'aventuriers en quête de richesse et de gloire. Inspiré par les histoires des anciens héros d'Arkhosia, il suit son destin au cœur des batailles, et rêve de diriger une armée légendaire contre une horde d'orques ou d'hobgobelins. Il se contente pour le moment de coordonner des raids plus modestes contre les forces du mal, qu'il affronte dans les donjons et les ruines. Il révère Bahamut, comme le dieu de l'honneur.

Harann est une guerrière entièrement dévouée à la maîtrise de son arme de prédilection : l'épée bâtarde. Elle se lève tôt tous les matins pour s'entraîner et cherche en permanence à maîtriser de nouvelles techniques. Cette recherche de l'excellence ne se limite pas à ses seules compétences martiales, car ses efforts forgent également son caractère. Tant et si bien que, lorsqu'elle sera au sommet de son art, elle estimera avoir atteint la perfection.

Donaar est un paladin d'Érathis, le dieu des villes et de la civilisation. Convaincu que le destin de son peuple est de renaître des cendres de son ancien empire pour en créer un nouveau, il veut apporter sa pierre à l'édifice. Pour se rappeler son héritage, Donaar porte autour du cou un morceau de l'œuf dont il est issu. Même si pour lui le pillage de donjons est une perte de temps, cela lui permet parfois d'exhumer un souvenir d'Arkhosia. Et ces objets auront évidemment un rôle à jouer dans la fondation d'un nouvel empire.

ÉLADRIN

Combattants élégants et magiciens à leur aise au sein du crépuscule éthéré de Féerie

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,65 m à 1,85 m
Poids moyen : 65 à 90 kg

Bonus aux caractéristiques :
Dextérité +2, Intelligence +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : nocturne

Langues : commun, elfique
Bonus aux compétences : +2 en Arcanes, +2 en Histoire
Éclipse féerique : vous pouvez utiliser *éclipse féerique* en tant que pouvoir de rencontre.
Éducation éladrine : vous bénéficiez d'une formation supplémentaire dans une compétence choisie dans la liste du Chapitre 5.
Maniement des armes éladrines : vous êtes formé au maniement de l'épée longue.
Origine féerique : vos ancêtres étaient natifs de Féerie, vous êtes donc considéré comme une créature féerique au regard des effets liés à cette origine.
Transe : plutôt que de dormir, vous entrez dans un état méditatif connu sous le nom de transe. Quatre heures de transe vous procurent les mêmes effets que six heures de repos prolongé pour toute autre race. Lorsque vous êtes en transe, vous êtes parfaitement conscient de ce qui vous entoure. Vous pouvez ainsi détecter les ennemis en approche et tout autre événement.
Volonté éladrine : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Volonté, et d'un bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Éclipse féerique — **Éladrin Pouvoir racial**

D'un pas, vous disparaissez d'un point pour apparaître à un autre.

Rencontre ✦ téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous téléportez à hauteur de 5 cases. (cf. *Téléportation*, page 286).

Créatures magiques entretenant des liens forts avec la nature, les éladrins vivent dans des villes au cœur des terres crépusculaires de Féerie. Leurs cités sont suffisamment proches du monde pour que, parfois, elles s'y matérialisent. Ces apparitions sont toujours brèves, souvent dans des vallées montagneuses ou au cœur de clairières profondément enfouies dans les forêts. Puis elles disparaissent pour rejoindre la Féerie.

ANNE STOKES

Jouez un éladrin si vous voulez...

- être mystérieux et détaché de ce monde.
- être élégant et intelligent.
- vous téléporter sur le champ de bataille, dissimulé par la magie de Féerie.
- être membre d'une race qui préfère les classes de maître de guerre, magicien et voleur.

Description

Les éladrins sont de taille humaine, avec un corps fin et athlétique. Ils possèdent des teints de peau similaires aux humains, même s'ils sont plus souvent pâles. Leurs cheveux fins et raides sont généralement blancs, argentés ou or pâle. Ils les laissent pousser, sans les attacher. Leurs oreilles sont longues et effilées. Leurs yeux, dénués de pupille, sont des orbes perlés, opalescents, d'un bleu, violet ou vert vibrants. Les éladrins n'ont pas de poils sur le visage et en ont très peu sur le reste du corps.

Les enfants éladrins grandissent aussi vite que les humains. Cependant, le vieillissement ralentit sensiblement lorsqu'ils atteignent la maturité. Ils profitent de la jeunesse et d'une bonne santé presque toute leur vie et ne commencent à sentir les effets de l'âge qu'au milieu de leur troisième siècle. La plupart vivent plus de 300 ans, et même à la fin de leur existence, ils ne souffrent que peu des infirmités dues à leur âge avancé.

Jouer un éladrin

La société éladrine est à la frontière de la Féerie et du monde physique. Les éladrins construisent leurs élégantes cités et tours là où la beauté de la nature est saisissante ; tout particulièrement là où le voile entre les mondes est le plus fin : vallées montagneuses isolées, îles verdoyantes le long de côtes sauvages battues par la tempête, ou encore clairières perdues au cœur d'anciennes forêts. Certaines terres éladrines n'existent quasiment qu'en Féerie et ne touchent que rarement le monde, alors que d'autres y apparaissent au soleil couchant, chaque jour, pour retourner en Féerie à l'aube.

Vivant très vieux et ayant des attaches fortes avec la Féerie, les éladrins ont une vision assez détachée du monde. Ils ont souvent du mal à croire que certains événements peuvent avoir la moindre conséquence pour eux : eux observent des évolutions qui s'étalent sur plusieurs siècles.

Cette indifférence vis-à-vis du monde environnant fait que les éladrins sont souvent perçus comme distants et intimidants par les autres races. Leur nature féerique les rend également autant attirants qu'effrayants. Pourtant, les éladrins prennent à cœur leurs amitiés et leurs alliances. Si leurs amis sont en danger, ils réagiront immédiatement, sans aucune mesure. Le courage, l'intelligence, la loyauté et les pouvoirs magiques font des éladrins des alliés puissants et respectés.

Les éladrins vivent selon des principes esthétiques propres à la Féerie, personnifiés par Corellon, le dieu de la beauté, protecteur des fées. Ils cherchent à incarner la grâce et l'habilité. Il consacre leur vie à l'apprentissage, que ce soit la danse, le chant, l'usage de l'épée ou de la magie. Leurs villes sont des lieux d'une splendeur telle qu'elles embellissent et transforment leur environnement naturel en des formes élégantes.

Les éladrins sont de proches cousins des elfes. On les appelle d'ailleurs parfois hauts elfes ou elfes gris. Contrairement aux elfes, ils ont une préférence pour la Féerie et la magie, mais les deux races gardent l'une pour l'autre une très haute considération. Ils partagent la même haine pour la troisième branche de leur race, les drows.

Les éladrins les plus puissants de Féerie, appelés nobles éladrins, sont tellement baignés dans la magie naturelle de leurs terres qu'ils se transforment, héritant ainsi des caractéristiques des saisons ou d'autres phénomènes naturels.

Traits de caractère des éladrins : détachés, distants, élégants, esthétiques, libres, magiques, patients, perspicaces

Noms masculins : Aramil, Arannis, Berrian, Dayereth, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Mindartis, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss

Noms féminins : Althaea, Anastrianna, Andraste, Bethrynna, Caelynna, Jelenneth, Leshanna, Meriele, Naivara, Quelenna, Sariel, Shanairra, Theirastra, Valenæ

Aventuriers éladrins

Voici trois exemples d'aventuriers éladrins.

Meriele est une magicienne. Sa magie est portée sur la puissance de l'orage et de la foudre, et pourtant elle semble être la zone de calme au cœur de la tempête. Pour ses amis, c'est comme si elle était au-dessus du tumulte du monde : parmi eux, mais clairement ailleurs. Le soir, alors que ses compagnons préparent le camp et s'allongent, elle glisse en transe et, dans son esprit, se promène dans la forêt sans âge de Féerie. L'impatience et l'impulsivité de ses compagnons l'amusent, mais ils sont presque aussi précieux à ses yeux que ses grimoires.

Quarion est un voleur. Il est autant à l'aise dans les ombres du monde que dans le crépuscule de Féerie. Il se déplace avec l'agilité d'un félin, et peut être étrangement silencieux lorsqu'il le désire. En combat, il a l'impression que son esprit glisse hors du temps, comme s'il voyait ses adversaires et lui-même bouger au ralenti. Les attaques de ses ennemis sont simples à déchiffrer, leurs défenses tout aussi faciles à anticiper et à contourner. Pour lui, le combat est une danse minutieusement chorégraphiée dont il apprécie l'élégance.

Anastrianna est une maîtresse de guerre qui servait autrefois comme capitaine de la garde du château d'un noble éladrin, un ghaele de l'hiver. Bannie suite à une colère du capricieux ghaele, Anastrianna a complètement tourné le dos à la Féerie. Elle est obsédée par des visions magnifiques, où elle dirige une armée féerique, avec des bannières flottant dans un ciel saphir, et du sang tachant la neige immaculée. Elle est certaine que son destin la conduira un jour face à son ancien maître.

ELFE



Archers rapides et prudents qui parcourent librement les forêts et les étendues sauvages

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,60 m à 1,80 m
Poids moyen : 65 à 85 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 7 cases
Vision : nocturne

Langues : commun, elfique
Bonus aux compétences : +2 en Nature, +2 en Perception
Maniement des armes elfiques : vous êtes formé au maniement de l'arc court et de l'arc long.
Origine féerique : vos ancêtres étaient natifs de Féerie, vous êtes donc considéré comme une créature féerique au regard des effets liés à cette origine.
Pas assuré : vous ignorez un terrain difficile lorsque vous vous décalez (même si vous possédez un pouvoir vous permettant de vous décaler sur plusieurs cases).
Précision elfique : vous pouvez utiliser *précision elfique* en tant que pouvoir de rencontre.
Vigilance de groupe : vous conférez un bonus racial de +1 aux tests de Perception de tous vos alliés non elfes situés dans un rayon de 5 cases.

Précision elfique — **Elfe Pouvoir racial**

En vous concentrant, vous visez avec précaution votre adversaire et frappez avec la légendaire précision des elfes.

Rencontre
Action libre — **Personnelle**
Effet : vous pouvez relancer un jet d'attaque, mais vous devrez utiliser son résultat, même s'il est inférieur au premier.

Sauvages et libres, les elfes surveillent leurs domaines forestiers. Particulièrement discrets, ils utilisent des flèches mortelles, qu'ils tirent depuis les arbres. Ils bâtissent leurs maisons dans le respect de l'harmonie sylvestre. D'ailleurs, la symbiose est telle que, souvent, les voyageurs ne remarquent qu'ils sont entrés dans une ville elfique que trop tard...

Jouez un elfe si vous voulez...

- être rapide, silencieux et sauvage.
- guider vos compagnons à travers les profondeurs sylvestres et cribler vos ennemis de flèches.
- être membre d'une race qui préfère les classes de prêtre, rôdeur et voleur.

Description

Les elfes sont sveltes, athlétiques, et à peu près de la même taille que les humains. Ils ont les mêmes couleurs de peau que ces derniers, penchant plutôt dans les teintes bronzées ou brunes. L'habituelle couleur de cheveux des elfes est le brun soutenu, l'orange automnal, le vert mousse ou l'or passé. Leurs oreilles sont longues, pointues, et leurs yeux d'une couleur bleue, violette ou vert vif. Les elfes ont très peu de poils. Leurs cheveux sont toujours détachés comme manifestation de leur liberté.

Ils grandissent au même rythme que les humains. Le seul indice du vieillissement d'un elfe est la couleur de ses cheveux : ils grisonnent ou s'assombrissent à l'âge adulte, toujours dans des tonalités automnales. La majorité des elfes vivent aisément plus de 200 ans et restent en forme jusqu'à leurs derniers jours.

Jouer un elfe

Les elfes ont des sentiments vraiment profonds, et pourtant leurs passions sont fugaces. Ils peuvent facilement passer du rire aux larmes, ou à la colère. Ils sont souvent impulsifs, et parfois considérés par les autres races comme inconstants et véhéments. Et pourtant, ils ne se dérobent pas devant leurs responsabilités, pas plus qu'ils n'oublient leurs engagements.

Du fait de leur longue de vie, les elfes ont parfois du mal à prendre certains sujets autant au sérieux que les autres races. Mais lorsqu'une véritable menace apparaît, ce sont des alliés redoutables sur lesquels on peut compter.

Les elfes révèrent la nature. Leur lien avec l'environnement leur permet d'observer beaucoup de choses. Ils ne coupent jamais d'arbres vivants. Lorsqu'ils s'installent de façon permanente, ils font attention à faire pousser et à tresser des tonnelles, des maisons sylvestres et des passerelles à partir de branches vivantes. Ils préfèrent le pouvoir brut de la nature plutôt que la magie arcanique employée par leurs cousins éladrins. Ils aiment explorer de nouvelles forêts, de nouvelles régions. Il n'est pas rare que des individus ou des petites bandes se promènent à des centaines de kilomètres de leur terre natale.

Les elfes sont des amis loyaux et de bonne compagnie. Ils ont des plaisirs simples : la danse, le chant, la course à pied et les concours d'habilité ou d'équilibre. Ils fuient les tâches ennuyeuses ou désagréables. Par contre, aussi peu plaisante que soit la guerre, il suffit d'une menace sur leur maison, leur famille ou leurs amis, pour que les elfes abandonnent leur apparente frivolité et prennent les armes.

À l'aube de la création, les elfes et les éladrins n'étaient qu'une seule et même race qui parcourait aussi bien la Féerie que le monde, passant librement de l'un à l'autre. Lorsque les drows se rebellèrent, sous la conduite de la déesse Lolth, les batailles qui s'ensuivirent déchirèrent les royaumes en mille morceaux. Les liens entre les gens de Féerie et du monde s'amenuisèrent. Finalement, les elfes et les éladrins évoluèrent en deux races bien distinctes. Les elfes descendent de ceux qui vivaient alors principalement dans le monde. Ils ne rêvent plus de la Féerie. Ils aiment les forêts et les étendues sauvages du monde dont ils ont fait leur demeure.

Traits de caractère des elfes : agiles, amicaux, intuitifs, joyeux, observateurs, rapides, sauvages, tempétueux

Noms masculins : Adran, Aelar, Beiro, Carric, Erdan, Gennal, Heian, Lucan, Peren, Rolen, Theren, Varis

Noms féminins : Adrie, Birel, Chaedi, Dara, Enna, Faral, Irann, Keyleth, Lia, Mialee, Shava, Thia, Valna

Aventuriers elfes

Voici trois exemples d'aventuriers elfes.

Varis est un rôdeur, fervent adorateur de Mélora, déesse des régions sauvages. Lorsqu'une armée de gobelins le chassa avec son peuple hors de leur village forestier, ils trouvèrent refuge dans la ville humaine fortifiée la plus proche. Varis dirige à présent d'autres elfes et des citadins humains lors de raids contre les gobelins. Et, même s'il conserve une attitude enjouée, il fixe souvent le lointain, à l'écoute, attentif à un éventuel signal d'approche de l'ennemi.

Lia est une voleuse dont la forêt ancestrale a été réduite en cendres il y a des dizaines d'années. Elle a grandi en bordure des terres ravagées, dans une grande ville humaine, incapable de vraiment s'adapter. Ses rêves l'appellent dans la forêt, alors que ses heures éveillées se déroulent dans les zones les plus insalubres de la civilisation. Elle a rejoint un groupe d'aventuriers après avoir tenté de faire les poches à un sorcier. Depuis, elle est tombée amoureuse de l'immensité du monde au-delà de la ville.

Heian est un prêtre de Sehanine, la déesse de la lune. Le village où il est né continue de se développer dans une forêt vierge des ténèbres qui s'étendent de par le monde. Pourtant, il a choisi de le quitter, voilà des années, à la recherche d'aventures et de nouveaux horizons. Durant ses récents voyages, il a eu vent d'un danger couvant dans l'ancienne forêt. À présent, il est déchiré entre suivre sa propre voie, et voler au secours de sa terre natale.

HALFELIN



Nomades rapides et ingénieux, petits de taille, mais grands de courage

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,15 m à 1,25 m
Poids moyen : 37 à 42 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Charisme +2
Catégorie de taille : petite
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : normale

Langues : commun, une supplémentaire au choix
Bonus aux compétences : +2 en Acrobaties, +2 en Larcin
Audacieux : vous bénéficiez d'un bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Deuxième chance : vous pouvez utiliser *deuxième chance* en tant que pouvoir de rencontre.
Réflexes éclair : vous bénéficiez d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Deuxième chance — Halfelin Pouvoir racial

La chance, combinée à votre petite taille, vous avantage lorsque vous esquivez l'attaque de l'ennemi.

Rencontre
Interruption immédiate — **Personnelle**
Effet : lorsqu'une attaque vous touche, vous pouvez forcer l'attaquant ennemi à relancer son jet d'attaque. Il devra utiliser son nouveau résultat, même s'il est inférieur au premier.

Les halfelins appartiennent à une race de petite taille, réputée pour son ingéniosité, sa rapidité d'esprit et ses nerfs solides. Nomades, ils se déplacent par voie fluviale ou par les terres marécageuses. Personne ne voyage aussi loin et n'observe autant ce qui se passe dans le monde que les halfelins.

Jouez un halfelin si vous voulez...

- être un héros avec du cran, qu'on aurait tort de sous-estimer.
- être agréable, chaleureux et amical.
- être membre d'une race qui préfère les classes de rôdeur, sorcier ou voleur.

ÊTRE DE PETITE TAILLE

Les personnages de taille P suivent presque tous les mêmes règles que ceux de taille M, à ceci près :

- Ils ne peuvent pas utiliser les armes à deux mains (cf. page 212), comme les épées à deux mains ou les hallebardes.
- Lorsqu'ils utilisent une arme polyvalente (cf. page 214), comme l'épée longue, ils doivent s'en servir à deux mains, sans infliger de dégâts supplémentaires.

DAVID GRIFFITH

Description

Les halfelins ressemblent à de petits humains et ont les proportions d'un humain adulte. Ils ont des nuances de peau identiques à celles des humains, avec le plus souvent des cheveux et des yeux sombres. Les hommes n'ont pas de barbe, mais beaucoup portent des favoris longs et fournis. Les halfelins, quel que soit leur sexe, ont des coiffures très élaborées qui intègrent des nattes et tresses complexes.

Ils portent le plus souvent des habits qui correspondent à leur environnement et préfèrent les couleurs terre ou des nuances de vert. Leurs costumes ainsi que leur équipement sont généralement tissés par leurs soins. Les oiseaux, cours d'eau, bateaux et poissons sont des motifs habituels dans leur art ou leurs décorations.

Les halfelins ont une durée de vie comparable à celle des humains.

Jouer un halfelin

Les halfelins sont des gens serviables, chaleureux et accueillants. Ils survivent dans un monde rempli de créatures plus grandes qu'eux, faisant en sorte de ne pas être remarqués ou, s'ils ne le peuvent pas, en évitant de les offenser. Ils donnent l'impression d'être inoffensifs et se sont arrangés pour survivre dans l'ombre des empires pendant des siècles, au plus fort des guerres comme des luttes politiques.

Les halfelins sont pragmatiques et terre à terre. Certes, ils ont quelques rêves d'or et de gloire, mais leurs besoins et plaisirs sont malgré tout très simples. Les aventuriers sont aussi rares chez les halfelins que parmi les autres races. Eux choisissent de devenir aventuriers pour la vie de groupe, l'amitié, la passion des voyages, ou par simple curiosité. Ce sont de courageux et loyaux compagnons, qui comptent plus sur leur discrétion et leur astuce en combat que sur la force brute ou la magie.

On trouve des communautés d'halfelins, très soudées, près des campements d'autres races, souvent le long ou même sur un plan d'eau. Les halfelins n'ont jamais bâti le moindre royaume, ni même possédé une quelconque terre. Il n'existe aucune forme de noblesse chez eux. Ils se tournent plutôt vers leurs anciens pour les guider. Cette priorité donnée à la famille et à la communauté a permis aux halfelins de préserver leur mode de vie pendant des milliers d'années, sans que la naissance ou la mort d'empires ne les touchent le moins du monde.

Selon leurs légendes, Mélora et Sehanine créèrent ensemble les halfelins, donnant à cette race l'amour de la nature et le goût de la discrétion. Puis, quand leur intérêt décrut, elles arrêtèrent de veiller sur eux. Les halfelins continuèrent donc seuls leur progression dans le monde. Ils prétendent qu'Avandra, la déesse de la chance, admira leur ingéniosité et les adopta, leur apportant la bonne fortune. Certes, tous les halfelins ne vénèrent pas Avandra, mais presque tous lui murmurent une prière de remerciement quand la chance leur sourit.

Les halfelins sont avides de contes et légendes comme ceux d'Avandra. Leur culture est riche d'une grande tradition orale. Peu de membres d'autres races réalisent que le folklore halfelin comporte tant d'informations sur des lieux ou personnages du passé. Beaucoup d'halfelins sont capables, à partir d'une fable, d'exhumer des connaissances concernant l'histoire, la religion ou la culture d'autres races.

Traits de caractère des halfelins : accommodants, agiles, amicaux, chaleureux, chanceux, courageux, curieux, déterminés, ingénieux, optimistes, pragmatiques, terre à terre

Noms masculins : Ander, Corrin, Dannad, Errich, Finnan, Garret, Lazam, Lindal, Merric, Nebin, Ostran, Perrin, Reed, Shardon, Ulmo, Wenner

Noms féminins : Andrey, Bree, Callie, Chenna, Eida, Kithri, Lidda, Nedda, Paela, Shaena, Tryn, Vani, Verna, Wella

Aventuriers halfelins

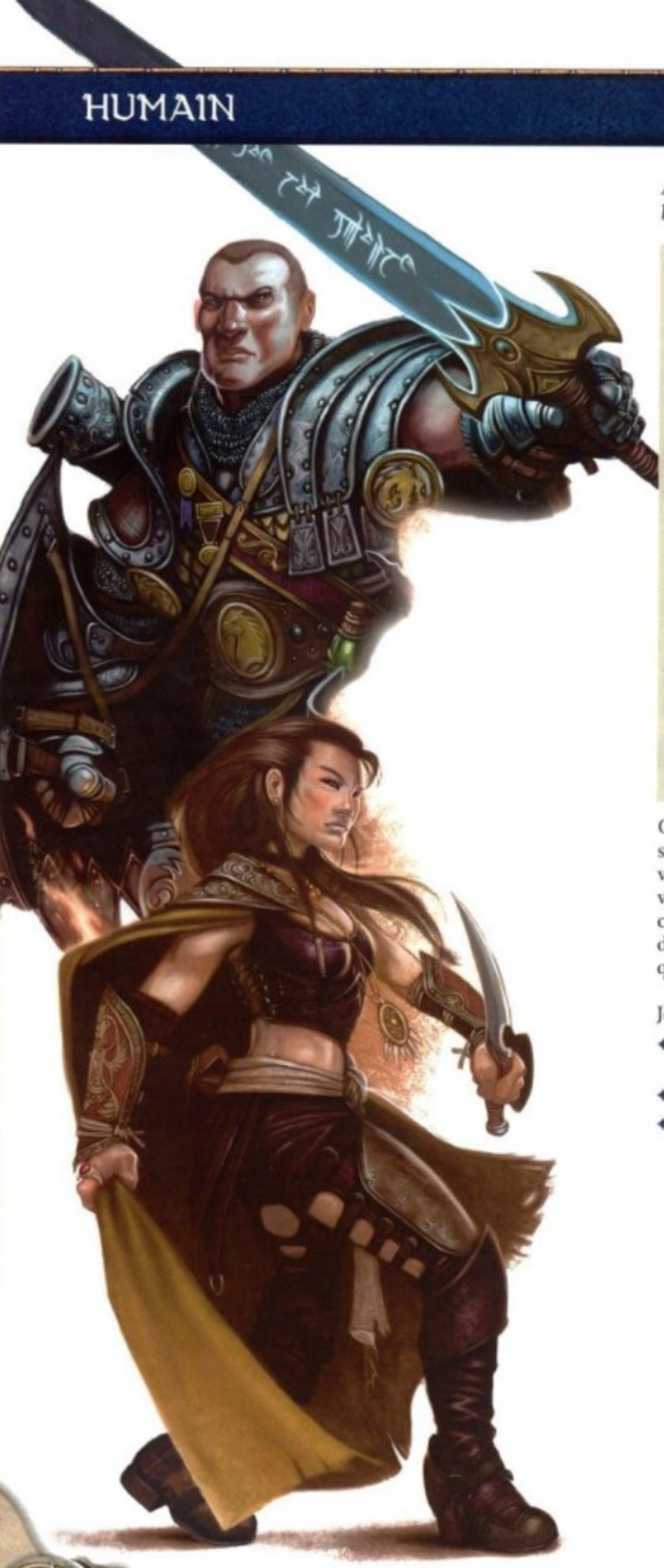
Voici trois exemples d'aventuriers halfelins.

Lidda est une voleuse dotée d'un esprit vif et d'une langue acérée. Elle a quitté sa famille toute jeune. Elle voulait explorer le monde et découvrir, par elle-même, les merveilles décrites dans les contes de son enfance. Elle a rejoint plusieurs groupes d'aventuriers pendant sa carrière. Et malgré ses nombreux sarcasmes et l'humour pince-sans-rire dont ses compagnons font les frais, elle considère chacun d'entre eux comme un véritable ami.

Garret est un rôdeur. Il y a plusieurs années, son grand-père l'a envoyé à la recherche d'une branche lointaine de sa famille qui ne répondait plus à ses messages. Garret découvrit que tout le clan avait été massacré et s'en retourna annoncer la triste nouvelle à sa famille. Depuis ce jour, il est incapable de rester trop longtemps au même endroit. Il ne sait pas qui ou quoi a tué ses cousins éloignés et ne crie pas vengeance. Ce qu'il veut, c'est faire le bien dans le monde afin, d'une certaine façon, de compenser l'atrocité des meurtres commis.

Verna est une sorcière halfeline sociable et accueillante. La puissance infernale qu'elle canalise ne semble laisser aucune trace sur son esprit ou son âme. Elle ne prend aucun plaisir à tuer, mais utilise ses pouvoirs mortels de façon pragmatique, pour se protéger ou protéger ses alliés. Elle ne parle guère de la raison qui l'a poussée vers une vie d'aventures et à conclure un pacte avec les puissances infernales. En fait, sans prévenir, un diable est apparu devant elle pour lui proposer du pouvoir en échange d'une faveur future. Et, dans ce qu'elle considère encore comme un moment de folie, elle a accepté. Des cauchemars concernant son avenir hantent son sommeil, mais elle n'en parle jamais.

HUMAIN



Ambitieux, obstinés et pragmatiques (une race de héros, mais aussi de scélérats)

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,65 m à 1,85 m
Poids moyen : 65 à 110 kg

Bonus aux caractéristiques : +2 dans une caractéristique de votre choix
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : normale

Langues : commun, une supplémentaire au choix
Bonus de défense humain : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté.
Compétence supplémentaire : vous gagnez une formation supplémentaire dans une de vos compétences de classe.
Pouvoir à volonté supplémentaire : vous connaissez un pouvoir à volonté supplémentaire de votre classe.
Talent supplémentaire : vous gagnez un talent supplémentaire au niveau 1. Vous devez cependant en remplir les prérequis.

Comparés aux autres races civilisées, les humains sont très différents les uns des autres. D'ailleurs, leurs valeurs morales, leurs coutumes et leurs motivations varient énormément. Ils n'en demeurent pas moins que ce sont eux qui bénéficient de la meilleure capacité d'adaptation, ce qui explique certainement qu'on trouve quasiment partout des communautés humaines.

Jouez un humain si vous voulez...

- être un héros débrouillard avec assez de détermination pour relever n'importe quel défi.
- appartenir à la race la plus diversifiée et polyvalente.
- être capable d'exceller dans n'importe quelle classe.

WILLIAM O'CONNOR

Description

Les humains ont une grande variété de tailles, poids et couleurs de peau. Certains ont la peau noire ou brune, d'autres sont aussi blancs que la neige. Entre les deux, il existe toute une variété de teintes. Leurs cheveux sont noirs, bruns, blond ou roux. Leurs yeux sont le plus souvent bleus ou noisette.

Leurs vêtements changent beaucoup selon l'environnement et la société dans laquelle ils vivent. Ils peuvent être très simples comme très élaborés. Il n'est pas inhabituel que plusieurs cultures humaines vivent côte à côte dans une région donnée et se mélangent. Du coup, les armures, armes et autres objets intègrent une grande mixité de motifs.

La durée de vie moyenne d'un humain est de 75 ans. Cependant, de vénérables membres de cette race peuvent atteindre les 90 ans, voire plus.

Jouer un humain

Les humains savent ce qu'ils veulent et flirtent parfois avec la témérité. Ils explorent les limites les plus sombres du monde à la recherche de savoir et de puissance. Ils vont droit vers le danger, improvisant en fonction des événements. Ils agissent d'abord et réfléchissent ensuite, certains que leur détermination et leur débrouillardise les sortiront des situations dangereuses.

Les humains veulent toujours plus de pouvoir et de territoires. Ils veulent constamment explorer de nouvelles terres et repousser les frontières. Ils cherchent la puissance et veulent changer le monde, en mieux ou en pire. Leurs villes sont parmi les plus belles sources de lumière dans un monde indompté et ténébreux.

Leur confiance en eux et leur courage les poussent vers le métier des armes. Guerrier, voleur ou maître de guerre, ils préfèrent recourir à leur force intérieure plutôt que de devoir compter sur les sorts des magiciens ou les prières des prêtres.

Cela dit, la religion joue un rôle important pour les humains, qui semblent vouer un culte à un panthéon tout entier. En effet, leurs légendes n'attribuent leur création à aucun dieu en particulier. Si certains contes prétendent que les dieux travaillèrent de concert pour les créer, d'autres soutiennent que les humains sont l'œuvre d'un dieu au nom oublié. Ce dieu aurait été tué lors de la guerre contre les originels, ou peut-être assassiné par une autre divinité (Asmodée et Zéhir sont ceux qui reviennent le plus souvent).

Les humains sont tolérants vis-à-vis des autres races, de leurs croyances et cultures. Les villes humaines sont généralement des endroits hétéroclites où différentes races vivent à peu près paisiblement. L'empire humain de Nérath, la dernière grande puissance connue, avait réuni un grand nombre de peuples. La plupart des villes qui ont survécu à la chute de l'empire sont devenues des bastions fortifiés opposés aux ténèbres. Et, lorsque les forêts elfiques sont rasées ou les mines naines envahies, les survivants rejoignent le plus souvent la ville humaine la plus proche pour y trouver refuge.

Malgré les réalisations et la grandeur passée de Nérath, les humains, de nos jours, sont un peuple éparpillé et divisé. Des dizaines de petits royaumes, fiefs et cités libres ont émergé des ruines de l'empire. La plupart sont insignifiants, faibles ou isolés. Et pourtant, l'espionnage et la trahison sont monnaie courante dans cette atmosphère de tensions et d'incompréhension mutuelle. Les nombreuses escarmouches qui en découlent dégénèrent parfois en guerres.

Traits de caractère des humains : adaptables, ambitieux, corruptibles, courageux, créatifs, ingénieux, obstinés, patriotes, pragmatiques, résistants, tolérants

Noms masculins : Alain, Alek, Benn, Brandis, Donn, Drew, Erik, Gregg, Jonn, Kris, Marc, Mikal, Pieter, Regdar, Quinn, Samm, Thom, Wil

Noms féminins : Ana, Cassi, Eliza, Gwenn, Jenn, Kat, Keira, Luusi, Mari, Mika, Miri, Stasi, Shawna, Zanne

Aventuriers humains

Voici trois exemples d'aventuriers humains.

Brandis est un guerrier, un mercenaire qui a vendu sa lame à tous les baronnets, ducs et princes, des montagnes jusqu'aux côtes. Son armure et son épée ne sont que des outils au service du combat. Il prie chaque jour Reine Corneille, non par dévotion, mais parce qu'il sait que la mort est inéluctable, et il espère ainsi la reporter le plus longtemps possible. Il a débuté sa carrière d'aventurier suite à une mission qui s'est terminée de façon désastreuse. Ses compagnons d'armes furent tous tués. Lui fut capturé par des hobgobelins et maintenu captif contre une rançon que personne ne daigna payer, puis il rejoignit le groupe d'aventuriers qui extermina les hobgobelins. Depuis, il a trouvé que cette profession était bien plus lucrative et satisfaisante que sa vie passée.

Mari est une rôdeuse qui regarde toujours vers l'horizon. Sa passion pour l'exploration et son amour pour les lieux nouveaux dirigent chacun de ses choix. Elle rêve de fonder une communauté dans un endroit où tous pourraient vivre libres et en paix. Elle prie Avandra, pour la protéger pendant ses vagabondages, et Érathis, pour l'aider à réaliser son rêve. Elle est consciente de la contradiction qu'est sa vie : c'est une créature des terres sauvages, mais son rêve est de les apprivoiser et de les cultiver. Une partie d'elle-même se demande si elle serait vraiment capable de s'installer dans le village qu'elle désire fonder.

Thom est un magicien dont l'unique motivation est le pouvoir. S'il part à l'aventure, c'est pour gagner en connaissances arcaniques et récupérer d'anciens artefacts qui pourront parfaire sa maîtrise de la magie. Il prie Ioun parce que, pour lui, la connaissance est la clef du pouvoir. Il vénère également Vecna, car il se demande ce que le dieu des secrets pourrait lui offrir en échange de sa dévotion.

NAIN



Maîtres de la pierre et de l'acier, intrépides et résistants face à l'adversité

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,25 m à 1,45 m
Poids moyen : 80 à 110 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Sagesse +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 5 cases
Vision : nocturne

Langues : commun, nain
Bonus aux compétences : +2 en Endurance, +2 en Exploration
Ancré dans le sol : lorsque vous êtes la cible d'une poussée, d'un tirage ou d'une glissade, vous pouvez réduire de 1 le nombre de cases de déplacement qui vous est imposé. Cela signifie qu'un effet qui pousse, tire ou fait glisser de 1 case ne vous affecte que si vous le désirez.

De plus, lorsqu'une attaque vous fait tomber à terre, vous pouvez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour éviter cette chute.

Boyaux d'acier : vous bénéficiez d'un bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre le poison.
Déplacement avec charge : vous avancez à hauteur de votre VD, même lorsque celle-ci doit être réduite du fait de votre armure ou d'une charge lourde. Les autres effets qui diminuent votre VD vous affectent normalement (comme un terrain difficile ou un effet magique).
Maniement des armes naines : vous êtes formé au maniement du marteau de lancer et du marteau de guerre.
Résistance naine : vous pouvez recourir à votre second souffle au prix d'une action mineure au lieu d'une action simple.

Sculptés dans la roche, les nains subirent pendant près d'un âge entier l'esclavagisme des géants, avant de gagner leur liberté. Leurs mythiques cités fortifiées des montagnes témoignent de leur puissance passée. Et même ceux qui vivent dans les villes humaines sont considérés comme les plus vaillants défenseurs, face aux ténèbres qui menacent d'envahir le monde.

Jouez un nain si vous voulez...

- être dur, bourru et fort comme un roc.
- apporter la gloire à vos ancêtres ou être l'instrument de votre dieu.
- être capable d'encaisser autant de coups que vous en donnez.
- être membre d'une race qui préfère les classes de guerrier, paladin et prêtre.

WILLIAM O'CONNOR

Description

Les nains ont une taille moyenne d'environ 1,35 m. Dotés d'une forte carrure, ils pèsent autant qu'un humain adulte. Ils possèdent la même variété de peau, d'yeux et de couleur de cheveux que les humains. Cependant, leur peau est parfois grise ou ocre rouge. Et les chevelures rousses sont plus communes que chez les autres races. Les hommes nains sont souvent chauves et tressent leur longue barbe en créant des combinaisons très élaborées. Les femmes nattent leurs cheveux pour indiquer leur appartenance à un clan. La tenue des nains, leurs armes et leur bouclier sont incrustés de gemmes, et décorés de figures géométriques ou des visages de leurs ancêtres.

Bien qu'ils atteignent leur maturité physique presque au même âge que les humains, les nains vieillissent plus lentement. Ils demeurent encore vigoureux bien après 150 ans, certains vivant assez vieux pour atteindre 200 ans.

Jouer un nain

Proclamant avec fierté qu'ils furent créés à partir de la terre elle-même, les nains ont de nombreux points communs avec leur roche adorée. Ils sont forts, résistants et dignes de confiance. Ils accordent une grande valeur à leurs traditions ancestrales, qu'ils perpétuent à travers les âges, avec la même force qu'ils défendent leurs forteresses montagnardes.

Les nains croient d'ailleurs à la primauté des liens claniques et des ancêtres. Ils respectent profondément leurs anciens, honorent les fondateurs de leur clan depuis longtemps disparus, ainsi que les héros ancestraux. Ils estiment que la sagesse et l'expérience des années sont essentielles. La plupart sont courtois avec les anciens des autres races.

Plus que les autres races, les nains sont à la recherche de la protection et de signes des dieux. C'est dans leur foi qu'ils trouvent force, espoir et inspiration. Si, pris individuellement, un nain peut être athée, voire ouvertement hérétique, on trouvera pourtant des temples et des oratoires de toutes sortes dans presque toutes les communautés naines. Les nains rendent généralement un culte à Moradin, qu'ils considèrent comme leur créateur. Cependant, au cas par cas, ils révèrent les dieux tutélaires liés à leur vocation : les guerriers prient Bahamut ou Kord, les architectes Érathis et les commerçants Avandra (ou même Tiamat si un nain est consumé par la cupidité caractéristique de sa race).

Les nains n'oublient jamais leurs ennemis, qu'il s'agisse d'individus qui leur ont causé du tort, ou de toute une race de monstres qui a nui à leurs pairs. Ils font preuve d'une haine féroce envers les orques qui occupent souvent les mêmes régions montagneuses qu'eux, et qui ravagent régulièrement leurs villes. Ils exècrent également les géants et les titans, parce qu'ils furent longtemps les esclaves des premiers. Ils ressentent un mélange de pitié et de dégoût envers les nains corrompus qui ne se sont pas encore libérés du joug des géants (les azers et les galeb duhrs, par exemple).

Pour un nain, se tenir au côté d'un allié en bataille est à la fois une faveur et le signe d'un grand respect. De même, le protéger contre une attaque ennemie est une expression de sa loyauté. Les légendes naines rendent honneur à de nombreux héros qui se sont ainsi sacrifiés pour sauver leur clan ou leurs amis.

Traits de caractère des nains : avides, courageux, laborieux, loyaux, obstinés, organisés, sévères, tenaces, vindicatifs

Noms masculins : Adrik, Baern, Berend, Darrak, Eberk, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rangrim, Thoradin, Thorfin, Tordek, Travok, Vondal

Noms féminins : Artin, Bardryn, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gurdis, Helja, Kathra, Kristryd, Mardred, Riswynn, Torbera, Vistra

Aventuriers nains

Voici trois exemples d'aventuriers nains.

Travok est un paladin au service de Kord. Arborant le harnois chatoyant forgé et porté par son arrière-grand-père, il constitue à lui seul une ligne de défense impénétrable. Il met au défi ses ennemis de franchir l'obstacle qu'il constitue pour atteindre ses alliés. Fidèle à son dieu et à l'honneur de ses ancêtres, il ne perd pas une occasion de démontrer sa force physique et son endurance. Son vœu ? Que rien ne puisse le déplacer d'un millimètre. Il est d'une extrême loyauté envers ses amis et, si le besoin s'en fait sentir, il sacrifiera sa vie pour protéger la leur.

Kathra est une prêtresse vouant un culte à Moradin, le Grand Sculpteur qui façonna les nains à partir de la roche et les libéra du joug des géants. Elle se tient au côté de son compagnon guerrier, avec à la main un marteau de guerre orné des symboles de son dieu, l'enclume et le marteau. Pour se protéger de ses ennemis, Kathra voue une confiance absolue au pouvoir divin, à la cotte de mailles qu'elle s'est confectionnée, ainsi qu'à son endurance naturelle. Son rêve serait de laisser après elle un héritage qui perdurerait, aussi parfait et résistant que le plus beau des bijoux nains : un legs de paix et de justice dans ce monde agité.

Tordek est le dernier d'une longue et noble lignée de guerriers. Il y a trois générations, la forteresse familiale ancestrale fut submergée par les orques et réduite à l'état de ruines, ne laissant à Tordek rien d'autre qu'une chevalière et les contes d'une gloire passée. Il a juré qu'il reconstruirait sa forteresse et ce serment motive chacun de ses actes. En attendant, ses compagnons d'aventures savent qu'ils peuvent totalement compter sur lui. De même, il sait qu'ils l'aideront lorsque le moment de reprendre son domaine sera venu.

TIEFFELIN



Héritiers d'un empire en ruine qui vivent dans les ombres et ne craignent pas les ténèbres

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,65 m à 1,85 m
Poids moyen : 70 à 115 kg

Bonus aux caractéristiques : Intelligence +2, Charisme +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : nocturne

Langues : commun, une supplémentaire au choix
Bonus aux compétences : +2 en Bluff, +2 en Discrétion
Appel du sang : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les adversaires en péril.
Courroux infernal : vous pouvez utiliser *courroux infernal* en tant que pouvoir de rencontre.
Résistance au feu : vous bénéficiez d'une résistance au feu 5 + la moitié de votre niveau.

Courroux infernal — Tieffelin Pouvoir racial

Vous faites appel à votre fureur naturelle pour augmenter vos chances de blesser vos adversaires.

Rencontre
Action mineure — **Personnelle**
Effet : vous pouvez canaliser votre fureur et bénéficier d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un adversaire qui vous a touché depuis votre dernier tour de jeu. Si votre attaque touche et inflige des dégâts, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts.

Héritiers maudits d'une lignée infernale, les tieffelins n'ont plus de terres à eux. Ils vivent à présent au cœur des royaumes et des grandes cités humaines. Ce sont les descendants de seigneurs humains qui ont passé des accords avec les forces du mal, il y a bien longtemps, alors que leur empire couvrait la moitié du monde connu. Mais ce dernier fut réduit à néant. Depuis, les tieffelins sont condamnés à survivre dans un univers qui, au mieux les craint, au pire les déteste.

Jouez un tieffelin si vous voulez...

- être un héros qui doit lutter contre son côté obscur.
- exceller dans la ruse, l'intimidation ou la persuasion pour qu'on obéisse à votre volonté.
- être membre d'une race qui préfère les classes de maître de guerre, sorcier ou voleur.

WILLIAM O'CONNOR

Description

Le physique des tieffelins est une preuve évidente de leur lignage infernal. Ils possèdent de grandes cornes, une queue large et non préhensile, mesurant entre 1,20 m et 1,50 m. Leurs dents sont terriblement aiguisées et pointues. Leurs yeux sont des orbes ténébreux, sanguins, blancs, argentés ou dorés. Leur couleur de peau s'aligne sur l'éventail des humains. Cependant, elle peut également aller dans les rouges, du rougeâtre hâlé au rouge brique. Leurs cheveux tombent en cascade depuis l'arrière de leurs cornes. Ils peuvent être bleu profond, roux ou violets, mais aussi de couleurs plus communes, comme celles des humains.

Les tieffelins préfèrent les nuances sombres ou rouges. Ils aiment le cuir et les fourrures lustrées, les petites pointes et les boucles. Les armures et armes de fabrication tieffeline adoptent souvent un style archaïque, rappelant l'époque glorieuse et révolue de leur empire.

Jouer un tieffelin

Il y a des centaines d'années, les dirigeants de l'empire humain de Bael Turath conclurent un pacte avec des diables, car ils désiraient consolider leur emprise sur leur énorme territoire. Ces humains devinrent les premiers tieffelins et gouvernèrent leur empire au nom de leurs maîtres infernaux. Avec le temps, Bael Turath entra en conflit avec Arkhosia, le vieil empire des drakéides. Des décennies de guerre laissèrent les deux empires exsangues et l'immense capitale de Bael Turath fut réduite à néant.

Les tieffelins sont les héritiers des survivants appartenant aux nobles dynasties qui gouvernaient. Leur lignée maudite est corrompue par leurs accointances diaboliques, qui se transmirent à leur descendance, de génération en génération. Par bien des côtés, ils ressemblent aux humains. Ils peuvent d'ailleurs avoir des enfants avec eux, mais leurs rejetons seront toujours des tieffelins.

Des siècles de méfiance, voire de haine absolue, de la part des autres races ont rendu les tieffelins indépendants. Ils sont souvent enclins à assumer les stéréotypes qu'on leur impose. En tant que race sans mère patrie, ils savent qu'ils doivent se battre pour trouver leur place dans cet univers. Ils doivent être forts pour survivre et n'accordent pas facilement leur confiance à quelqu'un qui se prétend leur ami. Cependant, lorsque des compagnons montrent qu'ils ont confiance en un tieffelin, ce dernier apprend rapidement à leur rendre la pareille. Et une fois qu'un tieffelin accorde à quelqu'un sa confiance ainsi que sa loyauté, il devient un véritable ami jusqu'à son dernier jour.

Même si les nobles de Bael Turath se sont assujettis aux diables, les tieffelins actuels n'accordent que peu d'importance aux dieux ou aux saints patrons. Ils préfèrent s'en remettre à eux-mêmes en ce qui concerne leur protection. Du coup, ils ne suivent pas souvent une voie religieuse. Les prêtres et paladins tieffelins sont rares.

Les tieffelins ne sont pas nombreux. Parfois un clan de commerçants, descendant d'une des dynasties de Bael Turath, fonde une communauté dans une région où l'argent peut payer pour la sécurité et le confort. Mais la plupart des tieffelins naissent hors de telles dynasties. Ils grandissent dans les quartiers les plus durs des villes ou métropoles humaines. Ils deviennent généralement des escrocs, des voleurs ou des barons du crime qui se construisent leur petit domaine au milieu de la misère environnante.

Traits de caractère des tieffelins : fiers, impressionnants, indépendants, inquiétants, mystérieux, non-conformistes, rebelles, rusés, sinistres, sournois

Noms masculins : Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Mélèch, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Noms féminins : Akta, Bryseis, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

Certains jeunes tieffelins, qui s'efforcent de se trouver une place dans le monde, choisissent comme nom un concept qu'ils tentent de personnifier. Pour les uns, le nom choisi est une noble quête ; pour d'autres, c'est une malédiction.
Noms modernes : Art, Chagrin, Chant, Charogne, Désespoir, Espoir, Hasard, Idéal, Impartial, Joie, Lassitude, Musique, Néant, Peur, Poésie, Quête, Respect, Tourment

Aventuriers tieffelins

Voici trois exemples d'aventuriers tieffelins.

Akmenos est un sorcier déchiré entre le bien et le mal. Il désire s'intégrer à la société humaine dans laquelle il vit. Il voudrait vraiment pouvoir se prétendre bon. Vraiment. Mais en même temps, il craint que son âme ne soit irrémédiablement corrompue par la marque du mal : à la fois le mal qui se trouve dans son sang, mais aussi celui qui le lie par son pacte infernal. Il a le sentiment qu'il marche sur une corde raide entre le bien et le mal. Un jour, il finira bien par tomber d'un côté ou de l'autre. Ses compagnons reconnaissent le bon qu'il a en lui et lui font confiance. C'est cette confiance qui lui a parfois permis de ne pas sombrer. Sa vie est tourmentée et pourtant, il pense qu'un grand destin l'attend : que ce soit en tant que héros ou en tant que scélérat.

Kallista est une maîtresse de guerre priant quotidiennement pour que Bahamut l'aide à préserver son engagement à vivre honorablement et justement. Elle n'a aucun penchant pour les prêtres de Bahamut ou leurs temples. Elle ressent juste une connexion intime avec le Dragon de Platine. Ce lien mystique la guide pour agir noblement et avec le sens du sacrifice. Elle dirige un groupe d'aventuriers qui organise des raids contre les forces du mal. Cependant, elle rêve de commander une armée sous la bannière de Bahamut. En son nom, elle se bat pour garder le contrôle de son tempérament violent et de ses élans de cruauté.

Hasard est un voleur, natif des ruelles sombres d'une ville humaine. Il n'est pas étranger à la pauvreté, à la méfiance et aux préjugés. En ce qui le concerne, le bien et le mal sont des concepts pour les prêtres ou les philosophes dans leurs temples de marbre ou leurs universités. La réalité de la vie dans les rues, c'est la survie. Et il est prêt à faire le nécessaire pour survivre. Membre d'un groupe d'aventuriers, il a goûté à la richesse et a découvert qu'il aimait ça, sans pour autant oublier ses origines. Il a aussi eu un premier aperçu de l'amitié et de la confiance, deux notions qui commencent à se développer en lui.

CHAPITRE 4

CLASSES DE PERSONNAGE

VOTRE CLASSE définit en tout premier lieu ce que votre personnage peut faire dans les contrées magiques du monde de DUNGEONS & DRAGONS. Une classe est plus qu'une profession, c'est la vocation de votre héros. Votre choix de classe façonne donc chacune des actions que vous entreprenez tandis que vous vous aventurez dans un monde fantastique enchevêtré de sorts, parcouru de monstres et déchiré par les batailles. Serez-vous un jeune bretteur audacieux ? Un sorcier aux relations douteuses lié par des pactes ? Un prêtre vénérant les dieux et qui en sait trop ? Un voleur flamboyant avec une dague dans la manche ? Un magicien tatoué brandissant un bâton de cristal ? Eh bien, le choix vous appartient.

Ce chapitre comprend les sections suivantes :

- **Introduction aux classes :** les détails constituant chaque classe, le tout accompagné d'un premier aperçu des voies parangoniques et des destinées épiques.
- **Comment lire un pouvoir :** les explications sur la façon de comprendre vos pouvoirs de classe, ainsi que la présentation et les effets de chaque pouvoir.
- **Les classes :** les aptitudes de classe et la description complète des pouvoirs de guerrier, magicien, maître de guerre, paladin, prêtre, rôdeur, sorcier et voleur, ainsi que leurs voies parangoniques.
- **Les destinées épiques :** une sélection de destinées épiques que votre personnage peut emprunter.





INTRODUCTION AUX CLASSES

Ce chapitre propose la description complète des huit classes suivantes :

Guerrier (page 60) : un maître du combat martial.

Magicien (page 73) : le plus puissant pourvoyeur de magie du monde.

Maître de guerre (page 90) : un leader qui se tient toujours en première ligne.

Paladin (page 103) : un champion dévoué d'une divinité spécifique.

Prêtre (page 117) : un combattant d'inspiration divine.

Rôdeur (page 132) : un spécialiste du combat à deux armes ou à distance.

Sorcier (page 145) : un manipulateur du pouvoir arcanique glané auprès d'entités surnaturelles.

Voleur (page 159) : un combattant qui use de discrétion et de ruse pour contrecarrer ses ennemis.

La description de chaque classe débute par un résumé de son profil général et une vision globale de la place qu'elle occupe dans le monde.

Rôle : au combat, les représentants de la classe agissent-ils comme des cogneurs, des contrôleurs, des meneurs ou des protecteurs (cf. Chapitre 2 pour plus de détails sur ces rôles) ? Chaque classe est en effet associée à un rôle. Les différentes classes ont une approche personnelle de ce rôle et beaucoup comprennent également des éléments issus d'un ou de plusieurs autres rôles. Par exemple, le guerrier et le paladin sont tous deux des protecteurs, mais le premier intègre certains aspects du cogneur à son répertoire alors que le second a des capacités souvent associées aux meneurs telles que les soins.

Source de pouvoir : chacune des huit classes tire son pouvoir des sources arcanique, divine ou martiale.

Caractéristiques principales : la plupart des classes disposent de pouvoirs et aptitudes qui s'appuient sur les valeurs de trois caractéristiques différentes. Les personnages issus de ces classes souhaitent généralement avoir leurs trois meilleures valeurs dans ces caractéristiques.

Maniement des armes et port des armures : les classes apprennent le maniement et le port de différentes sortes d'armes et d'armures, comme le montrent ces deux sections. Lorsqu'une telle capacité découle de votre classe, on la considère comme le talent Port d'armure ou Maniement d'arme correspondant (cf. Chapitre 6).

Focaliseur : si la classe utilise un ou plusieurs types de focaliseurs, cette information est indiquée ici.

Bonus en défense : chaque classe confère un bonus à une ou plusieurs de vos défenses.

Points de vie : la description de chaque classe indique le nombre de points de vie que vous avez au niveau 1, mais aussi le nombre de points de vie que vous gagnez à chaque niveau.

Récupérations : votre classe détermine le nombre de récupérations que vous pouvez dépenser chaque jour.

Formations de compétences : chaque classe propose une liste de compétences parmi lesquelles vous en choisissez un nombre précis dans lesquelles vous êtes formé. Certaines classes vous confèrent une formation prédéterminée.

Les dernières lignes qui concluent la section du profil de classe renvoient à des parties ultérieures de la description. Les options de création et aptitudes de classe sont décrites en détail par la suite.

Création de personnage : la section suivante décrit chaque option de création en détail. Une option de création est le thème auquel vous songez en choisissant vos pouvoirs et autres capacités. L'option de création que vous choisissez (le cas échéant) vous invite à mettre l'accent sur certaines caractéristiques et vous guide dans le choix de vos pouvoirs, dès le niveau 1 mais aussi par la suite.

Une option de création n'est pas une contrainte, puisqu'elle a pour but de vous aider à faire vos choix en connaissance de cause. Si vous voulez jouer un guerrier maniant une grande hache plutôt qu'une arme à une main et un bouclier, l'option de guerrier offensif vous oriente vers les pouvoirs les plus efficaces en ce qui vous concerne. Rien ne vous empêche cependant de choisir des pouvoirs destinés à l'option de guerrier défensif, qui vous permettront peut-être de créer un personnage plus équilibré. Toutefois, certains de ces pouvoirs ne vous seront pas utiles si vous ne portez pas de bouclier, par exemple. Les options de création ne sont pas obligatoires, elles ont pour seule vocation de vous aider à prendre certaines décisions.

Chaque option de création inclut des suggestions pour choisir les talents, compétences et pouvoirs de votre personnage au niveau 1. Ce ne sont que des suggestions ; vous êtes donc libre de choisir les talents, compétences et pouvoirs qui vous attirent et correspondent au concept de votre personnage.

Aptitudes de classe : ce sont des capacités que partagent tous les membres de la classe. Certaines sont des pouvoirs que tous les représentants de la classe peuvent utiliser, comme la *décharge occulte* du sorcier ou l'aptitude de conduit divin du prêtre. D'autres ressemblent davantage aux traits raciaux, qui modifient avant tout les effets de vos actions et ne les déclenchent pas véritablement.

Pouvoirs : la section la plus longue du portrait d'une classe comprend la description complète de ses pouvoirs d'attaque à volonté, de rencontre et quotidiens, sans oublier ses pouvoirs utilitaires.

APERÇU DES CLASSES

Pour chaque classe, un encart met en valeur quelques éléments-clés.

Particularités : les traits et qualités qui distinguent cette classe des autres. Cette section décrit la façon dont la classe joue son rôle.

Religion : un choix de divinités du panthéon de D&D convenant tout particulièrement à la classe.

Races : les races les mieux adaptées à chaque classe.

Voies parangoniques

Vous avez survécu et progressé jusqu'à atteindre le niveau 10.

Vous avez exploré des donjons humides, vaincu des monstres malfaisants et appris de précieux secrets. Vous avez en quelque sorte commencé à vous faire un nom. Vous êtes maintenant prêt à faire le prochain pas : à choisir une voie parangonique.

Tandis que votre classe décrit le rôle que vous jouez dans le groupe, votre voie parangonique symbolise un domaine d'expertise plus précis au sein de ce rôle. C'est une forme de spécialisation qui dépasse une simple option de création. Vous pourriez être un prêtre de combat spécialisé dans les pouvoirs de corps à corps, et, à partir du niveau 11, devenir un prêtre de guerre tourné vers les prières de bataille.

Comme le montre la table d'évolution du personnage de la page 29, votre voie parangonique vous confère de nouvelles capacités du niveau 11 au niveau 20. Adopter une voie parangonique ne signifie cependant pas que vous cessez de progresser dans votre classe actuelle. Tous les pouvoirs et aptitudes découlant de votre voie parangonique *s'ajoutent* à vos pouvoirs et aptitudes de classe ; ils ne les remplacent pas. Vous ne mettez pas un terme à votre classe de prêtre lorsque vous devenez serviteur radieux ; vous gagnez en fait de nouvelles capacités qui s'inscrivent dans la droite ligne de vos pouvoirs et aptitudes, et les améliorent.

Les voies parangoniques élargissent également l'utilisation des points d'action de différentes manières.

Chacune propose une capacité différente supplémentaire que les personnages peuvent en quelque sorte déverrouiller en utilisant des points d'action. Vous pouvez toujours dépenser un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, mais vous disposez désormais d'une nouvelle capacité propre à votre voie en matière de points d'action. Certaines s'ajoutent à l'action supplémentaire que vous entreprenez en dépensant un point d'action, mais d'autres la remplacent.

Choisissez une voie parangonique lorsque vous atteignez le niveau 11. Toutes les voies ont des prérequis, des conditions que vous devez remplir avant de pouvoir les adopter.

Multiclassage parangonique : vous pouvez choisir de prendre des pouvoirs d'une seconde classe au lieu d'emprunter une voie parangonique. Reportez-vous à la page 208 pour de plus amples détails sur le multiclassage.

Introduction aux voies parangoniques

Les voies parangoniques sont présentées par ordre alphabétique à la suite de leurs classes respectives. La description de chacune offre une vision d'ensemble suivie de renseignements liés au système de jeu.

Prérequis : si la voie parangonique s'accompagne de conditions d'admission, c'est ici qu'elles apparaissent. Si le prérequis d'une voie parangonique est une classe précise, vous devez en être membre ou avoir choisi un talent de multiclassage pour la classe indiquée. Vous pouvez, par exemple, choisir la voie parangonique du vengeur séraphique si vous êtes prêtre ou si vous avez choisi un talent de multiclassage de prêtre.

Aptitudes de voie : chaque voie parangonique confère des aptitudes spécifiques qui sont de nature semblable aux aptitudes de classe.

Pouvoirs : chaque voie parangonique vous confère des pouvoirs, décrits ici.

VOIES PARANGONIQUES

Guerrier (page 60)	Magicien (page 73)
Arénaire	Hématurge
Garde de fer	Mage de combat
Kensei	Mage de l'orage
Maitre d'armes	Magicien de la Spirale effilée
Maitre de guerre (page 90)	**Paladin (page 103)**
Chevalier commandeur	Champion de l'ordre
Foudre de guerre	Chevalier astral
Maître-lame	Hospitalier
Vétéran	Justicier
Prêtre (page 117)	**Rôdeur (page 132)**
Oracle divin	Franc-archer
Prêtre de guerre	Maître éclaireur
Serviteur radieux	Tempestrier
Vengeur séraphique	Traqueur de bêtes
Sorcier (page 145)	**Voleur (page 159)**
Illuminé de Féerie	Assassin de l'ombre
Prophète de la ruine	Maître de l'infiltration
Voleur de vie	Maître des dagues
	Monte-en-l'air

Destinées épiques

Après vingt niveaux d'aventure, existe-t-il encore des défis que vous ne sauriez surmonter ? Vous avez vaincu d'innombrables adversaires et êtes devenu un héros populaire. Des dragons mortels et des mages puissants sont tombés face à vous. Votre regard commence à se tourner vers les autres plans d'existence et vers les dieux eux-mêmes. Vous réalisez enfin qu'il n'y a aucun sommet que vous ne pourriez gravir.

Il est temps pour vous d'accepter votre destinée épique et de façonner à jamais votre légende.

À l'instar d'une voie parangonique, une destinée épique confère des pouvoirs spéciaux qui viennent s'ajouter aux pouvoirs et aptitudes de votre classe. Mais contrairement aux voies parangoniques, les destinées épiques ne sont pas des extensions de votre classe. Elles offrent des capacités extraordinaires qui symbolisent votre voyage vers votre destin ultime... Tel que vous le définissez.

Reportez-vous à la page 172 pour plus de détails sur les destinées épiques.

Destinée épique	Description
Archimage	Le maître ultime des sorts arcaniques.
Demi-dieu	Vous êtes en bonne voie pour devenir un dieu.
Mystificateur invétéré	Un vagabond et voleur, pragmatique et survivant.
Quêteur éternel	Votre destinée vient à votre rencontre.

Les types de pouvoir et leur utilisation

Chaque classe a accès à un mélange de pouvoirs d'attaque (utilisés pour blesser plus ou moins directement vos ennemis en combat) et de pouvoirs utilitaires (utilisés pour surmonter des obstacles divers, mais pas toujours en combat). Au sein de chaque type, différents pouvoirs s'accompagnent de restrictions différentes en termes de fréquence d'utilisation : à volonté, de rencontre ou quotidien.

Vous pouvez utiliser un pouvoir lorsque vous êtes en mesure d'entreprendre l'action qu'il nécessite (certains états préjudiciables, tels que définis dans le Chapitre 9, vous empêchent d'entreprendre des actions). Votre MD pourra décider que vous ne pouvez utiliser de pouvoirs dans des circonstances particulières, comme lorsque vos mains sont liées.

Pouvoirs à volonté

Vous pouvez utiliser vos **pouvoirs à volonté** aussi souvent que vous le souhaitez. Ce sont de simples coups et des effets magiques élémentaires qui n'imposent aucune fatigue particulière et ne puisent pas dans vos réserves.

Pouvoirs de rencontre

Un **pouvoir de rencontre** peut être utilisé une fois par rencontre. Vous devez prendre un repos court (cf. page 263) avant de pouvoir l'utiliser à nouveau. Les pouvoirs de rencontre produisent des effets plus puissants et retentissants que les pouvoirs à volonté. Si vous jouez un personnage martial, ils correspondent à des exploits maintes fois répétés, mais que vous ne pouvez accomplir que de temps à autre. Si vous jouez un personnage d'inspiration arcanique ou divine, ce sont des sorts et prières d'une puissance telle qu'ils prennent du temps pour se reformer dans votre esprit après avoir libéré leur énergie magique.

Pouvoirs quotidiens

Un **pouvoir quotidien** ne peut être utilisé qu'une fois par jour. Les pouvoirs quotidiens sont les effets les plus puissants que vous êtes capable de produire et faire appel à l'un d'eux puise sensiblement dans vos réserves physiques et mentales. Si vous jouez un personnage martial, vous piochez dans vos réserves d'énergie les plus profondes pour accomplir un exploit impressionnant. Si vous êtes un utilisateur de magie arcanique, vous récitez un sort d'une telle complexité que votre esprit ne peut le contenir longtemps et qu'il s'efface de votre mémoire sitôt récité.
Si vous êtes un personnage d'inspiration divine, la puissance que vous canalisez pour invoquer ces pouvoirs est si forte que vous ne pouvez la dompter qu'une fois par jour.
Les pouvoirs quotidiens comprennent habituellement un effet qui se produit que le pouvoir soit utilisé avec succès ou non. Cela explique que ces ressources limitées sont au minimum légèrement bénéfiques à chaque fois que vous les utilisez. Une fois que vous avez utilisé un pouvoir quotidien, vous devez prendre un repos prolongé (cf. page 263) avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Comment lire un pouvoir

Les pouvoirs des personnages sont d'une infinie variété. Pourtant, la façon dont les divers pouvoirs sont décrits suit une présentation structurée. Voici les renseignements dont vous avez besoin pour comprendre comment fonctionne un pouvoir.

Nom et niveau

Vague acide — Magicien Attaque 19

La première ligne de la description livre le nom du pouvoir, la classe à laquelle il est associé, son type (attaque ou utilitaire) et son niveau (ou le fait qu'il s'agit d'une aptitude de classe). Dans l'exemple ci-dessus, *vague acide* est un pouvoir d'attaque qu'un magicien peut choisir au niveau 19.

Sources de pouvoir

Chaque classe s'appuie sur une source d'énergie spécifique qui constitue le « combustible » permettant aux membres de celle-ci d'utiliser des pouvoirs. Les trois sources de pouvoir associées aux classes de ce manuel sont : arcanique, divine et martiale.

Arcanique : puisant dans l'énergie magique qui parcourt le cosmos, la source de pouvoir arcanique peut être utilisée pour produire une large variété d'effets, des boules de feu au vol en passant par l'invisibilité. Chaque classe est la représentante d'une tradition différente de l'étude des arcanes, car il existe d'autres traditions, bien différente de celles respectées par les magiciens et sorciers. Les pouvoirs arcaniques sont qualifiés de sorts.

Divine : la magie divine provient des dieux qui accordent des pouvoirs à leurs fidèles. Par exemple, prêtres et paladins y accèdent par les prières et litanies. Les magies divines excellent pour guérir, protéger et punir les ennemis des dieux. Les pouvoirs divins sont qualifiés de prières.

Martiale : les pouvoirs martiaux ne sont pas de la magie au sens traditionnel, bien que certains dépassent largement les capacités des mortels ordinaires. Les personnages martiaux utilisent leur force et leur volonté pour triompher de leurs ennemis. L'entraînement et le dévouement remplacent les formules arcaniques et les prières pour accorder aux guerriers, maîtres de guerre, rôdeurs et voleurs, parmi d'autres, leurs pouvoirs. Les pouvoirs martiaux sont connus sous le nom d'exploits.

Autres sources de pouvoir : d'autres sources de pouvoir et techniques fournissent aux personnages de classes différentes leurs capacités. Ces dernières apparaîtront dans des versions futures du *Manuel des Joueurs*. Par exemple, les barbares et les druides puisent dans les forces primales de la nature, les moines domptent le pouvoir de leur énergie spirituelle (ou ki) et les psions font appel à l'esprit pour générer des pouvoirs psioniques. Les sources de pouvoir futures comprennent : élémentaire, ki, primale, psionique et ombre.

Pour quelques pouvoirs (comme les pouvoirs raciaux du Chapitre 3 et les pouvoirs de talent du Chapitre 6), le côté droit de cette ligne offre des renseignements différents.

Texte d'ambiance

Une onde d'acide dissout toutes les créatures qui se dressent devant vous.

Le paragraphe suivant donne une courte explication quant aux effets du pouvoir, incluant parfois des renseignements sur son apparence ou le bruit qu'il produit. Le texte d'ambiance de *vague acide* est présenté ici comme exemple. Ce texte d'ambiance vous aide à comprendre ce qui se passe lorsque vous utilisez un pouvoir et comment vous pourriez le décrire lorsque vous l'utilisez. Vous pouvez changer cette description comme bon vous semble pour qu'elle s'ajuste à l'idée que vous vous faites de l'apparence de votre pouvoir. Le sort *projectile magique* de votre magicien, par exemple, pourrait créer des crânes fantasmagoriques sifflant dans les airs pour frapper votre adversaire plutôt que de simples décharges d'énergie magique. Lorsque vous avez besoin de connaître l'effet exact, reportez-vous au texte de règles qui suit.

Mots-clés

À volonté ✦ arme, martiale
Rencontre ✦ divine
Quotidien ✦ acide, arcanique, focaliseur

Le mot-clé d'un pouvoir vous donne d'importants renseignements liés aux règles. Le premier indique s'il s'agit d'un pouvoir à volonté, de rencontre ou quotidien (un exemple de chacun de ces types vous est donné ci-dessus). La couleur utilisée au niveau de la ligne sur laquelle est inscrit le nom du pouvoir véhicule également cette information : les pouvoirs à volonté ont une barre verte, les pouvoirs de rencontre une barre rouge et les pouvoirs quotidiens une barre noire.

Les autres mots-clés définissent les effets fondamentaux d'un pouvoir. Un pouvoir qui inflige des dégâts d'acide, par exemple, est un effet d'acide et a donc le mot-clé acide. Un pouvoir qui a le mot-clé poison peut infliger des dégâts de poison, mais il peut également ralentir la cible, l'immobiliser ou l'étourdir. Mais le mot-clé poison indique qu'il s'agit d'un effet de poison et d'autres règles du jeu lui sont liées de différentes manières. Les nains bénéficient d'un bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de poison, par exemple.

Les mots-clés aident à déterminer comment un pouvoir fonctionne quand la cible a une résistance, une vulnérabilité ou une immunité en rapport avec un type de dégâts ou d'effet, ou si le pouvoir interagit avec des effets existants. Un rituel qui empêche la téléportation, par exemple, peut bloquer un pouvoir accompagné du mot-clé téléportation.

L'immunité ou la résistance à l'un des mots-clés d'un pouvoir ne protège pas la cible contre les autres effets de ce pouvoir. Quand les dégâts d'un pouvoir découlent de plusieurs types, divisez-les à parts égales entre les types de dégâts (arrondir à l'entier supérieur pour le premier type de dégâts et à l'entier inférieur pour les autres). Un pouvoir qui inflige 25 dégâts de feu et de tonnerre, par exemple, inflige 13 dégâts de feu et 12 dégâts de tonnerre.

Si un pouvoir vous permet de choisir le type de dégâts, il s'accompagne de ce mot-clé pour ce qui est des talents, résistances et autres informations applicables. Le sort de magicien *gueule élémentaire*, par exemple, inflige 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'un type choisi dans la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. Si vous choisissez les dégâts d'électricité, le talent Feu astral (bonus de talent de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé feu ou radiant) ne modifie pas les dégâts du pouvoir, contrairement au talent Tempête déchaînée (bonus de talent de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé électricité ou tonnerre).

Catégories de mots-clés

Hormis les mots-clés d'usage (**à volonté, rencontre** et **quotidien**), les mots-clés entrent dans quatre catégories.

Source de pouvoir : les sources de pouvoir décrites dans ce manuel sont les sources **arcanique, divine** et **martiale.** Les attaques de base, pouvoirs raciaux et pouvoirs de destinée épique n'ont pas de source de pouvoir.

Types de dégâts : de nombreux pouvoirs génèrent de l'énergie ou des substances qui infligent des dégâts à leurs cibles.

Acide : liquides corrosifs.

Électricité : l'énergie électrique.

Feu : explosion soudaine, rayons enflammés ou simple ignition.

Force : énergie invisible façonnée en formes incroyablement dures et pourtant non solides.

Froid : cristaux de glace, air arctique ou liquide glacé.

Nécrotique : énergie noir violacé qui tue la chair et blesse l'âme.

Poison : toxines qui réduisent les points de vie d'une créature.

Psychique : effets qui prennent l'esprit pour cible.

Radiant : lumière blanche ardente ou couleurs scintillantes.

Tonnerre : ondes de choc et sons assourdissants.

Type d'effet : certains pouvoirs sont classés selon la façon dont leurs effets fonctionnent.

Charme : effets mentaux qui contrôlent ou influencent les actions du sujet.

Fiable : si vous échouez en utilisant un pouvoir fiable, vous ne dépensez pas son utilisation.

Guérison : pouvoirs qui rendent des points de vie.

Illusion : pouvoirs qui trompent les sens ou l'esprit.

Invocation : pouvoirs qui créent des objets ou des créatures à partir d'énergie magique.

Métamorphose : effets qui altèrent la forme physique d'une créature.

Périmètre : pouvoirs qui créent des effets durables qui s'étendent sur un lieu.

Persistant : un pouvoir persistant dure jusqu'à la fin de la rencontre, 5 minutes ou jusqu'à ce que vous utilisiez un autre pouvoir persistant.

Poison : substances qui limitent ou gênent une créature.

Sommeil : pouvoirs qui provoquent le sommeil ou l'inconscience.

Téléportation : pouvoirs qui transportent instantanément des créatures d'un endroit à un autre.

Terreur : effets qui inspirent la crainte.

Accessoires : ces mots-clés identifient des objets utilisés avec le pouvoir. Si vous bénéficiez d'un bonus de maniement aux jets d'attaque et jets de dégâts grâce à votre arme, ou encore d'un bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts grâce à une arme magique ou un focaliseur, vous ajoutez ce bonus lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé associé.

***Arme* :** de nombreux pouvoirs martiaux, ainsi que de nombreux pouvoirs divins, ne peuvent être utilisés que si vous portez une arme (vous pouvez utiliser une attaque à mains nues en tant qu'arme). L'allonge ou la portée d'une arme détermine l'allonge ou la portée du pouvoir avec lequel elle est utilisée.

***Focaliseur* :** de nombreux sorts arcaniques sont plus efficaces lorsqu'ils sont utilisés en lien avec un focaliseur ; le bâton d'un magicien, son orbe ou sa baguette, ou encore le sceptre ou la baguette d'un sorcier. De nombreuses prières divines utilisent des symboles sacrés comme focaliseurs. Pour pouvoir apporter ses bienfaits à un personnage d'inspiration divine, un symbole sacré doit représenter la divinité tutélaire du personnage ou l'une d'un groupe de dieux qu'il sert. Il n'est pas nécessaire de posséder un focaliseur pour utiliser un pouvoir accompagné du mot-clé focaliseur.

Type d'action

La ligne suivante de la description commence avec le type d'action que vous devez entreprendre lorsque vous utilisez le pouvoir. La plupart des pouvoirs nécessitent une **action simple**. Certains prennent la forme d'**actions de mouvement**, d'**interruptions immédiates** ou de **réactions immédiates**, d'autres d'**actions mineures** ou d'**actions libres**, et quelques-uns s'utilisent sans **aucune** action. Les types d'actions sont décrits à la page 267.

Déclencheur : un allié situé à portée est touché par une attaque.

Déclencheur : un ennemi adjacent s'éloigne de vous.

Déclencheur : certains pouvoirs ne prennent effet que si la condition de déclenchement est remplie. Des exemples de textes de « déclencheurs » types sont livrés ci-dessus.

Type d'attaque et portée

À la suite du type d'action d'un pouvoir apparaissent sur la même ligne le type d'attaque et sa portée. Les quatre types d'attaque sont de **corps à corps**, à **distance**, de **proximité** et de **zone**. Chacun de ces types d'attaque (décrits au Chapitre 9) suit ses propres règles en matière de portée et de visée.

Bien que ces termes soient qualifiés de « types d'attaque », ils s'appliquent aux pouvoirs utilitaires et aux pouvoirs d'attaque.

Corps à corps

Un pouvoir de corps à corps affecte une cible (ou plusieurs) située à portée d'allonge. De nombreux pouvoirs de corps à corps nécessitent une arme. Vous effectuez un jet d'attaque séparé contre chaque cible.

Corps à corps 1 : un pouvoir de corps à corps qui a une portée de 1 ne peut être utilisé que sur une cible adjacente.

Corps à corps arme : un pouvoir d'attaque de corps à corps dont la portée est « arme » vous permet d'attaquer une cible située à portée d'allonge de l'arme que vous maniez. Certaines armes augmentent votre allonge au-delà des cases adjacentes.

Exemple : si vous utilisez un pouvoir de type « Corps à corps arme » alors que vous maniez une dague, vous pouvez attaquer une cible située dans un rayon de 1 case. Si vous maniez une hallebarde (une arme à allonge), vous pouvez attaquer une cible située dans un rayon de 2 cases.

Corps à corps contact : un pouvoir de corps à corps qui a « contact » pour portée peut être utilisé sur une cible à portée d'allonge (certaines créatures d'une catégorie de taille supérieure à moyenne ont une allonge supérieure à 1 case).

Distance

Un pouvoir à distance affecte une ou plusieurs cibles à distance. Pour plus de détails sur la façon dont les attaques à distance opèrent, reportez-vous à la page 270.

Distance arme : un pouvoir d'attaque à distance qui a « arme » pour portée vous permet d'attaquer une cible qui se trouve à portée de votre arme (cf. la table de la page 215). Si la cible se trouve entre la portée normale et la portée longue, vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

Exemple : si vous utilisez un pouvoir de type « Distance arme » avec un arc court (portée normale 15, portée longue 30), vous subissez un malus de -2 lorsque vous attaquez des cibles situées à une distance comprise entre 16 et 30 cases. De plus, vous ne pouvez pas attaquer de créatures situées au-delà de 30 cases.

Distance mire : un pouvoir à distance dont la portée est « mire » peut être utilisé sur n'importe quelle cible située dans votre ligne de mire. Cependant, vous avez besoin d'une ligne d'effet avec la cible..

Distance [nombre] : un pouvoir d'attaque à distance dont la portée est exprimée par un nombre peut être utilisé sur une cible située dans un rayon égal au nombre de cases indiqué.

Personnelle

Un pouvoir à portée « personnelle » n'affecte que vous.

Proximité

Un pouvoir de proximité génère une aire d'effet (cf. page 272) dont l'origine se situe dans une case de votre espace. La plupart des pouvoirs de proximité peuvent toucher plusieurs cibles. Reportez-vous à la page 271 pour de plus amples détails sur les attaques de proximité.

Proximité décharge [nombre] : un pouvoir de décharge de proximité vous permet de viser les créatures et objets situés dans une zone adjacente ayant pour côté le nombre de cases indiqué. Reportez-vous à la page 272 pour savoir comment déterminer la zone d'une décharge.

Proximité explosion [nombre] : un pouvoir d'explosion de proximité vous permet de viser les créatures et objets situés dans un rayon égal au nombre de cases indiqué. Reportez-vous à la page 272 pour savoir comment déterminer la zone d'une explosion.

Zone

Un pouvoir de zone crée une aire d'effet (cf. page 272) qui peut prendre son origine dans une case éloignée et toucher plusieurs cibles ou créer un obstacle. Reportez-vous à la page 271 pour de plus amples détails sur la façon dont les attaques de zone fonctionnent.

Zone explosion [nombre] à [nombre] cases ou moins : pour utiliser un pouvoir d'explosion de zone, choisissez une case comprise dans le rayon de la portée indiqué par le second nombre. Le pouvoir affecte les cibles situées sur cette case ou dans un rayon égal au nombre de cases indiqué par le premier chiffre.

Zone mur [nombre] à [nombre] cases ou moins : pour utiliser un pouvoir de mur de zone, choisissez une case comprise dans le rayon de la portée indiqué par le second nombre comme case d'origine du mur (cf. page 272). Le premier nombre représente le nombre de cases occupées par le mur (toutes ses cases doivent être situées à portée).

Condition ou prérequis

Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.

Certains pouvoirs ne peuvent être utilisés que si vous remplissez une condition prédéterminée.

Condition : vous devez remplir ce critère pour utiliser ce pouvoir. Il est possible que vous ayez ce pouvoir dans votre répertoire, mais que vous ne puissiez pas vous en servir tant que vous ne remplissez pas la condition demandée.

Prérequis : vous devez remplir ce critère pour choisir ce pouvoir. Si d'aventure vous perdez le prérequis d'un pouvoir (si vous utilisez par exemple le système d'échange pour remplacer la formation que vous avez reçue dans une compétence par une formation dans une autre compétence, cf. page 28), vous ne pourrez plus utiliser ce pouvoir.

Cible

Cible : une créature
Cible : vous ou un allié
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Cible : un objet ou une case inoccupée
Cibles : une, deux ou trois créatures

Si un pouvoir affecte directement une ou plusieurs créatures ou objets, il comporte une ligne « Cible » ou « Cibles ».

Quand cette ligne précise que le pouvoir vous affecte, vous et un ou plusieurs de vos alliés, vous bénéficiez de ses effets tout comme vos compagnons de groupe. Dans le cas contraire, les termes « allié » ou « alliés » ne vous incluent pas et ne concernent que les cibles consentantes. « Ennemi » et « ennemis » sont une ou plusieurs créatures qui ne comptent pas parmi vos alliés (que ces créatures vous soient hostiles ou pas). « Créature » ou « créatures » signifie alliés et ennemis, ainsi que vous-même.

Attaque

Attaque : Force contre CA
Attaque : Charisme contre Volonté
Attaque : Constitution contre Vigueur
Attaque : Dextérité contre CA, une attaque par cible
Attaque : Intelligence +4 contre Réflexes

La plupart des pouvoirs d'attaque qui infligent des dégâts nécessitent que vous effectuiez un jet d'attaque. La ligne « Attaque » précise la sorte d'attaque que vous réalisez et la défense de la cible contre laquelle vous lancez le dé. Si un modificateur s'applique au jet d'attaque, il est également mentionné ici. Des exemples de lignes « Attaque » vous sont livrés ci-dessus.

Si votre pouvoir peut s'attaquer à plusieurs cibles, effectuez un jet d'attaque distinct contre chacune.

Réussite

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Réussite : 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie et vous confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur de Charisme.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts et vous recouvrez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts et vous pouvez dépenser une récupération, ainsi que chaque allié situé dans un rayon de 10 cases.

Chaque pouvoir qui nécessite un jet d'attaque comporte une ligne « Réussite » qui explique ce qui se produit lorsqu'un jet d'attaque est couronné de succès. Des exemples de lignes de réussite vous sont livrés ci-dessus. Reportez-vous à *Attaques et défenses*, page 269, pour savoir comment effectuer des jets d'attaque, infliger des dégâts et appliquer divers effets, parmi lesquels les états préjudiciables et le déplacement forcé.

Les dégâts continus prennent la forme d'un nombre fixe plutôt qu'une quantité déterminée par un jet de dé. Les dégâts continus s'appliquent à la cible à chaque round, au début de son tour de jeu, tant qu'elle ne réussit pas un jet de sauvegarde.

Si une « réussite » (ou un « effet ») précise « sauvegarde annule » (ou « sauvegarde annule les deux »), les conséquences indiquées persistent jusqu'à ce que la cible réussisse un jet de sauvegarde.
Si une réussite vous permet de forcer la cible à se déplacer, que ce soit par un déplacement forcé ou une téléportation, vous pouvez la déplacer à hauteur du nombre de cases précisé (ou ne pas la déplacer du tout si tel est votre choix).

Certains pouvoirs ajoutent des modificateurs aux jets d'attaque ou jets de dégâts. Ces modificateurs s'appliquent à tous les jets de dés, mais pas aux dégâts continus et aux autres effets statiques ou fixes. Par exemple, la prière de



courroux divin permet au paladin d'ajouter son modificateur de Charisme à ses jets de dégâts et à ceux de ses alliés jusqu'à la fin de la rencontre. Quand son allié prêtre invoque une *colonne de feu*, celui-ci inflige 2d10 + modificateur de Sagesse + modificateur de Charisme du paladin dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus. Les dégâts continus n'augmentent donc pas car il s'agit d'un effet statique.

Chaque fois que vous affectez une créature avec un pouvoir, celle-ci sait exactement ce que vous lui avez fait et les états préjudiciables que vous avez imposés. Par exemple, quand un paladin utilise *défi divin* contre un ennemi, ce dernier sait qu'il a été marqué et qu'il va par conséquent subir un malus aux jets d'attaque et de dégâts s'il attaque qui que ce soit hormis le paladin.

Application d'un malus : quand la description d'un pouvoir comprend des phrases telles que « malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Charisme », cela signifie que vous devez soustraire votre modificateur de caractéristique du résultat ou nombre ainsi pénalisé. Si votre modificateur de caractéristique n'est pas positif, il n'entraîne aucun malus.

Regagner des points de vie : certains pouvoirs vous permettent (ou permettent à autrui) de regagner des points de vie. Le bénéficiaire de l'effet a parfois besoin de dépenser une récupération (cf. page 293), mais si la description du pouvoir porte le libellé suivant « comme si... avait dépensé une récupération », le bénéficiaire gagne le nombre de points de vie prévu par les règles, mais ne dépense pas une récupération à cet effet.

Dans un rayon de x cases : quand ce vocabulaire apparaît dans la description d'un pouvoir, considérez l'effet auquel il se réfère comme une explosion de proximité pour ce qui est de déterminer sa ligne d'effet.

Durée : la plupart des pouvoirs prennent effet et s'achèvent aussitôt ; leur effet est instantané, sans doute aussi bref qu'un coup d'épée. Quelques pouvoirs se prolongent toutefois au-delà de votre tour de jeu ; jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, par exemple. Si vous utilisez un pouvoir en dehors d'une situation de combat, il dure 5 minutes, sauf indication contraire. Les durées sont abordées en détail à la page 278.

Échec

Échec : demi-dégâts.
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts de feu continus.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni immobilisée.

Les dés sont parfois contre vous et vous manquez votre cible, ce qui n'est toutefois pas toujours la fin de l'histoire. Un échec peut indiquer un effet de dispersion, une estafilade ou quelque autre effet incident d'un pouvoir. Des exemples représentatifs de quelques lignes « Échec » vous sont livrés ci-dessus.

Demi-dégâts : lorsque vous calculez des demi-dégâts, souvenez-vous d'appliquer la règle de l'arrondi à l'entier inférieur (cf. page 11). Si un jet de dégâts produit un résultat de 1, sa moitié est 0.

STEVE PRESCOTT

Attaque et cible secondaires

Cible secondaire : une créature située dans un rayon de 3 cases
Cible secondaire : même cible ou une autre
Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale
Cible secondaires : deux créatures situées dans un rayon de 10 cases de la cible principale

Certains pouvoirs vous permettent de porter des attaques secondaires (voire tertiaires). La description d'un pouvoir précise si vous pouvez réaliser une telle attaque après la réussite de l'attaque précédente, après un échec de celle-ci ou quel que soit son résultat.

Sauf indication contraire, la portée d'une attaque secondaire (ou tertiaire) est la même que celle de l'attaque qui la précède.

Effet

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les jets d'attaque de la cible qui vous visent subissent un malus égal à votre modificateur de Sagesse.
Effet : vous devenez invisible, puis vous vous téléportez de 4 cases. L'invisibilité persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Effet : la zone d'effet du pouvoir est considérée comme un terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez mettre un terme à cet effet au prix d'une action mineure.
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 2d6 + votre modificateur de Constitution.

De nombreux pouvoirs produisent des effets qui se manifestent quel que soit le résultat de votre jet d'attaque, et d'autres ne nécessitent même pas de jet d'attaque. Des exemples apparaissent ci-dessus.

Les effets d'un pouvoir sont aussi divers que les pouvoirs eux-mêmes. Certains imposent un état préjudiciable sur la cible du pouvoir. D'autres effets confèrent un bonus ou un avantage (pour vous ou vos alliés) ou encore un malus (pour les ennemis). D'autres encore changent la nature du champ de bataille ou créent quelque chose qui n'existait pas un instant plus tôt.

Deux types de pouvoirs (les invocations et les périmètres) produisent des effets particuliers qui sont régis par des règles spéciales.

Invocations

Les pouvoirs qui s'accompagnent du mot-clé invocation créent des objets ou créatures constitués d'énergie magique.

À moins que la description d'un pouvoir ne stipule le contraire, une invocation ne peut pas être attaquée ou affectée physiquement, et les alliés de son créateur peuvent traverser l'espace qu'elle occupe, contrairement aux ennemis.

Une invocation s'appuie sur vos valeurs de caractéristiques et défenses pour déterminer le résultat de ses attaques et des attaques qui la visent (si de telles attaques sont possibles).

Les phénomènes environnementaux et autres forces n'ont aucun effet sur une invocation à moins que la description d'un pouvoir ne stipule le contraire. Une invocation qui crée une main de glace, par exemple, fonctionne dans une caverne volcanique embrasée sans malus.

Si un pouvoir vous permet de déplacer une invocation, au moins l'une des cases qu'elle occupe doit rester dans la portée du pouvoir. Si vous vous éloignez suffisamment d'une invocation pour qu'elle ne soit plus à portée, son effet se termine instantanément.

Si le créateur d'une invocation est tué, cette dernière prend instantanément fin.

Périmètre

Le mot-clé périmètre s'applique à des pouvoirs qui créent des effets persistants et s'étendent sur une zone. Certains périmètres, par exemple, créent des effets de terrain tels qu'un terrain difficile ou un feu ardent qui brûle quiconque y pénètre.

Les périmètres ne peuvent pas être attaqués ou affectés physiquement à moins que la description d'un pouvoir ne stipule le contraire. Dans le cas où des périmètres se chevauchent et imposent des malus à un même jet ou valeur, les créatures prises dans la zone sont soumises au malus le plus important (les malus ne sont pas cumulatifs). De même, une cible prise dans la zone de chevauchement subit les dégâts du périmètre, quel qu'il soit, qui produit le plus de dégâts, sans considération du type de dégâts.

Les effets environnementaux, attaques et autres forces n'ont pas d'effet sur un périmètre à moins que la description d'un pouvoir ne stipule le contraire. Par exemple, un périmètre qui inflige des dégâts de feu n'est en aucune façon diminué par un pouvoir qui inflige des dégâts de froid.

Si un pouvoir vous permet de déplacer un périmètre, 1 case au moins couverte par celui-ci doit demeurer dans la portée du pouvoir. Si vous vous éloignez suffisamment d'un périmètre pour qu'il ne soit plus à portée, son effet se termine instantanément.

Sauf précision contraire, un périmètre remplit l'aire d'effet d'un pouvoir. Utilisez les règles ordinaires des aires d'effet pour déterminer quelles sont les cases remplies. Si le créateur d'un périmètre est tué, ce dernier prend instantanément fin.

Maintien

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.
Maintien (mineure) : vous faites glisser la cible de 1 case, que vous touchiez ou non.
Maintien (mineure) : quand vous maintenez le pouvoir, vous effectuez une attaque secondaire.
Maintien (mouvement) : vous pouvez maintenir ce pouvoir jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.
Maintien (simple) : vous restez invisible tant que vous n'effectuez pas d'attaque.

Si un pouvoir comporte une ligne « Maintien », vous pouvez le garder actif en entreprenant le type d'action requis (mineure, de mouvement ou simple) pendant votre tour de jeu. La ligne « Maintien » vous précise si un pouvoir produit un effet lorsque vous entreprenez l'action qui le maintient. Reportez-vous à *Durées*, page 278 pour plus de détails sur le maintien d'un pouvoir.

GUERRIER



« Pas si vite, maudit dragon, tu es à moi ! »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : protecteur. D'une robustesse sans pareille, vous êtes également très doué quand il s'agit de contenir l'ennemi au corps à corps.
Source de pouvoir : martiale. D'interminables heures d'entraînement ont fait de vous un maître du combat infatigable et inébranlable.
Caractéristiques principales : Force, Dextérité, Sagesse, Constitution

Port des armures : étoffe, cuir, peau, mailles, écailles ; bouclier léger, bouclier lourd
Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps, armes de guerre à distance
Bonus en défense : Vigueur + 2

Points de vie au niveau 1 : 15 + valeur de Constitution
Points de vie par niveau : 6
Récupérations par jour : 9 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : au niveau 1, choisissez trois formations de compétences dans la liste ci-dessous.
Compétences de classe : Athlétisme (For), Connaissance de la rue (Cha), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Soins (Sag)

Options de création : guerrier offensif, guerrier défensif
Aptitudes de classe : catégorie d'armes favorite, défi en combat, supériorité au combat

Les guerriers sont des combattants hors pair qui foncent en première ligne pour protéger leurs compagnons.
Ils frappent sans relâche, d'estoc et de taille, jusqu'à ce qu'ils obtiennent la reddition de leurs adversaires, encaissant le plus gros de leurs coups grâce à leur armure lourde. Les guerriers se lancent généralement au combat pour l'or, la gloire, le devoir ou simplement pour le plaisir.

Quels que soient votre degré de compétence et l'arme que vous finirez par maîtriser, ce sont vos motivations qui définissent qui vous défendrez et comment vous tuerez. Vous pourriez être un guerrier chevaleresque et désintéressé, un mercenaire calculateur et cupide, ou un bandit assoiffé de sang en quête de combats.

Le futur vous appartient. Mais quel cri de guerre pousserez-vous une fois votre arme dégainée ?

WILLIAM O'CONNOR

Création d'un guerrier

Vous pouvez choisir n'importe quel pouvoir de guerrier pour votre personnage, mais les guerriers figurent par nature dans l'une des deux catégories : guerrier offensif ou guerrier défensif. Bien qu'ils comptent sur leur Force, ils ont également besoin de leurs Constitution, Dextérité et Sagesse, en fonction de l'arme dans laquelle ils se spécialisent. Reportez-vous à *Guerrier et armes de corps à corps* pour plus d'informations.

Guerrier défensif

La ruse guide chacun de vos assauts. Si besoin, vous relâchez la pression sur l'ennemi pour parfaire votre garde et bénéficier d'un meilleur contrôle du terrain. Vous êtes armé d'un bouclier lourd, ainsi que d'une bonne arme à une main (épée longue, fléau d'armes ou hache d'armes). Comme le guerrier offensif, la Force est votre meilleure caractéristique. La Dextérité vient tout de suite derrière car de nombreux talents qui en dépendent améliorent d'innombrables capacités de combat. La Sagesse est un plus indéniable notamment pour votre aptitude de supériorité au combat. Il est difficile de vous blesser ou de rompre le combat dès lors que l'on est engagé contre vous. Pour tirer le meilleur parti de cette option de création, choisissez des pouvoirs qui fonctionnent en synergie avec les armes à une main, le bouclier et votre Dextérité.

Talent suggéré : Armes de prédilection (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Connaissance de la rue, Intimidation, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *coup sûr, marée de fer*

Pouvoir de rencontre suggéré : *attaque de couverture*

Pouvoir quotidien suggéré : *frappe revigorante*

Guerrier offensif

Votre but est d'infliger le maximum de dégâts possible. Vous privilégiez donc les imposantes armes à deux mains telles que l'épée à deux mains ou la grande hache, et la force brute plutôt que la ruse. Votre meilleure caractéristique est certainement la Force, mais ne négligez pas la Constitution, car elle améliore le maniement des armes à fort potentiel de dégâts, telles que les haches et les marteaux ; sans compter les points de vie supplémentaires qu'elle procure. Pour tirer le meilleur parti de cette option de création, choisissez des pouvoirs qui fonctionnent en synergie avec les armes à deux mains.

Talent suggéré : Attaque en puissance (talent racial humain : Action et assaut)

Compétences suggérées : Athlétisme, Endurance, Intimidation

Pouvoirs à volonté suggérés : *enchaînement, frappe foisonnante*

Pouvoir de rencontre suggéré : *balayage circulaire*

Pouvoir quotidien suggéré : *attaque brutale*

Aptitudes de guerrier

Parmi vos points forts, on trouve votre capacité à porter une très bonne armure, votre total de points de vie exceptionnel et votre maîtrise de toutes les armes de guerre. Mais vous disposez également de trois aptitudes de classe uniques.

Catégorie d'armes favorite

Choisissez une catégorie d'armes : armes à une main ou armes à deux mains. Lorsque vous utilisez une arme de cette catégorie, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Défi en combat

Il est dangereux d'ignorer un guerrier au combat. À chaque fois que vous attaquez un ennemi, que votre coup le touche ou pas, vous avez la possibilité de le marquer.

La marque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'une cible est marquée, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne vous prennent pas pour cible. Une créature ne peut être sujette qu'à une marque à la fois, une nouvelle marque remplaçant la précédente.

De plus, à chaque fois qu'un ennemi marqué qui vous est adjacent se décale ou effectue une attaque dont vous n'êtes pas la cible, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une interruption immédiate.

Supériorité au combat

Vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse aux attaques d'opportunité. Si le déplacement d'un ennemi provoque une attaque d'opportunité et que vous le touchez, il interrompt immédiatement son déplacement. S'il lui reste des actions, il peut en entreprendre pour poursuivre son déplacement.

Guerrier et armes de corps à corps

Les guerriers dominent sans partage les subtilités des armes de corps à corps. Contrairement aux autres classes, ils possèdent de nombreux pouvoirs de rencontre qui fonctionnent mieux quand ils sont utilisés en conjonction avec certains groupes d'armes de corps à corps (reportez-vous à la table page suivante). Les pouvoirs associés à un groupe d'armes s'appuient chacun sur une caractéristique. Ainsi, les guerriers ayant une Constitution élevée se tourneront vers les haches, les marteaux et les pics, tandis que ceux qui ont une Dextérité élevée opteront plutôt pour des fléaux, des lames lourdes ou légères, voire des lances. Comme les talents du Chapitre 6 qui procurent toutes sortes de bonus à ces groupes d'armes s'appuient

Aperçu du guerrier

Particularités : vous êtes un dur à cuire avec une CA élevée, beaucoup de points de vie, et une résistance hors du commun contre les attaques physiques. Votre aptitude au combat à distance est limitée, mais vous excellez au corps à corps. Vos capacités spéciales captent l'attention de vos adversaires et les tiennent à distance de vos compagnons.

Religion : les guerriers se tournent naturellement vers les divinités associées à la guerre, au combat, à l'aventure ou au courage. Bahamut et Kord sont populaires tout comme Avandra. Nombreux sont les guerriers non alignés ou mauvais qui rendent hommage à Baine, le dieu de la guerre.

Races : toutes les races produisent des guerriers, même si c'est chez les drakéides, les nains et les humains qu'on en trouve le plus.

naturellement sur les mêmes caractéristiques, la table ci-dessous reprend toutes les informations qui vous aideront à optimiser les capacités de votre guerrier.

Groupes d'armes de corps à corps et caractéristiques associées
Armes d'hast : Sagesse et, plus rarement, Dextérité (coutille, hallebarde, pique)
Bâtons : Constitution (bâton)
Fléaux : Dextérité (chaîne cloutée, fléau d'armes, fléau d'armes lourd)
Haches : Constitution et Force élevée (grande hache, hache d'armes, hachette, hallebarde)
Lames légères : la Dextérité seule est parfois suffisante (dague, épée courte, katar, rapière, shuriken, serpe)
Lames lourdes : Dextérité (cimeterre, cimeterre à deux mains, coutille, épée à deux mains, épée bâtarde, épée longue, faux)
Lances : Dextérité (javeline, lance, pique)
Marteaux : Constitution (maillet, marteau de guerre, marteau de lancer)
Masses : Constitution (gourdin, masse d'armes, massue, morgenstern)
Pics : Constitution et, plus rarement, Dextérité (pic de guerre)

Les talents qui améliorent la plupart des groupes d'armes de corps à corps requièrent une bonne valeur de Force. Il existe néanmoins plusieurs talents réservés aux lames légères qui ne nécessitent qu'une bonne valeur de Dextérité. La table précise pour chacun de ces groupes d'armes quelle caractéristique *autre que la Force* donne accès à des talents ou des pouvoirs les améliorant.

La Force est mentionnée dans la table uniquement lorsqu'elle doit être particulièrement élevée.

Quelques armes, comme la plupart des armes d'hast, font partie de plusieurs groupes et peuvent donc donner lieu à différentes méthodes d'optimisation des caractéristiques.

Pouvoirs de guerrier

Vos pouvoirs sont qualifiés d'exploits. Certains sont plus utiles aux guerriers offensifs que défensifs, mais vous pouvez choisir n'importe lequel d'entre eux dès lors que vous atteignez un niveau qui vous autorise à choisir un nouveau pouvoir. L'arme que vous maniez procure également des avantages à certains pouvoirs de guerrier.

Exploits à volonté de niveau 1

Coup sûr — Guerrier Attaque 1

Vous sacrifiez la puissance à la précision.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 1[A] dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] au niveau 21.

Enchaînement — Guerrier Attaque 1

Vous frappez un ennemi, puis poursuivez sur un autre.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et un ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Frappe foisonnante — Guerrier Attaque 1

Vous ponctuez vos attaques circulaires par des coups rapides et tranchants qui ont raison de la garde adverse.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.
Échec : demi-modificateur de Force dégâts. Si vous attaquez avec une arme à deux mains, vous infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Marée de fer — Guerrier Attaque 1

Après une puissante attaque, vous repoussez votre adversaire avec votre bouclier.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case si elle est plus petite que vous, de la même catégorie de taille que vous, ou encore d'une (et une seule) catégorie de taille de plus que vous. Vous pouvez vous décaler dans l'espace qu'elle occupait.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Exploits de rencontre de niveau 1

Attaque de couverture — Guerrier Attaque 1

Vous lancez un étourdissant barrage de coups d'estoc contre votre adversaire, l'obligeant à concentrer son attention sur vous. Profitant de la diversion, un de vos compagnons engagés contre cet ennemi bat en retraite.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié adjacent à la cible peut se décaler de 2 cases.

Balayage circulaire — Guerrier Attaque 1

Par une puissante attaque circulaire, vous passez sous la garde de votre adversaire et lui fauchez les jambes pour qu'il se retrouve à terre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Dans la foulée — Guerrier Attaque 1

Vous frappez un ennemi et profitez de l'élan pour porter une seconde attaque contre un autre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature différente de la cible principale.
Attaque secondaire : Force + 2 contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Morsure du serpent d'acier — Guerrier Attaque 1

Vous poignardez votre adversaire au niveau du genou ou du pied pour le ralentir. Aussi résistant soit-il, cette jambe va le gêner quelque temps.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est ralentie et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 1

Attaque brutale — Guerrier Attaque 1

Vous broyez os et armure d'une frappe retentissante.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Frappe revigorante — Guerrier Attaque 1

Une attaque réussie contre un scélérat vous revigore et vous donne la force et la volonté de poursuivre le combat.

Quotidien ✦ arme, fiable, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.

Sus à l'ennemi — Guerrier Attaque 1

Vous frappez violement votre adversaire et le harcelez de parades et de ripostes bien senties.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous bénéficiez contre la cible d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : vous bénéficiez contre la cible d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Exploits utilitaires de niveau 2

Endurance infinie — Guerrier Utilitaire 2

Vous ignorez les pires blessures.

Quotidien ✦ guérison, martiale, persistant
Action mineure
Effet : vous bénéficiez de régénération 2 + modificateur de Constitution quand vous êtes en péril.

Garde impénétrable — Guerrier Utilitaire 2

Vous replacez votre arme ou votre bouclier pour fermer votre garde.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous attaque et jouit d'un avantage de combat contre vous.
Effet : vous annulez l'avantage de combat que vous alliez conférer à cette attaque.

Glissement tactique — Guerrier Utilitaire 2

Vous tirez un de vos alliés vers une position plus avantageuse.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Corps à corps 1**
Cible : un allié adjacent consentant
Effet : vous faites glisser la cible de 2 cases vers une case qui vous est adjacente.

Inflexible — Guerrier Utilitaire 2

Vous laissez votre adrénaline vous porter durant la bataille.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 2d6 + modificateur de Constitution.

Exploits de rencontre de niveau 3

Coup circulaire — Guerrier Attaque 3

Vous mettez toutes vos forces dans un grand mouvement circulaire qui touche plusieurs ennemis d'un seul coup.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Arme : si vous attaquez avec une hache, un fléau, une lame lourde ou un pic, vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque égal à la moitié de votre modificateur de Force.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Coup précis — Guerrier Attaque 3

Lorsque vous voulez vraiment toucher votre adversaire, vous sacrifiez la puissance à la précision de l'attaque.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 4 contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Coup puissant — Guerrier Attaque 3

Vous armez votre coup et placez une attaque dévastatrice.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

Danse de l'acier — Guerrier Attaque 3

Esquissant le chiffre huit avec votre arme, vous vous interrompez soudainement pour porter une attaque.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une arme d'hast ou une lame lourde, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe opportune — Guerrier Attaque 3

Vous plongez votre arme dans un point faible de la garde de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou une lance, vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Dextérité.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou une lance, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Dextérité.

Nuée de coups — Guerrier Attaque 3

Vous faites pleuvoir une avalanche de coups sur votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA, deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère, une lance ou un fléau, et que votre Dextérité est supérieure ou égale à 15, effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : cible identique ou différente
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 5

Coup étourdissant — Guerrier Attaque 5

Vous visez tout spécialement la tête de votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Coup perforant — Guerrier Attaque 5

Vous transpercez l'armure de votre adversaire et lui infligez une blessure profonde et douloureuse.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus et un malus de -2 à la CA (sauvegarde annule les deux).

Pluie d'acier — Guerrier Attaque 5

Vous faites tournoyer votre arme, déchirant les ennemis alentour.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tous les ennemis qui vous sont adjacents au début de leur tour de jeu subissent 1[A] dégâts tant que vous êtes capable de porter des attaques d'opportunité.

Exploits utilitaires de niveau 6

Entraînement défensif — Guerrier Utilitaire 6

Votre discipline de soldat vous permet de repousser des attaques qui auraient submergé n'importe qui d'autre.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en Réflexes, Vigueur et Volonté.

Indestructible — Guerrier Utilitaire 6

Vous encaissez sans sourciller.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque
Effet : vous réduisez les dégâts de l'attaque de 5 + votre modificateur de Constitution.

Sens affûtés — Guerrier Utilitaire 6

Aucun adversaire ou monstre ne peut vous surprendre.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre test d'initiative. Utilisez ce pouvoir après avoir effectué votre test d'initiative.

Exploits de rencontre de niveau 7

Colère du griffon — Guerrier Attaque 7

Vous enchaînez une série d'attaques hautes qui forcent votre adversaire à lever sa garde pour les parer. Vous avez désormais l'embarras du choix pour votre prochain assaut : aisselles, flancs ou ventre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe impitoyable — Guerrier Attaque 7

Vous sacrifiez la précision à la puissance.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force -2 contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Impulsion soudaine — Guerrier Attaque 7

Vous mettez tout votre poids dans un coup qui vous projette vers l'avant.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous vous déplacez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité (minimum 1).

Rapprochement tactique — Guerrier Attaque 7

Vous attirez votre adversaire pour lui assener un coup qu'il n'oubliera jamais.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : chaque cible doit se décaler de 2 cases et finir dans une case adjacente à vous. Si le décalage ne permet pas à une cible de vous être adjacente, elle ne bouge pas. Vous pouvez ensuite attaquer toutes les cibles qui vous sont adjacentes (explosion de proximité 1).
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Rempart de fer — Guerrier Attaque 7

Vous utilisez votre arme ou votre bouclier pour parer coup après coup, privant vos adversaires du plaisir de vous infliger une attaque digne de son nom.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA (ou d'un bonus de +2 si vous utilisez un bouclier) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 9

Changement de configuration — Guerrier Attaque 9

Par votre habileté et votre détermination, vous repoussez vos adversaires.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Échec : demi-dégâts.

Percée revigorante — Guerrier Attaque 9

Votre coup porte et le hurlement de douleur de votre ennemi est une si douce musique à vos oreilles que vous en oubliez vos propres blessures.

Quotidien ✦ arme, fiable, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.

Taillis de lames — Guerrier Attaque 9

Vous gênez les adversaires alentour par une averse de coups ciblés sur leurs jambes.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Exploits utilitaires de niveau 10

Entrée en lice — Guerrier Utilitaire 10

Vous poussez un cri de guerre féroce avant de vous jeter dans la mêlée.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous déplacer de 3 cases tant que vous finissez votre déplacement dans une case adjacente à un ennemi.

Esquive périlleuse — Guerrier Utilitaire 10

Chance et talent vous ont permis d'éviter une attaque de justesse. Malheureusement, vous êtes désormais dangereusement exposé.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque
Effet : vous ne subissez aucun dégât de l'attaque qui vient de vous toucher. Néanmoins, vous êtes étourdi et subissez un malus de -2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vaillant gardien — Guerrier Utilitaire 10

Vous coordonnez vos arme et bouclier pour défendre les alliés alentour.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles bénéficient d'un bonus de bouclier de +1 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous utilisez un bouclier, ce bonus passe à +2 et il s'applique également aux Réflexes de vos alliés.

Exploits de rencontre de niveau 13

Chaînes de la douleur — Guerrier Attaque 13

Vous portez un coup avec férocité et, en retirant votre arme pour préparer le suivant, vous accrochez l'armure, le bouclier ou les griffes de votre adversaire. Votre mouvement le déséquilibre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec un fléau, la cible subit un malus à toutes les défenses égal à votre modificateur de Dextérité.

Enclume funeste — Guerrier Attaque 13

Votre arme émet une douce mélodie lorsqu'elle percute le crâne de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec un marteau ou une masse, la cible est étourdie plutôt qu'hébétée.

Rapide comme l'éclair — Guerrier Attaque 13

Vous repoussez vos adversaires et les faites trébucher. Pendant qu'ils se rattrapent, vous prenez une position plus avantageuse.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Arme : si vous attaquez avec une lance ou une arme d'hast, vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.
Effet : vous vous décalez de 1 case.
Arme : si vous attaquez avec une lance ou une arme d'hast, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Serres du rukh — Guerrier Attaque 13

À l'image des serres mortelles du rapace géant, votre lame transperce votre adversaire et le cloue sur place.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec un pic ou une lance, la cible ne peut en plus pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sillage de géant — Guerrier Attaque 13

Vous balayez les alentours avec votre arme, tailladant vos ennemis de part et d'autre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire.
Arme : si vous attaquez avec une hache, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.
Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale et à portée de votre allonge de corps à corps.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

Tempête de coups — Guerrier Attaque 13

Vous plongez et louvoyez entre vos adversaires tout en les tailladant férocement.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une lame lourde ou légère, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Dextérité.
Effet : après l'attaque, vous pouvez vous décaler de 1 case et répéter l'attaque contre une autre cible à portée d'allonge. Vous pouvez alors vous décaler de 1 case et répéter l'attaque contre une troisième et dernière cible à portée d'allonge. Après la dernière attaque, vous pouvez vous décaler de 1 case.

Exploits quotidiens de niveau 15

Avalanche immuable — Guerrier Attaque 15

Vous faites tournoyer votre arme pour tester la garde de vos adversaires tout en parant chacun de leurs coups.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'une régénération égale à votre modificateur de Constitution, d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA, et d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets de sauvegarde. Tout ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu subit 1[A] dégâts et est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu, et ce tant que vous êtes capable de porter des attaques d'opportunité.

Crocs du dragon — Guerrier Attaque 15

Vous frappez deux fois de suite.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA, deux attaques sur une cible ou une attaque sur chaque cible
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Danse du serpent — Guerrier Attaque 15

Vous parcourez le champ de bataille, attaquant tel un serpent affamé, balayant les pieds de vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre si elle est plus petite que vous, ou de la même catégorie de taille que vous.
Effet : après l'attaque, vous pouvez vous décaler de 1 case et répéter l'attaque contre une autre cible à portée d'allonge. Vous pouvez vous décaler et répéter l'attaque jusqu'à trois fois contre des cibles différentes.

Exploits utilitaires de niveau 16

Bouclier providentiel — Guerrier Utilitaire 16

Votre arme ou votre bouclier vous permet de bloquer une attaque visant un allié tout proche.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un allié adjacent est touché par une attaque
Effet : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux Réflexes contre l'attaque qui a déclenché ce pouvoir. Si vous utilisez un bouclier, le bonus passe à +4.

Déplacement surprise — Guerrier Utilitaire 16

Vous suivez les pas de votre adversaire, refusant d'abandonner.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi adjacent s'éloigne de vous
Effet : vous vous décalez dans la case que l'ennemi a quittée. Vous jouissez d'un avantage de combat contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Guerrier de fer — Guerrier Utilitaire 16

Il est aussi dur de se débarrasser de vous que du goût âpre d'une mauvaise bière.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous dépensez une récupération, regagnez un nombre de points de vie égal à 2d6 + votre modificateur de Constitution, et effectuez un jet de sauvegarde contre un effet susceptible d'être annulé par une sauvegarde.

Exploits de rencontre de niveau 17

Brise-montagne — Guerrier Attaque 17

Vous portez un coup retentissant et repoussez votre adversaire sans laisser aux ennemis alentour l'occasion de vous toucher.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.
Effet : après l'attaque, vous pouvez vous décaler d'une distance égale à celle dont vous avez poussé la cible. Vous devez être adjacent à la cible au terme de votre déplacement.

Défi du guerrier — Guerrier Attaque 17

Vous portez un coup puissant qui fait chanceler votre adversaire. Avec un sourire vicieux, vous réarmez et brandissez votre arme d'un air menaçant vers les autres ennemis alentour.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.
Spécial : tous vos adversaires situés dans un rayon de 2 cases de la cible sont marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exorcisme de l'acier — Guerrier Attaque 17

Vous tailladez la main de votre adversaire, lui causant une atroce blessure qui lui fait lâcher son arme.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible lâche une des armes qu'elle tient. Vous pouvez choisir d'attraper l'arme lâchée avec une main libre ou de la faire tomber sur le sol à vos pieds (dans votre case).

Frappe cruciale — Guerrier Attaque 17

Vous sacrifiez les dégâts à la précision pour porter un coup décisif à votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 6 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Harcèlement — Guerrier Attaque 17

Vous frustrez votre adversaire en plaçant un coup avant de vous retirer sans qu'il ne puisse répliquer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : après l'attaque, vous pouvez vous déplacer d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité et effectuer une attaque de base de corps à corps après ce déplacement.

Tornade vorpale — Guerrier Attaque 17

Vous devenez un véritable cyclone de mort, dont les attaques projettent vos adversaires à terre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.

Exploits quotidiens de niveau 19

Attaque punitive — Guerrier Attaque 19

Après avoir porté un coup formidable, vous pourchassez votre ennemi et lui faites réfléchir à deux fois avant de vous tourner le dos.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre si vous êtes adjacent à elle d'une part, et qu'elle se décale ou attaque un de vos alliés d'autre part.

Frappe terrifiante — Guerrier Attaque 19

L'impact de l'attaque circulaire que vous venez de porter est tel que votre adversaire trébuche en arrière.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts et vous poussez la cible de 1 case.

Sillage de dévastation — Guerrier Attaque 19

Vous rossez vos adversaires dans une série d'attaques dévastatrices, puis vous libérez votre fureur une seconde fois contre quiconque est encore debout.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA



Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, les ennemis adjacents sont sujets à une attaque secondaire.
Cible secondaire : tout ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu, ou qui se déplace de manière à vous être adjacent.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 22

Action désespérée — Guerrier Utilitaire 22

La vue d'un de vos amis en train de mourir vous pousse à agir sur-le-champ.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : un allié situé dans un rayon de 10 cases est mourant.
Effet : vous gagnez un point d'action que vous devez dépenser pendant ce tour de jeu.

Insoumis — Guerrier Utilitaire 22

Vous refusez de plier et assenez un coup fatal qui pourrait changer l'issue du combat.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Personnelle**
Déclencheur : vous tombez à 0 point de vie (ou moins)
Effet : vous regagnez assez de points de vie pour vous retrouver à la moitié de vos points de vie maximums.

MATT CAVOTTA

Exploits de rencontre de niveau 23

Appel du guerrier — Guerrier Attaque 23

Vous attirez vos adversaires pour leur porter des coups cinglants.

Rencontre ✦ arme, charme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 4
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : chaque cible doit se décaler de 3 cases et finir si possible dans une case qui vous est adjacente. Si le décalage ne permet pas à une cible de vous être adjacente, elle ne bouge pas. Vous pouvez ensuite attaquer toutes les cibles qui vous sont adjacentes (explosion de proximité 1).
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Brise-crâne — Guerrier Attaque 23

Vous abattez votre arme sur le crâne de votre ennemi dans un craquement sourd qui le laisse hébété et chancelant.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec un marteau ou une masse, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution, et votre ennemi est aveuglé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cage de chaînes — Guerrier Attaque 23

Après avoir porté un coup décisif, vous utilisez adroitement votre arme pour maîtriser votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec un fléau et êtes adjacent à la cible à la fin de votre tour de jeu, celle-ci est maîtrisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Crocs d'acier — Guerrier Attaque 23

Vous vous précipitez pour verser le sang d'un ennemi, avant de vous retourner pour frapper un autre adversaire avec une férocité meurtrière.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou lourde, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Dextérité.
Cible secondaire : une créature adjacente à la cible principale et à votre portée d'allonge de corps à corps.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou lourde, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Dextérité.

D'estoc et de taille — Guerrier Attaque 23

Votre arme décrit des mouvements meurtriers, découpant et tailladant sans merci l'armure de votre adversaire jusqu'à ce que vous finissiez par la transpercer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

Frappe paralysante — Guerrier Attaque 23

Une attaque éclair laisse votre adversaire paralysé de douleur.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Arme : si vous attaquez avec un pic, une arme d'hast ou une lance, vous réussissez un coup critique sur un jet de 18-20.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 25

Posture du faucheur — Guerrier Attaque 25

La précision de vos attaques a raison de vos adversaires qui saignent de partout.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : à chaque fois que vous utilisez un pouvoir de guerrier, vous réussissez un coup critique sur un jet de 19-20 et bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Dextérité. Tous les ennemis qui vous sont adjacents au début de leur tour de jeu subissent 1[A] dégâts et 10 dégâts continus (sauvegarde annule), tant que vous êtes en mesure de porter des attaques d'opportunité.

Règne de terreur — Guerrier Attaque 25

Après avoir transpercé un adversaire de part en part, vous décochez un regard sinistre sur tous ceux qui se tiennent encore devant vous.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts, et tous les ennemis que vous pouvez voir sont marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Suprématie de l'acier — Guerrier Attaque 25

Votre arme disparaît alors que vous attaquez votre adversaire en un battement de cil. Vous avez une réponse à toutes ses parades et ripostes, si bien qu'il est rapidement contraint de se mettre sur la défensive.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts, et les seules attaques que la cible peut effectuer sont des attaques de base jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 27

Bouclier de diamant — Guerrier Attaque 27

Votre bouclier devient votre meilleur allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et les attaques de la cible ne vous infligent que demi-dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Faucheur impitoyable — Guerrier Attaque 27

Vous faites tournoyer votre arme, lacérant vos adversaires en leur arrachant des cris d'agonie. Sans crier gare, vous vous infiltrez dans leur défense et faites un nouveau passage.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases puis effectuer une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion 1
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Frappe bestiale — Guerrier Attaque 27

Rien ne vous privera du sang de votre ennemi, et les scélérats qui sont témoins de la sauvagerie de votre attaque sont conscients du sort funeste qui les attend

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : tous vos ennemis situés dans un rayon de 10 cases sont marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe d'adamantium — Guerrier Attaque 27

Votre arme transperce boucliers et armures comme du parchemin.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 29

Maîtrise guerrière — Guerrier Attaque 29

D'un simple mouvement de votre arme ou par un déplacement imperceptible, vous prenez le contrôle de la bataille et les ambitions de conquête de vos ennemis laissent place au doute.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous infligez 1[A] dégâts supplémentaires avec vos pouvoirs de guerrier à volonté et de rencontre. Si un ennemi vous est adjacent au début de son tour de jeu, vous pouvez utiliser contre celui-ci un pouvoir de guerrier à volonté au prix d'une action libre au début de son tour de jeu, et ce tant que vous êtes en mesure de porter des attaques d'opportunité.

Pas de quartier — Guerrier Attaque 29

Rien ne doit se tenir entre un guerrier et l'objet de sa colère.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur de Force dégâts.

Tempête de destruction — Guerrier Attaque 29

Vous déviez les armes de vos ennemis pour créer une brèche dans leur défense. Vous sautez sur l'occasion pour infliger des coups mortels à deux d'entre eux.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA, une attaque par cible
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Voies parangoniques

Arénaire

« Au diable les règles ; tout ce qui compte, c'est la victoire ! »

Prérequis : classe de guerrier

Vous avez appris à vous battre dans les donjons et les fosses de combat, assimilant toutes les astuces de la survie en chemin. Votre style n'est ni le plus beau ni le plus élégant, mais il est rudement efficace.

Aptitudes d'arénaire

Optimisation d'armure (niveau 11) : vous avez appris à tirer le meilleur parti de l'armure que vous portez, la positionnant pour qu'elle absorbe et dévie mieux les coups. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA dès que vous portez une armure, quelle qu'elle soit.

Action de dégâts supplémentaires (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous ajoutez aussi la moitié de votre niveau aux dégâts infligés par n'importe laquelle de vos attaques de ce tour de jeu nécessitant une action simple.

Coup vicieux (niveau 16) : en utilisant les astuces et les techniques que vous avez apprises au cours de vos nombreux combats, vous intensifiez la souffrance infligée par chacun de vos coups. Lorsque vous **attaquez avec** une arme, augmentez les dégâts d'un nombre égal à votre modificateur de Sagesse (minimum +1).

Exploits d'arénaire

Les jeux sont faits — Arénaire Attaque 11

Après un coup violent, vous enfoncez votre poing dans le visage de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : Force + 2 contre CA
Réussite : 1d6 + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réplique mortelle — Arénaire Utilitaire 12

Vous réagissez violemment à un adversaire qui vient de vous toucher.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate — **Personnelle**
Déclencheur : vous subissez des dégâts d'une attaque de corps à corps
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre l'ennemi qui vous a infligé des dégâts.

Lion de bataille — Arénaire Attaque 20

Alors que vous embrochez un adversaire de plus, vous laissez échapper un terrifiant hurlement de triomphe au moment de sa chute.

Quotidien ✦ arme, martiale, terreur
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible était en péril avant l'attaque, elle subit + 2[A] dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : si vous faites tomber la cible à 0 point de vie (ou moins), vous pouvez effectuer une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases
Attaque secondaire : Force contre Volonté
Réussite : la cible se déplace à hauteur de sa VD pour s'éloigner de vous.

Garde de fer

« Chaque attaque que je porte me rend plus fort et plus confiant. »

Prérequis : classe de guerrier

Vous êtes l'incarnation de la perfection physique. Un esprit inébranlable dans un corps solide qui ne recherche qu'une seule chose : la victoire ! Au combat, personne ne défend les premières lignes mieux que vous. Vous dominez le terrain facilement et repoussez l'ennemi dans toutes les directions.

Aptitudes de garde de fer

Guerrier endurant (niveau 11) : lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie (ou moins), vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Constitution.

Réaction féroce (niveau 11) : lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins), avant de tomber inconscient, vous pouvez, au prix d'une interruption immédiate, dépenser un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire. En outre, à chaque fois que vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +4 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Piétinement des blessés (niveau 16) : lorsque vous poussez ou projetez à terre une créature, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

Exploits de garde de fer

Percée en première ligne — Garde de fer Attaque 11

Vous repoussez votre adversaire et prenez possession du terrain.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. Vous pouvez vous décaler dans la case que la cible vient de quitter. Si vous le faites, chaque allié situé dans un rayon de 2 cases peut également se décaler de 1 case.

Décalage inexorable — Garde de fer Utilitaire 12

Vous vous jetez sur votre adversaire pour le repousser.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement — **Personnelle**
Effet : vous vous décalez dans une case adjacente. Si une créature occupe cette case, vous la poussez de 1 case.

Force indomptable — Garde de fer Attaque 20

Une frappe puissante projette votre adversaire dans les airs, ce qui vous donne quelques secondes pour vous reprendre.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre. Elle est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts
Effet : vous pouvez dépenser une récupération.

Kensei

« Mon arme et moi ne faisons qu'un. »

Prérequis : classe de guerrier

Vous étudiez une forme ancienne de combat qui vous unit intimement à votre arme favorite et produit une combinaison destructrice à laquelle peu d'ennemis résistent.

Aptitudes de kensei

Action de contrôle kensei (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour refaire un jet d'attaque, un jet de dégâts, un test de compétence ou un test de caractéristique au lieu de bénéficier d'une action supplémentaire.

Spécialisation kensei (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec une arme de corps à corps de votre choix.

Maîtrise kensei (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets de dégâts avec la même arme que celle que vous avez choisie pour votre aptitude de spécialisation kensei. Si jamais vous utilisez un type d'arme différent, vous perdez les avantages de cette aptitude et de celle de spécialisation kensei jusqu'à ce que vous preniez un repos court. C'est par cette courte méditation que vous rétablirez le lien qui vous unit à votre arme favorite.

Exploits de kensei

Coup de maître Kensei Attaque 11

Ce coup d'une précision redoutable laisse présager de la mort prochaine de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Parade décisive Kensei Utilitaire 12

D'un mouvement expert de votre arme, vous déviez l'attaque de votre adversaire.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous subissez les dégâts d'une attaque
Effet : vous réduisez les dégâts d'un nombre égal à votre niveau.

Pas de deux sanglant Kensei Attaque 20

Vous sautez d'un adversaire à l'autre, attaquant avec une précision croissante tout en vous frayant un chemin à travers le taillis formé par les lames ennemies.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous pouvez vous décaler de 5 cases et effectuez ensuite une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature différente de la cible principale
Attaque secondaire : Force + 2 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous pouvez vous décaler de 5 cases et effectuez ensuite une attaque tertiaire.
Cible tertiaire : une créature différente des cibles principale et secondaire
Attaque tertiaire : Force + 3 contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maître d'armes

« Ma lame est un chef-d'œuvre que rien n'arrête. »

Prérequis : classe de guerrier

Vous ne faites qu'un avec votre lame. Vous êtes un maître de l'épée, capable d'employer des techniques qu'aucun guerrier ne peut imaginer.

Aptitudes de maître d'armes

Défense d'acier (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez aussi d'un bonus de +4 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Grâce de l'acier (niveau 11) : lorsque vous chargez avec une lame légère ou lourde qui n'est pas une arme d'hast, vous pouvez utiliser *frappe foisonnante* au lieu de votre attaque de base de corps à corps.

Éclair d'acier (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique avec une lame légère ou lourde, vous regagnez un pouvoir de rencontre de guerrier que vous avez déjà utilisé lors de cette rencontre.

Exploits de maître d'armes

Boutonnière Maître d'armes Attaque 11

Vous transpercez l'armure de votre adversaire et l'entaillez de façon à laisser une plaie béante.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple (spécial) **Corps à corps** arme
Spécial : ce pouvoir peut être utilisé comme attaque d'opportunité.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Frappe improbable Maître d'armes Utilitaire 12

Vous projetez le sang d'un ennemi dans les yeux d'un autre.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Distance** 5
Condition : vous réussissez une attaque de corps à corps avec une lame légère ou lourde (pas une arme d'hast).
Cible : un ennemi autre que celui que vous venez de toucher
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Crescendo de l'épée Maître d'armes Attaque 20

Vous faites tourner votre arme au-dessus de votre tête et portez des attaques pressantes contre les ennemis alentour. À la fin de ce déchaînement, vous regagnez un peu de votre pouvoir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous attaquez avec une lame légère ou lourde (pas une arme d'hast).
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : si vous touchez au moins un de vos ennemis, vous regagnez un pouvoir quotidien que vous avez déjà utilisé. Si vous les ratez tous, vous regagnez un pouvoir de rencontre que vous avez déjà utilisé.

MAGICIEN

« Je suis le feu qui brûle, la brume qui étouffe,
la tempête qui précipite la ruine sur l'ennemi. »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : contrôleur. Vous exercez votre contrôle par le biais de votre magie qui couvre de larges zones. Parfois, elle entrave vos ennemis, d'autres fois, elle les consume dans les flammes.

Source de pouvoir : arcanique. Vous canalisez les forces arcaniques grâce à votre connaissance étendue des mystères et une préparation élaborée. À vos yeux, la magie est une forme d'art, une approche puissante et éloquente par laquelle vous cherchez à influencer le monde qui vous entoure.

Caractéristiques principales : Intelligence, Sagesse, Dextérité

Port des armures : étoffe
Maniement des armes : bâton, dague
Focaliseurs : baguettes, bâtons, orbes
Bonus en défense : Volonté + 2

Points de vie au niveau 1 : 10 + valeur de Constitution
Points de vie par niveau : 4
Récupérations par jour : 6 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : Arcanes. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétences de classe : Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Histoire (Int), Intuition (Sag), Nature (Int), Religion (Int)

Options de création : magicien de guerre, magicien manipulateur

Aptitudes de classe : grimoire, magie rituelle, maîtrise de focaliseur arcanique, tours de magie

Les magiciens sont les héritiers de la magie arcanique. Ils puisent dans la puissance véritable qui imprègne le cosmos, étudient des rituels occultes qui permettent d'influencer le temps et l'espace et projettent des boules de flammes qui incinèrent les ennemis en masse. Les magiciens manipulent leurs sorts comme les combattants brandissent leur épée.

La magie vous a attiré entre ses griffes et vous cherchez à votre tour à la maîtriser. Vous êtes peut-être un sage qui épluche de vieux manuscrits ses bésicles sur le nez, au fond de quelque crypte oubliée, un magicien de guerre balafré qui harcèle l'ennemi de *boules de feu* et de paroles contre nature, un apprenti contrarié qui s'est enfui avec les grimoires de son maître, un éladrin faisant honneur à la tradition magique de sa race, voire un disciple assoiffé de pouvoir, prêt à tout pour apprendre un nouveau sort.

Vous vous drapez d'un manteau de sorts, tandis que des rituels ancestraux aiguisent vos sens et que des ustensiles gravés de runes pendent à votre ceinture. Le savoir occulte met votre esprit en ébullition, en attendant d'être libéré. Quand saurez-vous assez de magie pour faire céder les remparts de la réalité même ?

WILLIAM O'CONNOR



Création d'un magicien

Les magiciens ont une large palette de pouvoirs à leur disposition, mais ils optent le plus souvent pour une des deux options spécialisées que sont le magicien de guerre et le magicien manipulateur. Tout magicien compte sur son Intelligence pour alimenter ses pouvoirs d'attaque, puis sur sa Sagesse, sa Dextérité et parfois sa Constitution.

Magicien de guerre

Vous trouvez votre compte dans les pouvoirs qui infligent des dégâts, beaucoup de dégâts, et à un maximum d'adversaires. Les énormes explosions de flammes, les traits de foudre et les vagues d'acide sont vos armes. L'Intelligence est votre valeur de caractéristique la plus importante. La Dextérité arrive juste derrière, d'autant plus si vous choisissez la baguette de précision comme forme de maîtrise de focaliseur. Choisissez la Sagesse comme troisième meilleure valeur. Vous pouvez également opter pour le bâton de défense, pour que la Constitution contribue à vos défenses contre certaines attaques. Même sans cela, la Constitution vous donne plus de points de vie, de récupérations et une meilleure défense de Vigueur. Choisissez des pouvoirs qui infligent quantité de dégâts et utilisent au mieux votre Dextérité élevée.

Talent suggéré : Grand grimoire (talent racial humain : Action et assaut)

Compétences suggérées : Arcanes, Exploration, Histoire, Religion

Pouvoirs à volonté suggérés : *éruption de flammes, projectile magique*

Pouvoir de rencontre suggéré : *mains brûlantes*

Pouvoir quotidien suggéré : *flèche acide*

Magicien manipulateur

Vos pouvoirs de prédilection accablent vos adversaires de diverses manières. Ils les broient entre les anneaux d'un serpent de lumière, les engloutissent dans un nuage de vapeurs toxiques ou les séquestrent dans la glace. L'Intelligence régit vos pouvoirs d'attaque et doit donc être votre meilleure valeur de caractéristique. La Sagesse peut vous aider à garder le contrôle de vos ennemis si vous optez pour l'orbe du châtiment comme maîtrise de focaliseur, et mérite donc d'être votre deuxième meilleure valeur. La Dextérité vient après. Une bonne valeur de Constitution peut vous aider à éviter la mort, en augmentant vos points de vie et votre réserve de récupérations, ainsi qu'en contribuant à votre défense de Vigueur. Si vous choisissez le bâton de défense comme maîtrise de focaliseur, votre Constitution pourra également servir vos autres défenses. Sélectionnez des pouvoirs qui vous permettent de contrôler le champ de bataille et profitent d'une valeur élevée de Sagesse.

Talent suggéré : Initiative supérieure (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Arcanes, Diplomatie, Intuition, Nature

Pouvoirs à volonté suggérés : *nuage de dagues, vague de tonnerre*

Pouvoir de rencontre suggéré : *terrain gelé*

Pouvoir quotidien suggéré : *sommeil*

Focaliseurs

Les magiciens se servent de baguettes, de bâtons et d'orbes pour mieux canaliser leurs pouvoirs arcaniques. Chaque magicien maîtrise l'un de ces focaliseurs (cf. *Aptitudes de magicien*). Sans un tel objet, il reste en mesure de recourir à ses pouvoirs, mais s'il dispose du focaliseur approprié, il bénéficie d'un bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts de ses pouvoirs de magicien, ainsi qu'à ses pouvoirs de voie parangonique, qui présentent le mot-clé correspondant.

Aptitudes de magicien

Vous disposez des aptitudes suivantes :

Grimoire

Vous possédez un grimoire, livre rempli de savoir mystique dans lequel vous gardez une trace écrite de vos rituels et de vos sorts quotidiens et utilitaires.

Rituels : votre livre renferme trois rituels de niveau 1 de votre choix ; ceux que vous maîtrisez.
Au niveau 5, puis aux niveaux 11, 15, 21 et 25, vous maîtrisez deux autres rituels de votre choix et les ajoutez à votre grimoire. Tout rituel ajouté doit être d'un niveau inférieur ou égal au vôtre.

Sorts quotidiens et utilitaires : on trouve également dans votre grimoire vos sorts utilitaires et quotidiens.
Au début de votre carrière, vous connaissez deux sorts quotidiens, sachant que vous pouvez chaque jour en lancer un des deux. Chaque fois que vous atteignez un niveau qui vous permet de choisir un sort quotidien ou utilitaire, sélectionnez-en deux différents du niveau correspondant, que vous ajoutez à votre grimoire. Après un repos prolongé, vous pouvez préparer un nombre de sorts quotidiens et utilitaires qui dépend de ce que votre niveau vous autorise à lancer chaque jour. Vous ne pouvez dans ce cadre préparer le même sort plus d'une fois.

Si vous remplacez un sort lors d'une montée de niveau ou dans le cadre du système d'échange (cf. page 28), le sort précédent s'efface de votre grimoire pour laisser la place au nouveau.

Capacité : le grimoire classique compte 128 pages. Chaque sort demande une page. Chaque rituel s'étale sur un nombre de pages égal à son niveau.

Aperçu du magicien

Particularités : vos pouvoirs sont destinés à affecter plusieurs cibles à la fois ; parfois deux ou trois adversaires, parfois toutes les créatures présentes dans une salle. Par ailleurs, vous êtes spécialisé dans les sorts utilitaires qui vous permettent d'éviter ou de surmonter de nombreux obstacles, vous permettant par exemple de survoler un gouffre ou de suspendre l'écoulement du temps.

Religion : les magiciens préfèrent bien entendu les divinités associées à la magie, à l'art, au savoir et aux secrets, telles que Corellon, Ioun et Vecna.

Races : les éladrins, les humains et les demi-elfes se passionnent souvent pour la pratique de la magie arcanique, dans laquelle ils excellent.

Magie rituelle

Vous gagnez le talent Lanceur de rituels (cf. page 199) en tant que talent supplémentaire, ce qui vous permet d'utiliser des rituels magiques (cf. Chapitre 10).

Maîtrise de focaliseur arcanique

Vous vous spécialisez dans un type de focaliseur pour profiter d'avantages supplémentaires quand vous y recourez. Choisissez l'une des formes suivantes de maîtrise de focaliseur :

Baguette de précision : une fois par rencontre, vous pouvez, au prix d'une action libre, bénéficier d'un bonus égal à votre modificateur de Dextérité à un jet d'attaque unique. Vous ne pouvez profiter de cet avantage que si vous vous servez de la baguette. Cette forme de maîtrise est idéale pour les magiciens de guerre, car elle leur permet de faire plus souvent mouche avec leurs pouvoirs dévastateurs.

Bâton de défense : il vous confère un bonus de +1 à la CA. Par ailleurs, une fois par rencontre, dans le cadre d'une interruption immédiate, vous pouvez bénéficier d'un bonus égal à votre modificateur de Constitution à la défense contre une attaque. Vous pouvez recourir à ce bonus, même si le MD vous a déjà informé du total des dégâts infligés par l'attaque. Vous ne pouvez profiter de ces avantages que si vous vous servez du bâton. Cette forme de maîtrise est utile pour tous les magiciens, qu'ils s'intéressent aux sorts de contrôle ou à ceux infligeant des dégâts.

Orbe du châtiment : une fois par rencontre, vous pouvez, au prix d'une action libre, vous servir de votre orbe pour acquérir l'un des deux effets suivants.

Vous pouvez désigner une créature sur laquelle vous avez lancé un sort de magicien dont les effets persistent jusqu'à ce que le sujet ait réussi un jet de sauvegarde. Cette créature subit un malus égal à votre modificateur de Sagesse aux jets de sauvegarde contre cet effet.

Au lieu de cela, vous pouvez choisir de rallonger la durée d'un effet créé par un sort à volonté de magicien (comme *nuage de dagues* ou *rayon de givre*) qui se terminerait sans cela à la fin de votre tour de jeu actuel. L'effet persiste alors jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Vous ne pouvez profiter de ces avantages que si vous vous servez de l'orbe. Les magiciens manipulateurs choisissent généralement cette forme de maîtrise, car elle leur permet de prolonger la durée de leurs sorts de contrôle.

Tours de magie

Les tours de magie sont des sorts mineurs que vous acquérez au niveau 1. Vous pouvez ainsi employer les sorts de *lumière*, *manipulation à distance*, *prestidigitation* et *son imaginaire* en tant que pouvoirs à volonté.

RITUELS ET MAGICIENS

Le magicien manipule des sorts particulièrement utiles en situation de combat et autres circonstances adverses, mais il est également le maître incontesté de la magie rituelle.

Au fil des niveaux que vous acquérez, vous accédez automatiquement à de nouveaux rituels, mais vous pouvez également en acheter ou en découvrir de nouveaux dans le cadre de vos aventures. Les rituels de haut niveau vous permettent de verrouiller ou d'ouvrir des portes, de scruter des sites ou des individus lointains, voire d'ouvrir des portails vers d'autres plans.

Pouvoirs de magicien

Vos pouvoirs arcaniques sont également appelés sorts et ils définissent la magie dans l'esprit de la plupart des gens de ce monde.

Aptitudes de magicien

Lumière — Magicien Tour de magie

D'un mouvement de la main, vous faites apparaître une vive lumière à la pointe de votre bâton, sur un autre objet ou dans le vide, à quelques mètres de vous.

À volonté ✦ arcanique
Action mineure **Distance** 5
Cible : un objet ou une case inoccupée
Effet : la cible émet une lumière vive sur un rayon de 4 cases. La lumière reste active pendant 5 minutes. Vous pouvez l'éteindre au prix d'une action libre.
Spécial : vous ne pouvez pas avoir plusieurs tours de magie de *lumière* actifs en même temps. Si vous en créez une alors qu'une autre est active, la première *lumière* s'évanouit.

Manipulation à distance — Magicien Tour de magie

Vous faites un signe vers un objet proche et une main spectrale le soulève et le déplace à votre guise.

À volonté ✦ arcanique, invocation
Action mineure **Distance** 5
Effet : vous invoquez une main spectrale qui flotte dans une case inoccupée située à portée. La main peut ramasser, déplacer et manipuler un objet adjacent d'un poids inférieur ou égal à 10 kg, et le porter sur un maximum de 5 cases. Si vous tenez vous-même l'objet au moment d'employer le pouvoir, la main peut le mettre dans un sac, une bourse, un fourreau ou autre conteneur du même type et, dans le même mouvement, placer un objet transporté ou porté sur vous dans votre propre main.

Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer la main jusqu'à 5 cases. Au prix d'une action libre, vous pouvez faire en sorte que la main lâche l'objet qu'elle tient et, au prix d'une action mineure, vous pouvez lui faire ramasser ou manipuler un autre objet.
Maintien (mineure) : vous pouvez maintenir indéfiniment la main.
Spécial : vous ne pouvez avoir qu'une seule main active à la fois.

Prestidigitation — Magicien Tour de magie

Vous exécutez un tour de magie divertissant, comme faire apparaître une volute de lumière dansante, redonner vigueur à une fleur fanée, faire disparaître une pièce ou réchauffer une boisson fraîche.

À volonté ✦ arcanique
Action simple **Distance** 2
Effet : ce tour de magie vous permet d'accomplir l'un des effets suivants :
- Déplacer jusqu'à 500 g de matière.
- Créer un effet sensoriel inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, une musique légère ou une odeur forte.
- Colorer, nettoyer ou souiller des objets compris dans un volume équivalent à celui d'un cube de 30 cm d'arête pendant un maximum de 1 heure.
- Allumer ou éteindre une bougie, une torche ou un petit feu de camp.

- ✦ Parfumer, refroidir ou réchauffer jusqu'à 500 g de matière inerte pendant un maximum d'une heure.
- ✦ Faire apparaître une petite marque ou un symbole sur une surface pendant un maximum de 1 heure.
- ✦ Créer un petit objet ou une image à partir de rien, image qui disparaît à la fin de votre tour de jeu suivant.
- ✦ Rendre invisible un petit objet tenu en main jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rien de ce que vous pouvez créer avec ce tour de magie ne peut infliger de dégâts, servir d'arme ou d'outil, ou gêner les actions d'autres créatures. Ce tour de magie ne peut reproduire les effets d'aucun autre pouvoir.

Spécial : vous pouvez avoir jusqu'à trois effets de prestidigitation actifs en même temps.

Son imaginaire — Magicien Tour de magie

D'un clin d'œil, vous créez un son illusoire dont la source se situe à quelques mètres de vous.

À volonté ✦ arcanique, illusion
Action simple **Distance** 10
Effet : vous produisez un son aussi discret qu'un murmure ou aussi bruyant qu'un cri ou une créature au combat, qui émane de la cible. Les sons autres que vocaux sont possibles, tels que le fracas d'une épée, le cliquètement d'une armure ou le raclement de la pierre. Si vous optez pour un murmure intelligible, vous pouvez choisir de faire en sorte que seules les créatures adjacentes à la cible puissent entendre les mots.

Sorts à volonté de niveau 1

Éruption de flammes — Magicien Attaque 1

Une colonne de flammes dorées brûle tout ce qu'elle touche.

À volonté ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur d'Intelligence au niveau 21.

Nuage de dagues — Magicien Attaque 1

Vous créez un petit nuage de dagues de force qui virevoltent et harcèlent les créatures de la zone.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Zone** 1 case à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature de la case
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur d'Intelligence au niveau 21.
Effet : la zone du pouvoir se remplit de dagues de force acérées. Toute créature qui y pénètre ou y débute son tour de jeu subit des dégâts de force égaux à votre modificateur de Sagesse (minimum de 1). Le nuage reste en place jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez dissiper les effets avant cela au prix d'une action mineure.

Projectile magique — Magicien Attaque 1

Vous faites surgir un trait de force argenté vers un adversaire.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d4 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.
Augmentation des dégâts à 4d4 + modificateur d'Intelligence au niveau 21.
Spécial : ce pouvoir compte comme une attaque de base à distance. Lorsqu'un autre pouvoir vous permet d'effectuer une attaque de base à distance, vous pouvez donc y recourir.

Rayon de givre — Magicien Attaque 1

Un rayon blanc d'un froid brûlant fuse vers votre cible.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur d'Intelligence au niveau 21.

Vague de tonnerre — Magicien Attaque 1

Vous créez un fouettement crépitant d'énergie sonique qui surgit du sol et cingle les créatures alentour.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur d'Intelligence au niveau 21.

Sorts de rencontre de niveau 1

Choc glacial — Magicien Attaque 1

Vous créez un trait d'énergie violette et glaciale autour de votre main et l'envoyez droit sur votre adversaire.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mains brûlantes — Magicien Attaque 1

Des flammes jaillissent de vos mains pour calciner vos adversaires proches.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

Rayon affaiblissant — Magicien Attaque 1

Vous pointez trois doigts crochus vers votre adversaire. Une étrange fumée verte émane alors de la chair de ce dernier, le privant d'une partie de sa vigueur

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sphère de force — Magicien Attaque 1

Vous lancez une sphère magique vers un ennemi. Elle se brise au contact de la cible et projette des échardes de force, coupantes comme des rasoirs, qui déchiquettent les ennemis alentour.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 20
Cible principale : une créature ou un objet
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale.
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Terrain gelé — Magicien Attaque 1

D'un souffle de givre, vous prononcez un mot occulte qui crée au sol une plaque de glace qui entrave vos ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid
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 froid, et la cible se retrouve à terre.
Effet : la zone couverte par le pouvoir est considérée comme un terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez mettre un terme à cet effet au prix d'une action mineure.

Sorts quotidiens de niveau 1

Flèche acide — Magicien Attaque 1

Une flèche d'un liquide luisant, vert et chatoyant fuse vers votre cible avant d'exploser dans une gerbe grésillant d'acide.

Quotidien ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature adjacente à la cible principale
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, 2 dégâts d'acide continus à la cible principale (sauvegarde annule) et pas d'attaque secondaire.

Nuage givrant — Magicien Attaque 1

Une petite boule jaillit de votre main et éclate en un nuage de glace au point d'impact.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid.
Échec : demi-dégâts.
Effet : le nuage reste en place jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui pénètre dans la brume de givre ou y débute son tour de jeu est sujette à une autre attaque. Vous pouvez mettre un terme au nuage au prix d'une action mineure.

Sommeil — Magicien Attaque 1

Vous exercez votre emprise sur l'ennemi pour le submerger d'une vague de fatigue magique.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, sommeil
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si elle rate son premier jet de sauvegarde contre ce pouvoir, elle se retrouve inconsciente (sauvegarde annule).
Échec : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Sphère de feu — Magicien Attaque 1

Vous invoquez une boule de flammes dont vous contrôlez le roulement.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, invocation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature adjacente à la sphère de feu
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Effet : vous invoquez une sphère de feu de taille M dans une case inoccupée située à portée, qui attaque une créature adjacente. Toute créature qui débute son tour de jeu dans une case adjacente à la sphère de feu subit 1d4 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 6 cases.
Maintien (mineure) : vous pouvez maintenir ce pouvoir jusqu'à la fin de la rencontre. Au prix d'une action simple, vous pouvez lui faire effectuer une autre attaque.

Sorts utilitaires de niveau 2

Bouclier — Magicien Utilitaire 2

Vous tendez la main et un bouclier d'énergie arcanique se forme pour vous protéger contre les attaques imminentes.

Rencontre ✦ arcanique, force
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Feuille morte — Magicien Utilitaire 2

Vous ou une créature de votre choix chutez lentement, telle une feuille en automne.

Quotidien ✦ arcanique
Action libre **Distance** 10
Déclencheur : vous ou une créature située à portée chutez
Effet : vous ou la créature ne subissez aucun dégât de chute, quelle que soit la hauteur, et atterrissez sur vos pieds en fin de chute.

Retraite expéditive — Magicien Utilitaire 2

Votre silhouette devient presque floue tellement vous êtes rapide dans vos déplacements

Quotidien ✦ arcanique
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous décalez jusqu'au double de votre vitesse de déplacement.

Saut — Magicien Utilitaire 2

Vous ou une créature de votre choix pouvez soudain réaliser des bonds extraordinaires.

Rencontre ✦ arcanique
Action de mouvement **Distance** 10
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible effectue un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +10, sans même avoir besoin de se déplacer pour bénéficier des effets d'une course d'élan.

Sorts de rencontre de niveau 3

Couleurs dansantes — Magicien Attaque 3

Une décharge de couleurs éblouissantes jaillit de vos doigts écartés, sonnant vos ennemis alentour.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rayons de glace — Magicien Attaque 3

Vous produisez et lancez deux traits d'énergie bleuâtre. Un sillage de givre apparaît au sol, à l'aplomb des rayons, avant de fondre.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 10
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Intelligence contre Réflexes, une attaque par cible
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sphère électrique — Magicien Attaque 3

Vous lancez une sphère crépitante qui explose au point que vous avez désigné et engloutit toutes les créatures alentour de son étreinte électrique.

Rencontre ✦ arcanique, électricité, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Suaire de flammes — Magicien Attaque 3

Sur un simple geste de votre part, vos ennemis alentour se retrouvent couverts de flammes.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Sorts quotidiens de niveau 5

Boule de feu — Magicien Attaque 5

Un globe de flammes orange se forme dans votre main. Vous le projetez vers vos ennemis et il explose à l'impact.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Dégâts : demi-dégâts.

Nuage nauséabond — Magicien Attaque 5

Vous faites apparaître un épais nuage de vapeurs jaunâtres et toxiques qui accable toutes les créatures englouties.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, périmètre, poison
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison.
Effet : l'explosion crée un périmètre de vapeurs toxiques qui bloquent la ligne de mire jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures qui y pénètrent ou qui y débutent leur tour de jeu subissent 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre jusqu'à 6 cases.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Poigne glaciale de Bigby — Magicien Attaque 5

Vous invoquez une main géante de glace ciselée qui flotte et se saisit des adversaires pour les geler sur place.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid, invocation
Action simple **Distance** 20
Effet : vous invoquez une main de glace haute de 1,50 m dans une case inoccupée située à portée, qui attaque pour vous. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez la déplacer jusqu'à 6 cases.
Cible : une créature adjacente à la main
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la main étreint la cible. Si la cible essaye de se dégager de l'étreinte, elle doit effectuer son test contre votre défense de Vigueur ou de Réflexes.
Maintien (mineure) : quand vous maintenez ce pouvoir, la cible étreinte par la main subit 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid. Au prix d'une action simple, vous pouvez attaquer une autre cible avec la main, auquel cas elle doit relâcher toute créature qu'elle est en train d'étreindre.

Toile — Magicien Attaque 5

Vous produisez une toile d'araignée géante dont les fils épais sont suspendus dans le vide et figent les créatures qui s'y trouvent.

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 : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre de toile qui occupe la zone jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Le périmètre est considéré comme un terrain difficile. Toute créature qui termine son déplacement dans la toile est immobilisée (sauvegarde annule).

Sorts utilitaires de niveau 6

Déguisement — Magicien Utilitaire 6

D'un claquement de doigts, vous prenez soudain une tout autre allure.

Quotidien ✦ arcanique, illusion
Action mineure **Personnelle**
Effet : votre physique, vos vêtements et votre équipement changent d'aspect. Vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature de stature et de taille proches des vôtres, y compris un individu spécifique que vous avez déjà vu. Vous n'acquérez ni les aptitudes, ni les sens, ni les manières, ni l'équipement de la créature choisie.

Ainsi, vous pouvez prendre l'apparence d'un guerrier nain en harnois, mais quiconque vous touche réalisera que vous ne portez pas d'armure, sachant que vous ne produirez pas les tintements et crissements caractéristiques d'un tel attirail en marchant. L'illusion persiste pendant 1 heure, mais vous pouvez y mettre un terme au prix d'une action mineure. Vous devez garder le même aspect pendant toute la durée du sort.

Quiconque cherche à percer à jour votre subterfuge a droit à un test opposé d'Intuition contre votre test de Bluff, à ceci près que vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à ce test.

Dissipation de la magie — Magicien Utilitaire 6

Vous libérez un rayon crépitant d'énergie arcanique qui détruit un effet magique produit par votre adversaire.

Quotidien ✦ arcanique
Action simple **Distance** 10
Cible : une invocation ou un périmètre
Attaque : Intelligence contre la Volonté du créateur de l'invocation ou du périmètre
Réussite : l'invocation ou le périmètre est anéanti. Tous ses effets prennent fin, y compris ceux qui persistent habituellement tant que la cible n'a pas réussi un jet de sauvegarde.

Invisibilité — Magicien Utilitaire 6

La créature de votre choix disparaît de la vue.

Quotidien ✦ arcanique, illusion
Action simple **Distance** 5
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible est invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si elle effectue une attaque, elle redevient visible.
Maintien (simple) : si la cible est à portée, vous pouvez maintenir l'effet.

Lévitation — Magicien Utilitaire 6

Vous tendez vos mains et sentez soudain l'air vous soulever.

Quotidien ✦ arcanique
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous déplacer verticalement de 4 cases et rester en l'air en vol stationnaire. Tant que vous restez ainsi, vous êtes instable et subissez un malus de -2 à la CA et en Réflexes. Si les circonstances font que vous vous retrouvez à plus de 4 cases du sol (ex : une fosse qui s'ouvrirait soudain sous vos pieds), vous chutez aussitôt pour flotter de nouveau à 4 cases du sol. Cette chute ne vous inflige aucun dégât.
Maintien (mouvement) : vous pouvez maintenir ce pouvoir jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Lorsque vous le maintenez, vous pouvez vous déplacer de 3 cases verticalement, ou de 1 case horizontalement. Dans tous les cas, vous ne pouvez jamais vous retrouver à plus de 4 cases du sol. Si vous ne maintenez pas le pouvoir, vous revenez au sol sans subir de dégâts de chute.

Mur de brouillard — Magicien Utilitaire 6

Vous créez un écran de brume grise et épaisse qui occulte la vision.

Quotidien ✦ arcanique, invocation
Action simple **Zone** mur 8 à 10 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur composé de cases contiguës qui se remplissent de brouillard arcanique. Le mur persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Il peut faire jusqu'à 8 cases de long et 4 cases de haut. Le brouillard confère un camouflage aux créatures qui sont prises dedans et bloque la ligne de mire.
Maintien (mineure) : le mur persiste.

Porte dimensionnelle — Magicien Utilitaire 6

Vous tracez le contour d'un encadrement de porte devant vous, puis vous passez ce seuil et reparaissez non loin de là.

Quotidien ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : téléportez-vous de 10 cases. Vous ne pouvez pas emmener d'autre créature avec vous.

Sorts de rencontre de niveau 7

Bélier spectral — Magicien Attaque 7

Vous saisissez votre ennemi à l'aide de forces invisibles et le martelez contre le plafond et les murs avant de le rejeter négligemment au sol.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, puis vous poussez la cible de 3 cases et elle se retrouve à terre.

Courroux de l'hiver — Magicien Attaque 7

Vous levez la main et un blizzard s'abat sans merci sur la zone que vous désignez.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid.
Effet : un blizzard apparaît dans la zone choisie et se prolonge jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Il confère un camouflage et toute créature qui y débute son tour de jeu subit votre modificateur d'Intelligence dégâts de froid. Vous pouvez mettre un terme à cet effet au prix d'une action mineure.

Éclair — Magicien Attaque 7

Des stries crépitantes de foudre bleuâtre jaillissent de votre main tendue.

Rencontre ✦ arcanique, électricité, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite: 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.
Cibles secondaires : deux créatures situées dans un rayon de 10 cases de la cible principale.
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Explosion ardente — Magicien Attaque 7

Une perle d'un rouge flamboyant fuse de votre doigt vers l'endroit indiqué où elle éclate en produisant une déflagration de feu magique.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
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 feu.

Sorts quotidiens de niveau 9

Épée de Mordenkainen — Magicien Attaque 9

Vous invoquez une épée de force dorée et crépitante qui lacère la créature indiquée et s'acharne sur elle.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez une épée de force dans une case inoccupée et située à portée, qui attaque pour vous. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez la déplacer jusqu'à une nouvelle cible située à portée. L'épée reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Cible : une créature adjacente à l'épée
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.
Maintien (mineure) : quand vous maintenez l'épée, elle attaque à nouveau.

Mur de feu — Magicien Attaque 9

Un mur de flammes déchaînées se dresse dès que vous l'appelez.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, invocation
Action simple **Zone** mur 8 à 10 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur composé de cases contiguës qui se remplissent de feu arcanique. Il peut faire jusqu'à 8 cases de long et 4 cases de haut. Le mur persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui débute son tour de jeu dans une case adjacente au mur subit 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Quand une créature se déplace dans l'espace occupé par le mur ou y débute son tour de jeu, elle subit 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Entrer dans une case occupée par le mur coûte 3 cases de déplacement supplémentaires. Le mur bloque la ligne de mire.
Maintien (mineure) : le mur persiste.

Serpent de foudre — Magicien Attaque 9

Un éclair crépitant s'élève de votre main et bondit vers un adversaire, adoptant une forme serpentine dans son attaque.

Quotidien ✦ arcanique, électricité, focaliseur, poison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d12 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Tempête de grêle — Magicien Attaque 9

Une averse de grêle dense et glaciale s'abat sur une vaste zone dont elle gèle le sol.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid, périmètre
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre de glace considéré comme un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Sorts utilitaires de niveau 10

Flou — Magicien Utilitaire 10

Vous vous parez d'une aura chatoyante qui rend votre silhouette à peine perceptible.

Quotidien ✦ arcanique, illusion
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses, et les ennemis distants d'au moins 5 cases ne peuvent pas vous voir.

Image miroir — Magicien Utilitaire 10

Trois images identiques à la vôtre apparaissent et reproduisent vos actions à la perfection, ce qui déconcerte vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, illusion
Action mineure **Personnelle**
Effet : trois reproductions identiques de votre image apparaissent dans votre espace et vous font bénéficier d'un bonus de pouvoir de +6 à la CA. Chaque fois qu'une attaque vous rate, l'une des images disparaît et le bonus conféré par le pouvoir diminue de 2. Quand le bonus atteint 0, toutes vos images ont disparu et le pouvoir prend fin. Sans cela, l'effet se prolonge pendant 1 heure.

Portail arcanique — Magicien Utilitaire 10

Vous ouvrez une brèche dimensionnelle qui relie deux lieux proches.

Quotidien ✦ arcanique, téléportation
Action mineure **Distance** 20
Cible : deux cases inoccupées
Effet : vous créez une brèche dimensionnelle entre les deux cases visées, qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui entre dans l'une de ces cases peut se déplacer dans l'autre case visée comme si elle était adjacente à la première. On ne peut emprunter la brèche si l'une ou l'autre des cases est occupée par une autre créature.
Maintien (mineure) : la brèche persiste.

Résistance — Magicien Utilitaire 10

Vous ou une créature située à portée devenez plus résistant à un type de dégâts particulier.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Distance** 10
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible bénéficie d'une résistance égale à votre niveau + votre modificateur d'Intelligence à un type de dégâts de votre choix, jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Choisissez le type de dégâts parmi : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant et tonnerre.

Sorts de rencontre de niveau 13

Explosion prismatique — Magicien Attaque 13

Vous lancez en chandelle un globe de lumière blanche et palpitante de la taille du poing, et les créatures de la zone sont illuminées de rayons multicolores qui les plongent dans la douleur.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, radiant
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 radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Flammes glaciales — Magicien Attaque 13

Vous murmurez une parole de puissance élémentaire qui projette une boule de glace enflammée. À l'impact, une vague de feu et de froid envahit les environs.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur, froid
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid et de feu.
Effet : la zone de ce pouvoir est considérée comme un terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu et de froid. Vous pouvez mettre un terme à l'effet au prix d'une action mineure.

Lance-tonnerre — Magicien Attaque 13

Une décharge d'énergie tonitruante jaillit tel un gigantesque serpentin de votre main, bousculant vos ennemis sans ménagement.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 4 cases.

Prison hypnotique — Magicien Attaque 13

Vous immobilisez vos ennemis en leur intimant de ne plus bouger.

Rencontre ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Intelligence contre Volonté, une attaque par cible
Spécial : si vous ne visez qu'une créature, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 au jet d'attaque.
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts quotidiens de niveau 15

Décharge glaciale — Magicien Attaque 15

Vous créez une énorme déflagration de froid surnaturel qui gèle vos ennemis sur place.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Double poigne de Bigby — Magicien Attaque 15

Deux mains de force dorées se matérialisent et saisissent deux de vos ennemis avant de les entrechoquer comme des cymbales.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez deux mains de force hautes de 1,50 m, qui occupent chacune 1 case située à portée. Chaque main attaque une créature adjacente. Quand une main n'étreint pas de cible, vous pouvez, au prix d'une action de mouvement, la déplacer et lui faire attaquer une nouvelle cible à portée. Les mains persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la main étreint la cible. Si la cible essaye de se dégager de l'étreinte, elle doit effectuer son test contre votre défense de Vigueur ou de Réflexes.
Spécial : si les mains étreignent chacune un ennemi, vous pouvez les entrechoquer violemment au prix d'une action simple, infligeant 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force à chacun. Après cette attaque, chaque main retourne dans sa case de départ, sa cible toujours étreinte.
Maintien (mineure) : les mains persistent.

Mur de glace — Magicien Attaque 15

Un mur de glace tranchante et rayonnante apparaît sur votre ordre.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid, invocation
Action simple **Zone** mur 12 à 10 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur solide composé de cases contiguës qui se remplissent de glace arcanique. Il peut faire jusqu'à 12 cases de long et 6 cases de haut.
Toute créature qui débute son tour de jeu dans une case adjacente au mur subit 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid. Le mur bloque la ligne de mire et empêche les déplacements. Aucune créature ne peut pénétrer dans une case occupée par le mur.
Spécial : au prix d'une action simple, une créature peut attaquer une case du mur (chaque case a 50 pv). Toute créature qui effectue une attaque de corps à corps contre le mur subit 2d6 dégâts de froid. Le mur présente une vulnérabilité 25 au feu. Si rien ne vient le détruire avant, il fond au bout de 1 heure.

Rayonnement prismatique — Magicien Attaque 15

Des faisceaux scintillants de lumière arc-en-ciel jaillissent de votre main tendue et affectent vos ennemis de façon imprévisible.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, poison
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur, Réflexes, Volonté
Réussite (Vigueur) : si l'attaque atteint la défense de Vigueur de la cible, cette dernière subit 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Réussite (Réflexes) : si l'attaque atteint la défense de Réflexes de la cible, cette dernière subit 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Réussite (Volonté) : si l'attaque atteint la défense de Volonté de la cible, cette dernière est hébétée (sauvegarde annule).
Spécial : vous n'effectuez qu'une attaque par cible, mais comparez le résultat à chacune de ses trois défenses. La cible peut donc être soumise à chacun, aucun ou certains des effets du pouvoir, selon ses différentes valeurs de défense. Elle doit ensuite effectuer un jet de sauvegarde séparé pour chaque effet continu.

Sphère d'isolement d'Otiluke — Magicien Attaque 15

Vous séquestrez votre ennemi dans un globe transparent et immobile, une barrière de force impénétrable.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force, invocation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : vous invoquez une sphère de force qui remplit tout l'espace de la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La cible est immobilisée et ne peut attaquer ce qui se trouve en dehors de son espace. Les créatures extérieures à la sphère ne peuvent pas attaquer la cible et cette barrière empêche le passage de tous les objets et créatures qui tentent de la traverser.
Cette sphère, bien qu'impénétrable, n'est pas résistante aux dégâts. Les attaques qui la visent la touchent automatiquement, sachant qu'elle a 100 pv.

Maintien (mineure) : si votre jet d'attaque est réussi, vous pouvez maintenir la sphère.

Échec : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Spécial : au lieu d'attaquer l'ennemi, vous pouvez choisir de placer la sphère autour de vous ou d'un allié consentant situé à portée, sans recourir à un jet d'attaque.



Sorts utilitaires de niveau 16

Déplacement arcanique — Magicien Utilitaire 16

Le sujet de ce sort semble se tenir légèrement à droite ou à gauche de la réalité, si bien que ses ennemis ont des difficultés à l'atteindre.

Rencontre ✦ arcanique, illusion
Interruption immédiate **Distance** 5
Déclencheur : vous ou un allié situé à portée êtes touché par une attaque à distance ou de corps à corps.
Effet : l'attaquant doit refaire le jet d'attaque correspondant.

Invisibilité suprême — Magicien Utilitaire 16

D'un geste de la main, vous ou une créature alentour disparaissez de la vue de vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, illusion
Action simple **Distance** 20
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible est invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si elle effectue une attaque, le pouvoir prend fin.
Maintien (mineure) : si la cible est à portée, vous pouvez maintenir l'effet.

Peau de pierre — Magicien Utilitaire 16

Vous saupoudrez le sujet d'un peu de poussière de diamant et sa peau devient grise et aussi dure que le granit.

Quotidien ✦ arcanique
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible bénéficie d'une résistance 10 à tous les types de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Vol — Magicien Utilitaire 16

Vous bondissez dans les airs et laissez tout le monde sur place.

Quotidien ✦ arcanique
Action simple **Personnelle**
Effet : vous gagnez une VD en vol de 8 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : vous pouvez maintenir ce pouvoir jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Si vous ne le maintenez pas, vous revenez au sol sans subir de dégâts de chute.

Sorts de rencontre de niveau 17

Combustion — Magicien Attaque 17

Vous provoquez l'embrasement spontané de plusieurs ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
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 de feu.

Poing broyeur du titan — Magicien Attaque 17

Vous serrez le poing et une force colossale saisit vos ennemis comme la main d'un titan invisible.

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 : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : entrer dans une case de la zone d'effet du pouvoir coûte 4 cases de déplacement supplémentaires. Cet effet prend fin à la fin de votre tour de jeu suivant, mais vous pouvez y mettre un terme au prix d'une action mineure.

Tombeau de glace — Magicien Attaque 17

Vous visez un ennemi avec un faisceau de givre qui le séquestre quelques instants dans un sarcophage glacial.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de froid, et la cible se retrouve prise dans la glace. Dans cette situation, elle est étourdie et les attaques n'ont pas de ligne d'effet sur elle. Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

EVA WIDERMANN

Volée immatérielle — Magicien Attaque 17

Des projectiles argentés jaillissent de vos doigts et fusent sur le champ de bataille pour frapper vos ennemis avec une force déstabilisante.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 20
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Intelligence contre Réflexes, une attaque par cible
Spécial : si vous ne visez qu'une créature, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 au jet d'attaque.
Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts quotidiens de niveau 19

Brume mortelle — Magicien Attaque 19

Des vapeurs jaune-vert s'élèvent du sol dans un sifflement pour former un épais nuage toxique

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, périmètre, poison
Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison.
Effet : l'explosion crée un périmètre de vapeurs toxiques qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui y pénètre ou y débute son tour de jeu subit 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Désintégration — Magicien Attaque 19

Un rayon vert surgit de votre baguette. Ce que le faisceau émeraude touche disparaît pour ne laisser qu'un tas de poussière grise.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature ou un objet
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Spécial : vous n'avez pas besoin d'effectuer de jet d'attaque pour toucher un objet non porté avec ce pouvoir.
Réussite : 5d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Si la cible se sauvegarde, elle subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Tentacules noirs d'Evard — Magicien Attaque 19

Des tentacules d'énergie nécrotique d'un noir d'encre émergent du sol en frétillant pour attraper toutes les créatures situées à portée.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, périmètre
Action simple **Zone** explosion 4 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : quand vous maintenez le pouvoir, répétez l'attaque contre toute créature prise dans le périmètre qui n'est pas déjà immobilisée, et infligez 1d10 dégâts nécrotiques aux créatures immobilisées.

Vague acide — Magicien Attaque 19

Une onde d'acide dissout toutes les créatures qui se dressent devant vous.

Quotidien ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Sorts utilitaires de niveau 22

Arrêt du temps — Magicien Utilitaire 22

Tout ce qui vous entoure est figé dans le temps. Puis, au bout de quelques instants, les choses commencent à reprendre leur cours et le temps s'écoule de nouveau normalement.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez de deux actions simples supplémentaires, qui ne peuvent pas servir à attaquer d'autres créatures.

Manoir de Mordenkainen — Magicien Utilitaire 22

Vous dessinez le contour d'une porte devant vous et un portail scintillant apparaît, qui ouvre sur un endroit que seuls vos alliés et vous-même pouvez atteindre.

Quotidien ✦ arcanique, invocation, téléportation
Action simple **Corps à corps** contact
Effet : vous invoquez un spacieux habitat extradimensionnel qui peut contenir jusqu'à cinquante créatures de taille M. On l'atteint par l'accès unique que vous avez tracé sur une surface ou dans le vide. Seuls ceux que vous avez désignés et vous-même pouvez emprunter cette ouverture. Vous pouvez fermer l'entrée et la rendre invisible après avoir pénétré dans le manoir, et seule une personne qui se trouve à l'intérieur peut ouvrir le portail une fois qu'il est clos. Le manoir est confortablement équipé et renferme toute la nourriture et la boisson nécessaires pour satisfaire ses occupants. Les meubles et les denrées disparaissent si on les sort du manoir. Cette grande maison persiste pendant 8 heures, et toute créature qui se trouve à l'intérieur quand le pouvoir prend fin reparaît dans une case inoccupée à l'extérieur de la porte d'entrée.

Vol de groupe — Magicien Utilitaire 22

Des particules de lumière blanche apparaissent au bout de vos doigts et se mettent à tourbillonner en vous soulevant dans les airs en compagnie de vos alliés, vous conférant l'aptitude de voler.

Quotidien ✦ arcanique
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : toutes les cibles gagnent une VD en vol de 8 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : vous pouvez maintenir ce pouvoir jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Si vous ne le maintenez pas, toutes les cibles reviennent au sol sans subir de dégâts de chute.

Sorts de rencontre de niveau 23

Coup de tonnerre — Magicien Attaque 23

Vous tapez le sol de votre bâton et le puissant grondement du tonnerre va ébranler un ennemi éloigné.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Éclair multiple — Magicien Attaque 23

Des stries crépitantes de foudre mauve et aveuglante jaillissent du bout de vos doigts et sautent d'un ennemi à l'autre.

Rencontre ✦ arcanique, électricité, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible principale : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.
Cibles secondaires : deux créatures situées dans un rayon de 5 cases de la cible principale.
Attaque secondaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.
Cibles tertiaires : tous les ennemis situés dans un rayon de 20 cases.
Attaque tertiaire : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité.

Tempête acide — Magicien Attaque 23

Vous créez un épais nuage noir chargé de gouttes d'acide.

Rencontre ✦ acide, arcanique, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 4 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'acide.
Effet : le nuage bloque toute ligne de mire, ce qui confère un camouflage total aux créatures qui s'y trouvent. Toute créature qui y pénètre ou qui y débute son tour de jeu subit 10 dégâts d'acide. Le nuage persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, sauf si vous y mettez un terme, au prix d'une action mineure.

Sorts quotidiens de niveau 25

Aspersion prismatique — Magicien Attaque 25

Une aspersion éblouissante de lumière multicolore jaillit de votre main pour envelopper vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, poison, terreur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur, Réflexes, Volonté
Réussite (Vigueur) : si l'attaque atteint la défense de Vigueur de la cible, cette dernière subit 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de poison, et est ralentie (sauvegarde annule).
Réussite (Réflexes) : si l'attaque atteint la défense de Réflexes de la cible, cette dernière subit 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Réussite (Volonté) : si l'attaque atteint la défense de Volonté de la cible, cette dernière est étourdie (sauvegarde annule).
Spécial : vous n'effectuez qu'une attaque par cible, mais comparez le résultat à chacune de ses trois défenses. La cible peut donc être soumise à chacun, aucun ou certains des effets du pouvoir, selon ses différentes valeurs de défense. Elle doit ensuite effectuer un jet de sauvegarde séparé pour chaque effet continu.

Dédale — Magicien Attaque 25

Vous acculez votre ennemi dans un labyrinthe extradimensionnel. Il disparaît de la vue, séquestré dans ce dédale jusqu'à ce qu'il en trouve la sortie.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, psychique, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : 3d12 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.
Effet : vous séquestrez la cible dans un dédale extradimensionnel. Tant qu'elle y est coincée, elle ne peut pas voir, se déplacer ou affecter le monde extérieur d'une manière ou d'une autre. De même, personne ne peut la voir ou l'attaquer. Le dédale apparaît comme une rune ou un symbole luisant légèrement dans la case qu'occupait la créature piégée. Il est inoffensif pour toutes les autres créatures, qui peuvent d'ailleurs traverser la case et attaquer à travers elle sans malus. Chaque round, à son tour de jeu, la cible peut tenter un test d'Intelligence contre votre Volonté. Si elle le réussit, elle peut sortir du dédale au prix d'une action simple. La cible bénéficie d'un bonus cumulatif de +5 à ce test chaque fois qu'elle y échoue. Quand elle quitte le dédale, la créature revient dans la case qu'elle occupait (ou, si celle-ci est occupée, dans la case de son choix parmi les cases inoccupées les plus proches) et le dédale prend fin.

Gueule élémentaire — Magicien Attaque 25

Vous invoquez un vortex d'énergie élémentaire qui attire inexorablement tout ce qui vous entoure vers une promesse de destruction.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, téléportation ; acide, électricité, feu, froid ou tonnerre
Action simple **Zone** explosion 4 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts du type choisi parmi : acide, électricité, feu, froid et tonnerre. En outre, la cible est tirée de 2 cases vers la case d'origine de la gueule.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas tirée.
Effet : la case d'origine de la gueule se transforme en tourbillon d'énergie. L'explosion crée une zone de terrain difficile. L'effet persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui est tirée dans le vortex subit 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts du type choisi parmi : acide, électricité, feu, froid et tonnerre.
Par ailleurs, vous téléportez cette créature dans une case située dans un rayon de 20 cases de vous. La victime arrive dans cette case, à terre et hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Toile nécrotique — Magicien Attaque 25

Vous recouvrez vos ennemis d'une toile géante, faite de fils d'énergie noire qui drainent la vie.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, périmètre
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre de toile jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Le périmètre est considéré comme un terrain difficile. Toute créature prise dans la toile au début de son tour de jeu subit 4d6 dégâts nécrotiques. Toute créature qui y termine son déplacement se retrouve immobilisée (sauvegarde annule).

Sorts de rencontre de niveau 27

Cage de force — Magicien Attaque 27

Vous érigez une cage invisible autour de votre adversaire, faite de barres incassables de force qui viennent le séquestrer.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. La cible est confinée dans la cage de force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'elle y est enfermée, elle est immobilisée, confère un avantage de combat et n'a aucune ligne d'effet contre les ennemis qui ne lui sont pas adjacents.

Confusion — Magicien Attaque 27

Votre magie force un adversaire à attaquer son plus proche allié.

Rencontre ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques. Au tour de jeu suivant de la cible, vous contrôlez ses actions : vous pouvez la déplacer d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Volonté, et lui faire exécuter une attaque de base contre son allié le plus proche.

Feu noir — Magicien Attaque 27

Une décharge de flammes noires et crépitantes surgit de votre main pour aller calciner la chair et l'âme de vos ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur, nécrotique
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu et nécrotiques.

Sorts quotidiens de niveau 29

Emprise de la meute — Magicien Attaque 29

Vos yeux s'assombrissent au point de n'être plus que des globes noirs, tandis que vous ordonnez à vos ennemis de s'arrêter sur place.

Quotidien ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** explosion 20
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Nuée de météores — Magicien Attaque 29

Des globes enflammés sont précipités sur les têtes de vos ennemis dans un sifflement assourdissant. Ils s'écrasent sur vos adversaires en les annihilant dans une tempête de feu qui calcine le sol.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 8d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.
Échec : demi-dégâts.

Tempête de grêle suprême — Magicien Attaque 29

Un véritable déluge de grêle d'un froid inhumain s'abat sur une vaste zone dont il gèle le sol.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid, périmètre
Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre de glace, considéré comme un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

VOIES PARANGONIQUES

HÉMATURGE

« La puissance arcanique court dans mes veines, ce que vous allez constater dans un instant. »

Prérequis : classe de magicien

Vous avez appris à mêler les formules magiques avec votre sang pour en tirer des sorts plus puissants... et sanglants. Votre sang est la source de votre vie, certes, mais il est également celle de vos pouvoirs. Rares sont les magiciens qui empruntent cette voie de maîtrise arcanique, car elle est jonchée de souffrances et baignée par le fluide qui l'alimente. Mais si vous l'embrassez, vous n'en serez que plus puissant.

APTITUDES D'HÉMATURGE

Action de sang (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et que celle-ci vous sert à effectuer une attaque qui touche, vous infligez 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Sang exaltant (niveau 11) : vous avez appris à transformer votre propre douleur en agonie pour l'ennemi. Quand vous utilisez un pouvoir de magicien (quotidien ou de rencontre) ou un pouvoir d'hématurge, et que ce pouvoir inflige des dégâts, vous pouvez choisir de vous infliger une blessure mineure ou grave au prix d'une action libre, une fois par tour de jeu et juste avant d'utiliser le pouvoir.

Une blessure mineure vous inflige 1d10 dégâts.

Une blessure grave vous inflige 2d10 dégâts.

Quand le pouvoir utilisé inflige des dégâts à une cible, celle-ci subit un nombre de dégâts psychiques supplémentaires égal aux dégâts que vous vous êtes infligés.

Sang ardent (niveau 16) : lorsque vous recourez à votre second souffle, tous les ennemis situés dans un rayon de 10 cases subissent un nombre de dégâts psychiques égal à votre modificateur de Constitution. Si ces ennemis souffrent à cet instant d'un effet que vous avez causé, ajoutez votre modificateur d'Intelligence. Ils subissent également 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

SORTS D'HÉMATURGE

Détonation sanguine — Hématurge Attaque 11

Une particule de plasma écarlate surgit de votre main et traverse le champ de bataille pour aller exploser parmi l'ennemi en le recouvrant d'un linceul de sang.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible subit 1d6 dégâts par case qu'elle quitte jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Brûlure de l'âme — Hématurge Utilitaire 12

Vous troquez votre capacité à récupérer des blessures contre plus de puissance arcanique.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous dépensez une récupération. Au lieu de recouvrer des points de vie, vous regagnez l'usage d'un pouvoir de rencontre déjà utilisé.

Salut destructeur — Hématurge Attaque 20

Vous accueillez vos ennemis d'un signe psychique qui leur ébranle l'esprit.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Volonté
Réussite : 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, puis la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est étourdie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, pas de dégâts continus, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

MAGE DE COMBAT

« Vous me prenez pour un simple érudit croulant sous les livres et les parchemins ? C'est peut-être le moment de réviser ce jugement ! »

Prérequis : classe de magicien

Vous n'avez pas renoncé au frisson de la bataille quand vous avez endossé le rôle de magicien ; pourquoi devriez-vous donc rester en arrière en laissant les guerriers s'amuser seuls ? Vous avez développé des aptitudes et des techniques qui ont fait de vous un véritable mage de combat, prêt à infliger des dégâts aussi bien de près que de loin, selon ce que demande la situation ou ce qu'elle vous inspire. Vous avez même appris une technique vous permettant de recourir à l'énergie arcanique pour repousser temporairement la mort et vous avez hâte de l'éprouver sur le champ de bataille !

APTITUDES DE MAGE DE COMBAT

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

Riposte arcanique (niveau 11) : chargées d'énergie arcanique, vos mains frétillent dans le feu de l'action. Quand une créature provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous pouvez l'effectuer avec l'une de vos mains (Dextérité contre CA). Choisissez entre électricité, feu, force et froid. Vous infligez 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts du type choisi pour l'attaque.

Piqué au vif (niveau 16) : lorsque vous êtes en péril pour la première fois de la rencontre, vous pouvez recourir à tout pouvoir à volonté que vous connaissez au prix d'une réaction immédiate.

Sorts de mage de combat

Réplique souveraine — Mage de combat Attaque 11

La puissance et l'assurance de vos paroles renversent vos ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Vous poussez la cible de 1 case, et elle se retrouve à terre.

Jouvence arcanique — Mage de combat Utilitaire 12

Mal en point, vous puisez dans l'énergie arcanique pour rester sur pieds.

Quotidien ✦ arcanique, guérison
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous tombez à 0 point de vie (ou moins)
Effet : vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre niveau + votre modificateur d'Intelligence.

Bouquet final — Mage de combat Attaque 20

Vous avez gardé le meilleur pour la fin ; une véritable débauche de puissance élémentaire que vos ennemis n'auront probablement pas l'occasion de revoir.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur ; électricité, feu, froid ou tonnerre
Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur d'Intelligence dégâts du type que vous avez choisi parmi : électricité, feu, froid et tonnerre. Ajoutez 5d10 dégâts du même type si vous n'avez plus d'autre pouvoir quotidien en réserve.
Échec : demi-dégâts.

Mage de l'orage

« Je suis au cœur d'une tempête que vous ne pouvez voir, un orage de sorts arcaniques qui attendent que je les arrache au cyclone pour les employer à ma guise. »

Prérequis : classe de magicien

Pour vous, les énergies arcaniques qui fluctuent à travers le monde sont comme une tempête furieuse que vous êtes le seul à voir. Mais en plus, vous savez modeler et contrôler cet orage arcanique pour accomplir des prouesses stupéfiantes. La tempête est faite de sorts, comme des gouttes d'eau dans un cyclone, et vous pouvez les cueillir et les diriger comme bon vous semble. Vous êtes un mage de l'orage. Vous naviguez sur ce déluge de magie et y puisez pour accroître votre puissance.

Aptitudes de mage de l'orage

Action de dégâts supplémentaires (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous ajoutez aussi la moitié de votre niveau aux dégâts infligés par n'importe laquelle de vos attaques de ce tour de jeu nécessitant une action simple.

Sort de l'orage (niveau 11) : une fois par jour, vous pouvez vous plonger dans la tempête arcanique pour en extraire un sort que vous avez déjà utilisé, ce qui vous permet d'y recourir de nouveau. Effectuez un test de Sagesse. Le résulte indique le type de sort que vous pouvez extraire. Vous pouvez toujours choisir d'en retirer un sort correspondant à un résultat inférieur sur la table.

1-10 : sort utilitaire de rencontre.
11-15 : sort d'attaque de rencontre.
16-20 : sort utilitaire quotidien.
21 ou plus : sort d'attaque quotidien.

Fureur de l'orage (niveau 16) : lorsque vous êtes en péril pour la première fois de la rencontre, vous libérez une explosion d'énergie arcanique qui inflige 5 + votre modificateur de Sagesse dégâts d'électricité à tous vos ennemis situés dans un rayon de 10 cases.

Sorts de mage de l'orage

Cage de foudre — Mage de l'orage Attaque 11

Vous cloîtrez vos ennemis dans une cage aux barreaux de foudre, dans laquelle rugit le tonnerre.

Rencontre ✦ arcanique, électricité, focaliseur, invocation, tonnerre
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité et de tonnerre.
Effet : vous invoquez un mur dans les 16 cases entourant l'explosion (ce qui forme une enceinte carrée). Toute créature qui débute son tour de jeu adjacente au mur ou qui se déplace dans une case du mur subit 1d10 dégâts d'électricité. Entrer dans une case du mur coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Le mur ne confère ni abri ni camouflage. Il persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Obstacle diluvien — Mage de l'orage Utilitaire 12

D'un geste de la main, vous créez une zone de pluie torrentielle que les créatures ont du mal à traverser.

Quotidien ✦ arcanique, périmètre
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Effet : l'explosion crée un périmètre de vent et de pluie qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les cases du périmètre sont considérées comme un terrain difficile et sont légèrement voilées. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre jusqu'à 5 cases.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Cyclone du chaos — Mage de l'orage Attaque 20

Vous vous entourez de vents arcaniques et d'un orage de force qui s'abattent sur vos ennemis et les téléportent d'un endroit à l'autre.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, force, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 10
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous pouvez téléporter la cible à l'endroit de votre choix dans l'explosion.
Échec : demi-dégâts, et pas de téléportation.

Magicien de la Spirale effilée

« J'ai endossé la toge de la Spirale effilée, étudié auprès des mages éladrins de Féerie et adopté l'approche arcanique des fidèles de Corellon. »

Prérequis : classe de magicien, maniement de l'épée longue

Vous avez décidé d'adopter les traditions de la Spirale effilée, les enseignements occultes des fidèles de Corellon. C'est ainsi que votre pratique de la magie est intimement liée à la Féerie et à la culture arcanique des éladrins. Comme tout magicien de la Spirale effilée, l'épée longue de Corellon est désormais votre focaliseur et les secrets féeriques remplissent les pages de votre grimoire. Vous brandissez cette lame dont émane la beauté arcanique de la contrée des fées.

Aptitudes de magicien de la Spirale effilée

Action de la Spirale effilée (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour regagner l'usage d'un pouvoir de rencontre de magicien que vous avez déjà utilisé, au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Focaliseur de Corellon (niveau 11) : choisissez un focaliseur arcanique dans lequel vous vous spécialisez (baguette, bâton ou orbe). Quand vous lancez un sort, vous pouvez vous servir de votre épée longue comme si elle était le focaliseur en question.

Réprimande radiante (niveau 16) : lorsqu'un ennemi attaque votre défense de Volonté, il subit un nombre de dégâts radiants égal à votre modificateur de Charisme (minimum de 1).

Sorts de magicien de la Spirale effilée

L'épée unique Magicien de la Spirale effilée Utilitaire 11

La lueur intense du crépuscule de Féerie émane de votre lame tandis que vous frappez votre adversaire.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur d'Intelligence dégâts. Effectuez une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et le pouvoir n'est pas dépensé.

Négation onirique Magicien de la Spirale effilée Utilitaire 12

Vous altérez légèrement la réalité, si bien qu'une attaque que votre adversaire pensait avoir assénée n'a jamais eu lieu.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque contre votre défense de Volonté
Effet : l'attaque n'a pas eu lieu, comme si la créature qui l'a exécutée avait choisi de ne rien faire de son action.

LEE MOYER

Lame de Corellon Magicien de la Spirale effilée Utilitaire 20

Vous faites virevolter votre épée longue et luisante, et frappez vos ennemis du plat de la lame en les bannissant vers la Féerie.

Quotidien ✦ arcanique, arme, radiant, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Intelligence + 4 contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur d'Intelligence dégâts radiants. Par ailleurs, la cible est transportée aux confins de la Féerie (où rien de fâcheux ne lui arrive) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle retrouve ensuite son espace d'origine. Si cet espace est occupé, elle reparaît dans l'espace libre de son choix parmi les plus proches.
Échec : demi-dégâts.

MAÎTRE DE GUERRE



« En avant vers la victoire ! Nul ne peut nous résister ! »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : meneur. Vous êtes un chef qui inspire ses troupes et un expert en matière de tactique.

Source de pouvoir : martiale. Vous connaissez bien la tactique militaire grâce à d'innombrables heures de formation et de pratique, sans oublier votre détermination sans faille et votre résistance physique.

Caractéristiques principales : Force, Intelligence, Charisme

Ports des armures : étoffe, cuir, peau, mailles ; bouclier léger

Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes de guerre de corps à corps, armes simples à distance

Bonus en défense : Vigueur + 1, Volonté + 1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constitution

Points de vie par niveau : 5

Récupérations par jour : 7 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences dans la liste ci-dessous.

Compétences de classe : Athlétisme (For), Diplomatie(Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Soins (Sag)

Les maîtres de guerre sont des meneurs militaires expérimentés. Ils sont en première ligne pour donner les instructions et galvaniser leurs alliés tout en menant le combat l'arme à la main. Ils savent comment rallier leurs hommes et remporter l'affrontement.

Votre capacité à mener les vôtres à la victoire est le fruit de votre histoire. Vous êtes peut-être un chef de guerre de rang modeste qui cherche à se faire un nom, un pieux chevalier libéré par son ordre, un jeune noble impatient de mettre ses années de formation en pratique en dehors du château, un capitaine mercenaire calculateur ou un officier vaillant qui doit protéger la frontière contre un envahisseur. Quel que soit votre vécu, vous êtes un combattant émérite doté d'un talent naturel pour l'autorité.

Le poids de votre armure n'est pas une gêne : c'est une présence qui vous est familière et confortable. Le manche usé de votre arme épouse votre main comme s'il était une extension de votre bras. Il est temps de combattre et de mener vos hommes.

WILLIAM O'CONNOR

Création d'un maître de guerre

Les deux options de création de cette classe sont le maître de guerre charismatique et le maître de guerre tacticien. Certains en apprennent davantage par leur Charisme, d'autres comptent plus sur l'Intelligence, mais la Force reste cruciale pour tout maître de guerre.

Maître de guerre charismatique

Vous menez vos hommes en les exhortant, en les encourageant et en les inspirant. Vos pouvoirs aident vos alliés à trouver en eux des trésors de bravoure et d'endurance, à mieux récupérer, à se soustraire aux effets débilitants et à parer les attaques. Vos pouvoirs d'attaque sont liés à la Force, qui doit donc être votre meilleure valeur. En revanche, ce que vous apportez à vos alliés dépend presque exclusivement du Charisme, qui mérite d'être votre deuxième caractéristique. L'Intelligence vient juste après, car elle vous permet de toucher à d'autres pouvoirs de maître de guerre et améliore vos Réflexes. Choisissez des pouvoirs qui utilisent au mieux votre Charisme élevé.

Talent suggéré : Récupération inspirée (talent racial humain : Robustesse)

Compétences suggérées : Athlétisme, Diplomatie, Histoire, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *coup fracassant, frappe autoritaire*

Pouvoir de rencontre suggéré : *attaque préventive*

Pouvoir quotidien suggéré : *bastion défensif*

Maître de guerre tacticien

Votre autorité est le fruit de votre ruse stratégique et de votre ascendant tactique, et se distille par de brèves instructions. Vos pouvoirs guident vos alliés vers des attaques plus nombreuses et dévastatrices, tout en leur permettant de se mouvoir plus rapidement sur le champ de bataille. Vous les assistez également en faisant bouger l'ennemi et en le projetant à terre. Vous recourez à la Force pour vos pouvoirs d'attaque, faites-en donc votre meilleure valeur de caractéristique. L'Intelligence vient ensuite, car c'est elle qui détermine votre efficacité de tacticien. Le Charisme doit être votre troisième choix, puisqu'il vous permet d'employer d'autres pouvoirs et d'améliorer votre Volonté. Choisissez des pouvoirs qui exploitent au mieux votre Intelligence élevée.

Aperçu du maître de guerre

Particularités : vous êtes un combattant redoutable au corps à corps, capable de faire jeu égal avec le guerrier et le paladin de votre groupe. Vos pouvoirs octroient des actions immédiates à vos alliés (généralement des déplacements ou des attaques), confèrent des bonus aux attaques et aux défenses, et permettent de se soigner au plus fort de la bataille.

Religion : les maîtres de guerre apprécient les dieux martiaux tels que Bahamut et Kord, mais ceux qui se tournent vers la stratégie vénèrent plutôt Ioun ou Érathis. Les maîtres de guerre mauvais ou non alignés vénèrent souvent Baine.

Races : les drakéides font d'excellents maîtres de guerre charismatiques, tout comme les demi-elfes. Les éladrins produisent quant à eux de bons tacticiens. Les maîtres de guerre tieffelins sont polyvalents, combinant les pouvoirs des deux options, et les humains excellent dans une voie comme dans l'autre.

Talent suggéré : Assaut tactique (talent racial humain : Armes de prédilection)

Compétences suggérées : Endurance, Histoire, Intimidation, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *opportunisme de la vipère, tactiques de la meute*

Pouvoir de rencontre suggéré : *faveur du maître de guerre*

Pouvoir quotidien suggéré : *orchestrer l'attaque*

Aptitudes de maître de guerre

Tous les maîtres de guerre ont les aptitudes de classe suivantes :

Autorité naturelle

Choisissez l'un des avantages suivants :

Présence inspiratrice : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, il récupère un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme.

Présence tactique : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une attaque supplémentaire, il bénéficie d'un bonus au jet d'attaque égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence.

Ce choix vous confère également des bonus à certains pouvoirs de maître de guerre. Vous trouverez dans la description de chaque pouvoir concerné le détail des effets de votre autorité naturelle.

Chef de troupe

Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à l'initiative. Il en va de même pour chaque allié situé dans un rayon de 10 cases qui vous voit et vous entend.

Parole inspiratrice

Avec le pouvoir *parole inspiratrice*, les maîtres de guerre octroient une résistance supplémentaire à leurs camarades en poussant un simple cri d'encouragement.

Pouvoirs de maître de guerre

Vos pouvoirs sont des exploits martiaux, des actes d'une maîtrise et d'une audace extraordinaires appris sur le terrain et au fil de vos erreurs. Certains sont adaptés au maître de guerre charismatique et d'autres se prêtent davantage au tacticien, mais vous êtes libre de les choisir comme bon vous semble.

Aptitude de classe

L'aptitude de *parole inspiratrice* du maître de guerre fonctionne comme un pouvoir et est présentée ci-dessous.

Parole inspiratrice — Aptitude de maître de guerre

Vous hélez un allié blessé et lui offrez des paroles de courage et de volonté qui vont lui donner un coup de fouet..

Rencontre (spécial) ✦ guérison, martiale

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais une fois par round seulement. Au niveau 16, vous pouvez utiliser parole inspiratrice jusqu'à trois fois par rencontre.

Action mineure — **Proximité** explosion 5 (10 au niveau 11, 15 au niveau 21)

Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut dépenser une récupération et regagner 1d6 points de vie supplémentaires.
La quantité de points de vie supplémentaires regagnée passe à 2d6 au niveau 6, 3d6 au niveau 11, 4d6 au niveau 16, 5d6 au niveau 21 et 6d6 au niveau 26.

Exploits à volonté de niveau 1

Coup fracassant — Maître de guerre Attaque 1

Vous écrasez votre bouclier sur l'ennemi, le frappez d'un revers du manche de votre arme ou lui donnez un puissant coup d'épaule dans le ventre. Votre attaque n'inflige pas beaucoup de dégâts, mais votre colère incite votre allié à plus de férocité.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : vous infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Force, et choisissez un allié adjacent à la cible ou à vous. Cet allié bénéficie alors d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme au jet d'attaque et jet de dégâts de sa prochaine attaque contre la cible. S'il n'attaque pas la cible d'ici la fin de son tour de jeu suivant, le bonus est perdu.

Frappe autoritaire — Maître de guerre Attaque 1

D'un cri, vous ordonnez à un allié d'attaquer.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : un allié de votre choix effectue une attaque de base de corps à corps contre la cible.
Réussite : dégâts de l'attaque de base de l'allié + votre modificateur d'Intelligence.

Opportunisme de la vipère — Maître de guerre Attaque 1

Vous poussez votre adversaire à l'erreur tactique, ce qui permet à votre camarade de placer une attaque.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.
Effet : si la cible se décale avant le début de votre tour de jeu suivant, elle provoque une attaque d'opportunité de la part de l'allié de votre choix.

Tactiques de la meute — Maître de guerre Attaque 1

Pas à pas, vous cernez votre ennemi avec vos compagnons.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Spécial : avant d'attaquer, vous permettez à un allié adjacent à la cible ou à vous de se décaler de 1 case au prix d'une action libre.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Exploits de rencontre de niveau 1

Attaque préventive — Maître de guerre Attaque 1

D'un coup mesuré, vous déséquilibrez votre adversaire, ce qui confère une certaine sécurité à votre compagnon d'armes contre les attaques de celui-ci.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un allié adjacent à la cible ou à vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA contre les attaques de la cible.
Présence inspiratrice : le bonus de pouvoir à la CA est de 1 + votre modificateur de Charisme.

Au gré du vent — Maître de guerre Attaque 1

Comme une feuille morte livrée au vent d'automne, votre adversaire est emporté par le flux de la bataille. Votre férocité lui fait perdre du terrain.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous ou un allié adjacent à la cible échangez de place avec la cible.

Faveur du maître de guerre — Maître de guerre Attaque 1

D'un coup précis, vous exposez votre adversaire à l'attaque imminente de l'un de vos proches alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence tactique : le bonus conféré aux jets d'attaque est de 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Le marteau et l'enclume — Maître de guerre Attaque 1

Vous assénez un coup retentissant à votre adversaire, ce qui incite un allié proche à faire aussitôt de même.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Un allié adjacent à la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une action libre.
L'allié ajoute votre modificateur de Charisme aux dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 1

Acculer l'adversaire — Maître de guerre Attaque 1

Où que votre ennemi se tourne, l'un de vos alliés l'y attend.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ne peut se décaler si au moins deux de vos alliés (ou un allié et vous) lui sont adjacents.

Assaut du corbeau blanc — Maître de guerre Attaque 1

Vous montrez la voie d'un coup puissant, profitant de votre efficacité pour ouvrir la brèche à l'un de vos alliés. Chacun de vos compagnons s'inspire tour à tour de votre exemple pour se joindre à cet authentique travail d'équipe.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser un allié adjacent de 1 case. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases réussissez une attaque, l'assaillant fait glisser un allié adjacent de 1 case.
Échec : choisissez un allié situé dans un rayon de 10 cases. Jusqu'à la fin de la rencontre, celui-ci fait glisser un allié adjacent de 1 case après avoir réussi une attaque.

Bastion défensif — Maître de guerre Attaque 1

Les combattants honorables ne tombent jamais !

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Les alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes leurs défenses jusqu'à la fin de la rencontre.
Effet : les alliés situés dans un rayon de 5 cases gagnent un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Charisme.

Orchestrer l'attaque — Maître de guerre Attaque 1

Guidées par vos instructions, les flèches atteignent leur cible et les lames mordent la chair.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence aux jets d'attaque contre la cible.
Échec : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque contre la cible.

Exploits utilitaires de niveau 2

Assistance aux blessés — Maître de guerre Utilitaire 2

Votre présence réconforte et galvanise.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : vous ou un allié adjacent
Effet : la cible peut dépenser une récupération.

Crescendo de violence — Maître de guerre Utilitaire 2

Un coup critique vous offre la possibilité de fortifier un allié blessé.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un allié situé à portée réussit un coup critique
Effet : l'allié gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme.

Manœuvre du chevalier — Maître de guerre Utilitaire 2

D'un signe du bras, vous indiquez une position tactiquement avantageuse à l'un de vos alliés.

Rencontre * martiale
Action de mouvement **Distance** 10
Cible : un allié
Effet : la cible entreprend une action de mouvement au prix d'une action libre.

Sursaut d'énergie — Maître de guerre Utilitaire 2

Votre force de volonté vous aide à surmonter un effet débilitant.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Distance** 10
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits de rencontre de niveau 3

Cri de guerre des braves — Maître de guerre Attaque 3

En même temps que vous frappez votre adversaire, vous poussez un cri féroce qui redonne du courage à un allié proche. Il peut aussitôt tenter de surmonter ce qui le met à mal.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : un allié qui vous entend et se situe dans un rayon de 5 cases effectue un jet de sauvegarde.

Frappe du maître de guerre — Maître de guerre Attaque 3

Une entaille spectaculaire suffit à révéler la faiblesse de l'ennemi et inciter vos alliés à l'achever.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre la cible.
Présence inspiratrice : le bonus aux jets de dégâts est de 1 + votre modificateur de Charisme.

Mousson d'acier — Maître de guerre Attaque 3

Vous bondissez au cœur de la mêlée en assénant une attaque tourbillonnante, mais vos mouvements sont étudiés pour distraire vos ennemis et donner une chance à vos alliés de mieux se positionner.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut se décaler de 1 case.
Présence tactique : le nombre d'alliés qui peuvent se décaler est égal à votre modificateur d'Intelligence.

Serrer les rangs — Maître de guerre Attaque 3

Par une suite d'instructions, vous maintenez vos alliés en formation pour assurer leur défense tandis que vous assaillez votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, et il n'est pas possible de les tirer, de les pousser ou de les faire glisser.

Exploits quotidiens de niveau 5

Cauchemar de l'ennemi — Maître de guerre Attaque 5

Vous recourez à diverses bottes et parades pour cerner votre ennemi et l'empêcher de s'éloigner de vous.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, quand vous êtes adjacent à la cible et qu'elle marche ou court, vous pouvez annuler ce déplacement au prix d'une interruption immédiate.

Retournement de situation — Maître de guerre Attaque 5

Un coup bien placé met votre ennemi à mal et vous permet de surmonter un effet préjudiciable.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases effectuez un jet de sauvegarde.
Échec : vous ou votre allié effectuez un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler et qui a la cible pour origine.

Soutenir les blessés — Maître de guerre Attaque 5

La victoire ne vous échappera pas ! Un coup décisif vient redonner du cœur à vos alliés assaillis, qui retrouvent leur esprit combatif.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut dépenser une récupération et regagner un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits utilitaires de niveau 6

Colmater la plaie — Maître de guerre Utilitaire 6

Dès que vous êtes blessé, vous ne perdez pas de temps pour limiter l'hémorragie.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** contact
Déclencheur : vous ou un allié adjacent subissez des dégâts
Effet : vous ou votre allié pouvez dépenser une récupération et regagner un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme.

Mener la charge — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous guidez la charge de votre allié et lui permettez d'asséner un coup plus meurtrier en poussant son adversaire en arrière.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un allié charge
Effet : si votre allié réussit son attaque, il ajoute votre modificateur d'Intelligence au jet de dégâts et pousse la cible de 2 cases. L'allié peut aussi se décaler de 2 cases pour rester adjacent à la cible.

On s'active — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous incitez un allié à accélérer le pas.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Distance** 10
Cible : un allié
Effet : augmentez la VD de l'allié de 2 jusqu'à la fin de la rencontre.

Tenez bon — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous fortifiez vos alliés par quelques mots d'encouragement.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles regagnent un nombre de points de vie égal à 10 + votre modificateur de Charisme.



Fissurer l'armure — Maître de guerre Attaque 7

Vous éprouvez les défenses de votre adversaire et finissez par placer une attaque qui crée une faille momentanée dans son armure.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout jet d'attaque contre la cible réussit un coup critique sur un résultat de 18-20.

Rugissement du lion — Maître de guerre Attaque 7

Poussant un rugissement à glacer le sang, vous dessinez un grand cercle à l'aide de votre arme pour faire céder les défenses de votre ennemi. Le coup vous redonne vigueur.

Rencontre ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez dépenser une récupération.
Présence inspiratrice : votre allié (mais pas vous) regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits quotidiens de niveau 9

Charge du dragon de fer — Maître de guerre Attaque 9

Comme un dragon de fer déchaîné, vous vous jetez sur votre adversaire et lui assénez un terrible coup qui incite vos alliés à le charger à leur tour.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Spécial : vous devez charger dans le cadre de cette attaque.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, l'allié que vous choisissez parmi ceux qui sont situés dans un rayon de 5 cases peut, au prix d'une réaction immédiate, charger la même cible que vous.

Frappe du corbeau blanc — Maître de guerre Attaque 9

Vous assénez un coup violent qui attise la bravoure de vos alliés et les garde en vie sur le champ de bataille.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : un ou deux alliés situés dans un rayon de 10 cases gagnent 15 points de vie temporaires. Si votre attaque fait tomber la cible à 0 point de vie (ou moins), ajoutez votre modificateur de Charisme au nombre de points de vie temporaires gagnés par vos alliés.

Exploits de rencontre de niveau 7

Attaque surprise — Maître de guerre Attaque 7

Malgré le chaos de la bataille, vous décelez une occasion en or pour un de vos alliés d'exécuter une attaque surprise.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Au prix d'une action libre, un allié situé dans un rayon de 5 cases effectue une attaque de base jouissant d'un avantage de combat contre la cible de son choix.
Présence tactique : l'allié bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence au jet d'attaque.

Cerner l'ennemi — Maître de guerre Attaque 7

Vous bloquez votre adversaire et permettez à l'un de vos alliés de passer sur lui.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effets : vous faites glisser un allié consentant et adjacent à la cible vers une autre case adjacente à celle-ci. L'allié peut traverser la case de la cible.

ERIC DESCHAMPS

Terrassez-les — Maître de guerre Attaque 9

Le rythme des ennemis heurtant le sol réjouit vos oreilles.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre. Tous les alliés situés dans un rayon de 10 cases peuvent se déplacer de 3 cases et effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible de leur choix au prix d'une action libre. Ces attaques n'infligent pas de dégâts, mais lorsqu'elles touchent, la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Exploits utilitaires de niveau 10

Apaiser la douleur — Maître de guerre Utilitaire 10

Votre présence suffit à calmer la souffrance de vos alliés.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : les alliés ignorent les dégâts continus à chaque tour de jeu qu'ils passent dans une case adjacente à la vôtre ; ils ne les subissent pas, mais n'effectuent pas de jet de sauvegarde pour y mettre fin. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Décalage tactique — Maître de guerre Utilitaire 10

Votre maîtrise des tactiques de guerre et vos instructions strictes vous permettent de mettre un allié hors de portée de l'ennemi.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : une créature touche votre allié au moyen d'une attaque de corps à corps ou à distance
Effet : l'allié peut se décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Ralliement défensif — Maître de guerre Utilitaire 10

Vous guidez vos compagnons d'armes et leur donnez les instructions qui vont leur permettre de surmonter la situation.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Par ailleurs, toutes les cibles bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes leurs défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 13

Enterrez-les — Maître de guerre Attaque 13

Vous balayez les jambes de votre adversaire pour le projeter à terre d'un redoutable coup vertical. Inspirés par la démonstration, vos alliés vous imitent.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre. Chaque allié situé dans un rayon de 5 cases effectue une attaque de base contre la cible de son choix au prix d'une action libre. Ces attaques n'infligent pas de dégâts, mais lorsqu'elles touchent, la cible se retrouve à terre.
Présence tactique : vos alliés bénéficient d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets d'attaque conférés par ce pouvoir.

Frappe galvanisante — Maître de guerre Attaque 13

Votre attaque inspire un allié proche, qui reste bien présent dans la bataille.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous octroyez 10 points de vie temporaires à un allié situé dans un rayon de 5 cases.
Présence inspiratrice : le nombre de points de vie temporaires que vous conférez à votre allié est égal à 10 + votre modificateur de Charisme.

Furie du sirocco — Maître de guerre Attaque 13

Le sirocco disperse les sables du désert dans mille directions. De même, vos attaques sauvages repoussent vos ennemis à votre guise.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

Manœuvre frustrante — Maître de guerre Attaque 13

Quelle que soit la botte tentée par l'ennemi, quelque chose vient s'interposer entre lui et vous.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. La cible ne peut effectuer d'attaque de corps à corps ou à distance contre celui-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 15

Faites couler le sang — Maître de guerre Attaque 15

Vous frappez votre ennemi d'un coup violent et faites un trou béant dans son armure.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, quand vous ou un allié touchez la cible, l'attaque inflige également 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Rafraîchissement des troupes Maître de guerre Attaque 15

Voir la bête fléchir avant l'assaut suffit à redonner courage à vos alliés.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Chaque allié qui vous a dans sa ligne de mire regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.
Échec : chaque allié qui vous a dans sa ligne de mire regagne un nombre de points de vie égal à 10 + votre modificateur de Charisme.

Stratagème du maître de guerre Maître de guerre Attaque 15

Vous provoquez votre adversaire par une manœuvre audacieuse. Chaque fois qu'il se fend vers vous, il se livre aux attaques de vos troupes.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre vous jusqu'à la fin de la rencontre. Quand elle vous attaque, l'allié de votre choix situé dans un rayon de (votre modificateur d'Intelligence) cases peut effectuer une attaque de base contre la cible, dans le cadre d'une interruption immédiate.

Exploits utilitaires de niveau 16

Bannière du maître de guerre Maître de guerre Utilitaire 16

Vous ralliez vos troupes les plus proches avant de les envoyer dans la mêlée.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque.

Formation du corbeau blanc Maître de guerre Utilitaire 16

Vous anticipez les attaques et vous vous concentrez sur l'orchestration de vos troupes.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut entreprendre une action de mouvement.

Révolte des héros Maître de guerre Utilitaire 16

Vous luttez efficacement contre les effets accablants ou permettez à un allié de le faire.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Distance** 10
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible réussit un jet de sauvegarde.

Exploits de rencontre de niveau 17

Déluge d'acier Maître de guerre Attaque 17

Vous pointez votre arme vers l'ennemi, puis vous la ramenez en arrière et vous jetez en avant. Alors que votre coup porte, vos alliés font pleuvoir la mort sur votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases effectue une attaque de base contre la cible.

Fureur tonitruante Maître de guerre Attaque 17

La férocité de votre coup apaise quelque temps la tempête de la bataille.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence tactique : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets d'attaque contre la cible.

La bataille continue Maître de guerre Attaque 17

Vous ralliez vos forces en poussant un cri de guerre et en portant un coup précis à l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases effectue un jet de sauvegarde.
Présence inspiratrice : vos alliés bénéficient d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme au jet de sauvegarde.

Ruée du maître de guerre Maître de guerre Attaque 17

Tel un cyclone déchaîné, vous vous jetez sur votre ennemi. Vos alliés sont emportés par la violence de votre ire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Les alliés qui vous ont en ligne de mire peuvent se déplacer à hauteur de leur VD.
Échec : un allié de votre choix qui vous a en ligne de mire peut se déplacer à hauteur de sa VD.

Exploits quotidiens de niveau 19

Casser le rythme — Maître de guerre Attaque 19

Vous accélérez la succession de vos coups sans perdre en précision, ce qui a pour effet de déconcerter votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : si la cible attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez recourir à une interruption immédiate pour vous déplacer de 4 cases et effectuer contre elle une attaque de base de corps à corps. Si vous lui infligez des dégâts, elle subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence au jet d'attaque.
Maintien (mineure) : les effets se prolongent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Élan de victoire — Maître de guerre Attaque19

La victoire est à portée de main ; dans un rugissement puissant, vous poussez vos alliés à saisir la moindre occasion et à se battre comme jamais.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut enchaîner une action simple par une attaque de base effectuée au prix d'une action libre.
Échec : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allié de votre choix, situé dans un rayon de 10 cases, peut enchaîner une action simple par une attaque de base effectuée au prix d'une action libre.
Maintien (mineure) : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allié de votre choix, situé dans un rayon de 10 cases, peut enchaîner une action simple par une attaque de base effectuée au prix d'une action libre.

Moulin du destin — Maître de guerre Attaque 19

Vous manœuvrez de manière à ce que votre adversaire se retrouve pris en tenaille. Alors que vous assénez le coup décisif, vos alliés qui le cernent vous accompagnent dans un déchaînement de violence.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Chaque allié adjacent à la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une action libre.
Échec : un allié de votre choix, adjacent à la cible, effectue une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une action libre.

Exploits utilitaires de niveau 22

Cœur du titan — Maître de guerre Utilitaire 22

Vous pointez votre arme vers vos ennemis et prononcez une sinistre menace qui leur inspire une peur mortelle. Par ces paroles vertigineuses, vous vous transformez en véritable mastodonte de guerre.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Distance** 10
Cible : vous ou un allié
Effets : la cible gagne un nombre de points de vie temporaires égal à sa valeur de récupération + votre modificateur de Charisme. Tant que la cible n'a pas perdu autant de points de vie temporaires que ce pouvoir lui en a conféré, elle ajoute votre modificateur de Charisme à ses jets de dégâts et ne peut être affaiblie, étourdie, glissée, hébétée, immobilisée, maîtrisée, poussée, ralentie ou tirée.

Échiquier de la bataille — Maître de guerre Utilitaire 22

Tel un marionnettiste, vous positionnez vos ennemis à votre guise.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 10
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : vous faites glisser chaque cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Regain héroïque — Maître de guerre Utilitaire 22

La vue de l'un de vos alliés en train de subir un coup vous submerge de compassion et de détermination, et de cette sinistre émotion, vous tirez un accès d'héroïsme qui vous mène à la victoire.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases subissez des dégâts
Effet : vous et chaque allié pris dans l'explosion pouvez dépenser une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.

Exploits de rencontre de niveau 23

Assaut soudain — Maître de guerre Attaque 23

Votre coup pousse un allié à réaliser un acte héroïque.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié de votre choix situé dans un rayon de 5 cases entreprend une action simple.
Présence tactique : votre allié bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets d'attaque contre les cibles qui vous sont adjacentes. Ce bonus ne s'applique qu'aux jets d'attaque correspondant à l'action simple conférée par ce pouvoir.

Cri de guerre du grand dragon — Maître de guerre Attaque 23

Vous poussez un cri de guerre terrifiant en attaquant. Les veines de vos ennemis se glacent là où frappent vos alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence inspiratrice : jusqu'à la fin de la rencontre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque contre les ennemis affaiblis.

Lapins et loups — Maître de guerre Attaque 23

Entre les coups et les parades, vous conduisez vos alliés mal en point en sécurité en appelant les renforts.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Deux alliés de votre choix situés dans un rayon de 10 cases peuvent se décaler à hauteur de leur VD.

Pétrir la pâte — Maître de guerre Attaque 23

Vous frappez votre adversaire et l'envoyez tituber vers un allié prêt à le recevoir pour vous le renvoyer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature prise en tenaille entre un allié et vous
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et l'allié peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre. S'il touche, vous pouvez effectuer une attaque secondaire contre cette même cible.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 25

Appel du corbeau blanc — Maître de guerre Attaque 25

Vous libérez un déluge d'attaques sur votre ennemi juré, en exhortant vos alliés à tenir bon et à surmonter la fatigue.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts. Vous et tous vos alliés situés dans un rayon de 10 cases effectuez un jet de sauvegarde contre chaque effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Échec : chacun de vos alliés situés dans un rayon de 10 cases effectue un jet de sauvegarde contre chaque effet provoqué par la cible et qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Assaut implacable — Maître de guerre Attaque 25

Votre arme s'écrase sur l'ennemi avec violence et celui-ci se retrouve englouti dans un nuage de brume écarlate. Un cri de bataille féroce plonge vos alliés dans une frénésie sanguinaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, quand vous ou un allié réussissez un coup critique, vous pouvez, ainsi que chacun de vos alliés, effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Exciter le nid de frelons — Maître de guerre Attaque 25

« Prépare-toi, mécréant ! Tu vas sentir le dard d'un millier de frelons en colère. »

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Conditions : vous devez attaquer avec une arme de jet lourde.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos alliés ajoutent votre modificateur d'Intelligence aux jets d'attaque et jets de dégâts des attaques à distance effectuées contre la cible.
Échec : chaque allié effectue une attaque de base à distance contre la cible au prix d'une action libre, en bénéficiant d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets d'attaque et jets de dégâts.

Exploits de rencontre de niveau 27

Charge dévastatrice — Maître de guerre Attaque 27

La fureur de votre assaut est aussi saisissante que la plaie béante que vous infligez à votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Spécial : vous devez charger dans le cadre de cette attaque
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié qui vous a dans sa ligne de mire bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme aux jets de dégâts quand il effectue une attaque de base de corps à corps dans le cadre d'une charge.

Conditionnement héroïque — Maître de guerre Attaque 27

Vous livrez un coup énorme à votre ennemi et rapprochez vos alliés de la victoire. Vos paroles et vos actes enflamment leur esprit et les poussent à de nouvelles prouesses épiques.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié situé dans votre ligne de mire gagne 20 points de vie temporaires.
Présence inspiratrice : vous conférez à chaque allié un nombre de points de vie temporaires supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme.

Damnation du maître de guerre — Maître de guerre Attaque 27

Vous minez le moral de votre adversaire par un coup monumental.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez choisir un effet que subit actuellement la cible. Celle-ci rate alors automatiquement son prochain jet de sauvegarde contre cet effet.

Renversement de l'échiquier — Maître de guerre Attaque 27

Poussant un terrible rugissement de guerre, vous frappez vos ennemis proches et les repoussez, ce qui bouleverse la physionomie de la bataille.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Présence tactique : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Exploits quotidiens de niveau 29

Défier la mort — Maître de guerre Attaque 29

Vous bondissez au côté de votre allié et le soustrayez aux mâchoires de la mort.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : une créature attaque votre allié
Cible : la créature qui attaque
Spécial : dans le cadre de cette action, vous pouvez vous déplacer à hauteur de deux fois votre VD pour atteindre la cible sans provoquer d'attaques d'opportunité.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur de Force dégâts, et l'attaque de la cible échoue.
Échec : demi-dégâts, et l'attaque de la cible inflige demi-dégâts en cas de réussite.
Effet : l'allié attaqué peut dépenser une récupération au prix d'une réaction immédiate.

Démonstration d'invincibilité — Maître de guerre Attaque 29

Vous vous déchaînez avec entrain sur l'ennemi et devenez un modèle de force et de persévérance pour vos alliés.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses et d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : l'effet se prolonge.

Voies parangoniques

Chevalier commandeur

« La chevalerie et l'honneur sont mon épée et mon écu, la stratégie et la tactique, mon armure. »

Prérequis : classe de maître de guerre, formé au port des armures lourdes

Votre carrière de maître de guerre vous a amené à endosser la fonction de chevalier commandeur, un modèle d'autorité en armure qui ne craint pas de mener ses troupes en première ligne et qui a toutes les aptitudes pour assumer le rôle. Vous inspirez vos hommes par l'exemple, vous ne reculez devant rien et vous ralliez vos compagnons par vos attaques dévastatrices et vos tactiques déconcertantes.

Aptitudes de chevalier commandeur

Action du chevalier commandeur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Ils ont besoin de vous voir et de vous entendre pour bénéficier de ce bonus.

Honneur et gloire (niveau 11) : vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque quand ils vous sont adjacents.

Étau de lames (niveau 16) : vous et vos alliés situés dans un rayon de 3 cases bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme aux jets de dégâts lorsque vous effectuez des attaques d'opportunité.

Exploits de chevalier commandeur

Bas les pattes — Chevalier commandeur Attaque 11

Vous frappez l'ennemi à l'abdomen et le faites reculer. Vous vous tournez ensuite vers ses alliés d'un air mauvais et leur faites subir le même sort.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : après avoir effectué l'attaque, vous poussez tous les ennemis adjacents de 1 case.

Les limites du sang-froid — Chevalier commandeur Utilitaire 12

Vous faites sérieusement hésiter votre ennemi.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Corps à corps** 1
Cible : un ennemi
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Étendard radieux — Chevalier commandeur Attaque 20

Vous dominez le champ de bataille, à tel point que vos ennemis sont accablés par votre seule présence.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : tous vos ennemis situés dans un rayon de 5 cases sont marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que persiste la marque, ils subissent des dégâts continus égaux à votre modificateur de Charisme.

Foudre de guerre

« Suivez-moi et la victoire sera nôtre ! »

Prérequis : classe de maître de guerre

Vous êtes le chef de troupe incarné, le capitaine qui alterne avec une aisance déconcertante entre les instructions de combat et les coups contre l'ennemi selon les exigences du champ de bataille. Meneur d'hommes qui se bat aussi bien qu'il en impose, vous avez gagné la loyauté et le respect de vos alliés et, ensemble, vous avez forgé une unité d'une grande cohésion.

Aptitudes de foudre de guerre

Action de bataille (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Pour bénéficier de ce bonus, vos alliés doivent vous voir et vous entendre.

Branle-bas (niveau 11) : au premier round du combat (ou au premier round et au round de surprise, si vos alliés y ont droit), les alliés qui débutent leur tour de jeu dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.



Inspiration martiale (niveau 16) : lorsque vous recourez à votre pouvoir parole inspiratrice, les alliés que vous soignez bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +1 en VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous avez opté pour l'aptitude de classe

Exploits de foudre de guerre

Retraite forcée Foudre de guerre Attaque 11

Vous plongez sur l'adversaire pour le faire reculer jusqu'à ses alliés, afin que tous se replient devant vous.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi qui était adjacent à la cible principale et dont la catégorie de taille est inférieure ou égale à la sienne, et qui est à portée de votre allonge au corps à corps.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible secondaire de 1 case.

Trait de génie Foudre de guerre Utilitaire 12

Vous partagez un moment de clairvoyance aigu avec un compagnon proche.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Distance** 5
Cible : un allié
Effet : la cible récupère l'usage d'un pouvoir de rencontre qu'elle a déjà utilisé.

Bourrasque renversante Foudre de guerre Attaque 20

Vous tourbillonnez comme un cyclone d'acier en tranchant vos adversaires. Chaque fois que vous le touchez, l'ennemi se retrouve à terre ou recule sous le choc.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous poussez la cible de 1 case ou elle se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni à terre.

Maître-lame

« Cette arme est le symbole de mon office et elle baigne le champ de bataille de son éclat, tandis que je l'abats sur nos ennemis. »

Prérequis : classe de maître de guerre, maniement des lames lourdes

Vous avez étudié les lames lourdes et légères de près, et votre arme est devenue le symbole de votre puissance et de votre autorité. Vous n'allez jamais au combat sans elle et vos alliés la cherchent du regard quand ils ont besoin d'assistance ou d'inspiration.

Aptitudes de maître-lame

Action de maître-lame (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour récupérer l'usage d'un pouvoir de rencontre de maître de guerre que vous avez déjà utilité, au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Lame disciplinée (niveau 11) : lorsque vous ratez une attaque de corps à corps avec une lame lourde, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque contre ce même ennemi.

Pas de pitié pour les faibles (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique avec une lame lourde, vous et vos alliés jouissez d'un avantage de combat contre l'ennemi touché jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de maître-lame

Déluge de lames Maître-lame Attaque 11

Vous tailladez l'ennemi, bondissez sur le côté et abattez votre lame contre ce même adversaire ou un autre désormais à portée.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame lourde.
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Faveur du maître-lame Maître-lame Utilitaire 12

Aide-toi, maître de guerre, et le ciel t'aidera !

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous utilisez un pouvoir qui vise vos alliés mais pas vous
Effet : vous êtes également visé par le pouvoir.

Ronde tranchante de la victoire Maître-lame Attaque 20

La présence d'alliés vaillants ajoute à la fureur de votre lame, qui transperce l'armure de votre ennemi jusqu'à la moelle de ses os.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame lourde.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Pour chaque allié situé dans un rayon de 2 cases, vous infligez 1[A] dégâts supplémentaires (jusqu'à un maximum de 6[A] + modificateur de Force).
Échec : demi-dégâts.

Vétéran

« Si vous voulez rester en vie, collez-moi aux basques. Et tant qu'on y est, je vais peut-être trouver le moyen de remporter la bataille. »

Prérequis : classe de maître de guerre

Vous avez connu de nombreuses escarmouches, et cela se voit. Vous avez appris des astuces et des techniques que seul le champ de bataille peut enseigner et vous savez non seulement y survivre, mais aussi comment en ressortir victorieux ! Par ailleurs, votre expertise du combat et votre autorité innée déteignent sur ceux qui combattent à vos côtés. Vos compagnons tirent le meilleur d'eux-mêmes et se félicitent d'être dans votre camp.

Aptitudes de vétéran

Action du vétéran (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, l'un de vos alliés situé dans un rayon de 10 cases peut entreprendre une action de mouvement au prix d'une action libre.

Plie mais ne rompt pas (niveau 11) : vous gagnez une récupération supplémentaire. Lorsque vous dépensez une récupération, ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie regagnés.

Médecin de guerre (niveau 16) : lorsque vous recourez au pouvoir *parole inspiratrice*, la cible peut également effectuer un jet de sauvegarde.

Exploits de vétéran

Ruse d'escouade Vétéran Attaque 11

Vous assénez un coup retentissant dont vous profitez pour faire fléchir l'ennemi et le mettre à la merci d'un allié proche.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, vous la faites glisser de 2 cases et un allié situé dans un rayon de 2 cases de vous se décale de 1 case vers elle.

Fallait pas me rater Vétéran Attaque 12

Vous esquivez l'attaque d'un ennemi et le regardez dans les yeux comme s'il était déjà mort.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Distance** 10
Cible : un ennemi situé à portée et dans votre ligne de mire rate une attaque contre vous
Effet : jusqu'au début de son tour de jeu suivant, l'ennemi confère un avantage de combat à chacun de vos alliés qui l'ont dans leur ligne de mire.

Tactique supérieure Vétéran Attaque 20

Votre expérience du champ de bataille vous permet d'infliger de terribles blessures à votre adversaire tout en tirant vos alliés vers le haut.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous conférez un point d'action à un allié situé dans un rayon de 10 cases. Le point d'action est perdu s'il n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre.
Échec : un allié situé dans un rayon de 10 cases effectue une attaque de base au prix d'une action libre.

PALADIN

« Je suis le bouclier de vertu de Moradin et une épée entre ses mains illustres ! Je ne crains pas le mal ! »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : protecteur. Vous êtes extrêmement résistant, avec de nombreux points de vie et la capacité de porter les armures les plus lourdes. Plein d'assurance, vous lancez des défis à vos adversaires et les forcez à combattre contre vous plutôt que contre vos alliés.
Source de pouvoir : divine. Vous êtes un guerrier saint, un champion et un défenseur de votre foi.
Caractéristiques principales : Force, Charisme, Sagesse

Port des armures : étoffe, cuir, peau, mailles, écailles, harnois ; bouclier léger, bouclier lourd
Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps
Focaliseur : symbole sacré
Bonus en défense : Vigueur + 1, Réflexes + 1, Volonté + 1

Points de vie au niveau 1 : 15 + valeur de Constitution
Points de vie par niveau : 6
Récupérations par jour : 10 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : Religion. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétences de classe : Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

Options de création : paladin défenseur, paladin vengeur
Aptitudes de classe : conduit divin, défi divin, *imposition des mains*

Les paladins sont des guerriers indomptables qui mettent leur talent au service d'une grande cause. Ils fondent sur leurs ennemis investis d'une autorité divine, raniment le courage de leurs compagnons et rayonnent d'une espérance inextinguible. Sur le champ de bataille, ils sont transfigurés et constituent des modèles exemplaires des préceptes divins.

La tâche de tenir résolument face à la charge des ennemis vous incombe, mais aussi de les frapper de votre épée tout en protégeant vos alliés par votre sacrifice. Là où les autres vacillent et doutent, votre motivation est pure et simple, et votre dévotion est votre force. Là où les autres complotent et volent, vous ne vous écartez pas du droit chemin, refusant de laisser les illusions de la tentation vous détourner de vos obligations.

Empoigne ton épée bénite et ton bouclier sanctifié, brave guerrier, et charge l'ennemi pour la gloire éternelle !

WILLIAM O'CONNOR

Création d'un paladin

La plupart des pouvoirs du paladin dépendent de la Force, du Charisme et de la Sagesse. La Constitution est également une caractéristique importante, bien qu'aucun pouvoir de classe ne soit basé sur celle-ci. Les paladins débutent avec deux options de création : le paladin défenseur et le paladin vengeur.

Paladin défenseur

Vous favorisez la défense, protégeant vos alliés, les soignant et les soutenant avec quelques-uns de vos pouvoirs. Vous n'infligez pas autant de dégâts que le paladin vengeur, mais vous êtes à même de faire face à une grande variété de situations. Votre meilleure caractéristique doit être le Charisme. Choisissez la Force en deuxième (vous voudrez quand même prendre quelques attaques basées sur la Force), et la Sagesse en troisième. Le paladin défenseur est le genre de guerrier à s'équiper d'un bouclier, aussi voudrez-vous probablement utiliser un bouclier lourd et une arme à une main, comme une épée longue ou un marteau de guerre. Choisissez des pouvoirs qui aident vos alliés, ainsi que quelques pouvoirs causant des dégâts pour le jour où le besoin s'en fera sentir.

Talent suggéré : Mains du guérisseur (talent racial humain : Action et assaut)

Compétences suggérées : Diplomatie, Intuition, Religion, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *coup affaiblissant, coup revigorant*

Pouvoir de rencontre suggéré : *châtiment protecteur*

Pouvoir quotidien suggéré : *rayonnement stupéfiant*

Paladin vengeur

Vous brûlez du désir de punir les félons et de châtier les infidèles. Selon vous, le meilleur moyen de protéger vos alliés est d'anéantir vos ennemis avec vos pouvoirs divins et vos attaques implacables. Choisissez la Force comme caractéristique la plus élevée puisque vos attaques les plus dévastatrices sont basées dessus. Le Charisme sera votre deuxième meilleure caractéristique, et la Sagesse la troisième. Envisagez l'idée de vous équiper d'une arme lourde comme une épée à deux mains ou une grande hache, et choisissez les pouvoirs qui infligent le plus de dégâts.

Aperçu du paladin

Particularités : comme le guerrier, vous êtes extrêmement résistant. Vous portez les meilleures armures et vos défenses sont très élevées. Vous pouvez contraindre les ennemis à s'en prendre à vous plutôt qu'à vos alliés plus faibles en utilisant des pouvoirs visant à les défier. Votre capacité d'attaque à distance n'est pas très bonne, mais vous êtes très efficace au corps à corps.

Religion : tous les dieux, même les divinités mauvaises et chaotiques mauvaises, ont à leur service des guerriers investis de pouvoirs divins. Toutefois, la majorité des paladins servent les dieux d'alignements bon et loyal bon, comme Avandra, Bahamut, Moradin ou Pélor.

Races : la plupart des paladins sont humains ou nains. Ces races observent de formidables traditions de combattants pieux choisissant de vouer leur existence au service d'un dieu. Les drakéides et les demi-elfes font eux aussi de bons paladins.

Talent suggéré : Attaque en puissance (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Endurance, Intimidation, Religion, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *coup sanctifié, coup vaillant*

Pouvoir de rencontre suggéré : *châtiment radiant*

Pouvoir quotidien suggéré : *jugement du paladin*

Focaliseur

Les paladins font usage de symboles sacrés pour les aider à canaliser et orienter leurs pouvoirs divins. Un paladin portant ou tenant un symbole sacré magique peut ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts de ses pouvoirs de paladin, mais aussi de ses pouvoirs de voie parangonique, qui sont accompagnés du mot-clé focaliseur. Sans symbole sacré, le paladin peut toujours utiliser ces pouvoirs, mais il ne bénéficie pas du bonus conféré par un focaliseur magique.

Une *arme de justice*, une arme magique spéciale, peut également servir de focaliseur pour les pouvoirs de paladin et les pouvoirs de voie parangonique. Bien évidemment, ce type d'arme est très recherché par les représentants de cette classe.

Paladins et divinités

En tant que fervents champions de leur cause, les paladins doivent choisir une divinité, une foi à servir, ainsi qu'un alignement. Vous devez choisir un alignement identique à celui de votre dieu tutélaire : le paladin d'une divinité bonne doit être bon, le paladin d'un dieu loyal bon doit lui aussi être loyal bon, et le paladin d'une divinité non alignée doit être non aligné. Les paladins mauvais et chaotiques mauvais existent certainement, mais ce sont toujours des adversaires, jamais des personnages joueurs.

Dieux d'alignement bon, loyal bon et dieux non alignés

Dieu	Alignement	Domaines d'influence
Avandra	Bon	Chance, changement, commerce, voyage
Bahamut	Loyal bon	Honneur, justice, noblesse, protection
Corellon	Non aligné	Arts, beauté, magie arcanique, printemps
Érathis	Non aligné	Civilisation, invention, lois
Ioun	Non aligné	Compétence, connaissance, prophétie
Kord	Bon	Bataille, force, tempêtes
Mélora	Non aligné	Mer, nature
Moradin	Loyal bon	Artisans, création, famille
Pélor	Bon	Agriculture, été, soleil, temps
Reine Corneille	Non aligné	Destin, hiver, mort
Sehanine	Non aligné	Amour, automne, duperie, lune

Les paladins ne reçoivent pas leurs pouvoirs directement de leur divinité ; ceux-ci leur sont accordés à travers différents rites accomplis lorsqu'ils deviennent paladins. Chaque foi a ses propres usages, mais ces rites consistent généralement en journées de prière, veilles, tests et

épreuves s'achevant par une purification rituelle suivie d'une cérémonie d'intronisation. Cette cérémonie confère au paladin la capacité de recourir à des pouvoirs divins. Une fois initié, un paladin l'est pour toujours. Il relève désormais de sa seule responsabilité d'utiliser ses pouvoirs avec justice, honneur et charité, et les paladins fidèles se chargent de punir ceux des leurs qui s'éloignent trop des préceptes de leur foi.

Aptitudes de paladin

Votre armure, votre bouclier et votre arme sont les instruments essentiels de votre vocation. Vous disposez par ailleurs des aptitudes de classe suivantes.

Conduit divin

Vous pouvez faire appel à la puissance divine une fois par rencontre, en vous gonflant du pouvoir de votre dieu tutélaire. Vous êtes alors en mesure d'utiliser des pouvoirs spéciaux comme *force d'âme* et *force divine*, mais certains paladins apprennent d'autres usages de cette aptitude. Les talents divins du Chapitre 6, par exemple, confèrent aux personnages qui jouissent de cette aptitude la capacité d'utiliser des pouvoirs spéciaux supplémentaires.

Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une seule fois par rencontre, quel que soit le nombre d'usages distincts que vous en connaissez. Le pouvoir ou la capacité spéciale que vous invoquez fonctionne exactement comme vos autres pouvoirs.

Défi divin

Le défi du paladin est investi d'une force divine. Vous pouvez utiliser le pouvoir *défi divin* pour marquer un ennemi de votre choix.

Imposition des mains

En utilisant le pouvoir *imposition des mains*, un paladin peut d'un simple contact des mains accompagné d'une courte prière accorder à ses compagnons une résistance supplémentaire, mais il doit pour cela sacrifier une part de sa propre force.

Pouvoirs de paladin

Les pouvoirs de paladin sont qualifiés de prières. Dans la bataille, les paladins comptent sur leur divinité pour accroître la puissance de leurs coups et les protéger des attaques de leurs ennemis.

Aptitudes de classe

Le paladin dispose de trois aptitudes de classe qui fonctionnent comme des pouvoirs : *conduit divin*, *défi divin* et *imposition des mains*. L'aptitude de classe de conduit divin comprend différents pouvoirs, dont deux sont décrits ci-dessous.

Conduit divin : force divine — Aptitude de paladin

Vous demandez à votre dieu la force divine d'abattre vos ennemis.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : appliquez votre modificateur de Force comme dégâts supplémentaires à votre prochaine attaque de ce tour de jeu.

Conduit divin : force d'âme — Aptitude de paladin

Votre foi inébranlable en votre dieu donne à une créature la force de résister à une affliction débilitante.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde bénéficiant d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Défi divin — Aptitude de paladin

Vous affrontez courageusement un ennemi et le brûlez de votre lumière divine s'il ignore votre défi.

À volonté ✦ divine, radiant
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : vous marquez la cible, qui le reste jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir contre une autre créature, ou que vous manquiez d'engager la cible (cf. plus bas). Une créature ne peut subir qu'une seule marque à la fois. Une nouvelle marque remplace donc toute marque précédente.

Tant qu'une cible est marquée, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque pour les attaques qui ne vous comptent pas parmi les cibles visées. De plus, elle subit 3 + votre modificateur de Charisme dégâts radiants la première fois qu'elle effectue une attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles avant le début de votre tour de jeu suivant. Ces dégâts passent à 6 + votre modificateur de Charisme au niveau 11, puis à 9 + votre modificateur de Charisme au niveau 21.

À votre tour de jeu, vous devez engager la cible que vous avez défiée ou bien défier une autre cible. Pour engager la cible, vous devez l'attaquer ou terminer votre tour de jeu dans une case adjacente à elle. Si aucune de ces deux conditions n'est remplie à la fin de votre tour de jeu, la cible n'est plus marquée et vous ne pouvez pas utiliser défi divin au cours de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser *défi divin* une fois par tour de jeu.

Spécial : bien que ce pouvoir soit qualifié de défi, il ne dépend pas de l'intelligence ou des capacités de langage de la cible. Il s'agit d'une forme de coercition magique qui affecte le comportement de la créature, quelle que soit sa nature. Vous ne pouvez lancer *défi divin* sur une créature qui est déjà affectée par un défi divin émanant de vous ou d'un autre personnage.

Imposition des mains — Aptitude de paladin

Le contact de vos mains sanctifiées guérit instantanément les blessures.

À volonté (spécial) ✦ divine, guérison
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1), mais une fois par round seulement.
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : vous dépensez une récupération, mais ne regagnez pas de points de vie. En fait, c'est la cible qui regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Il doit vous rester au moins une récupération pour pouvoir utiliser ce pouvoir.

Prières à volonté de niveau 1

Coup affaiblissant — Paladin Attaque 1

Votre attaque brutale laisse votre ennemi chancelant.

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Si vous avez marqué la cible, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Charisme au niveau 21.

Coup revigorant — Paladin Attaque 1

Vous attaquez un ennemi sans pitié ni répit, et votre précision est récompensée par un surcroît divin de vitalité.

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Charisme au niveau 21.

Coup sanctifié — Paladin Attaque 1

Vous frappez un ennemi de votre arme qui s'embrase de sainte lumière.

À volonté ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Si vous avez marqué la cible, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Coup vaillant — Paladin Attaque 1

Tandis que vous vous concentrez sur votre arme, la difficulté de votre situation donne de la force à votre attaque.

À volonté✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 1 par ennemi qui vous est adjacent contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Prières de rencontre de niveau 1

Châtiment dissuasif — Paladin Attaque 1

Lorsque vous frappez un adversaire avec votre arme, la force de votre coup le fait frémir et réfléchir à deux fois à ses assauts.

Rencontre ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

Châtiment perforant — Paladin Attaque 1

Des épines argentées couvrent votre arme et transpercent l'armure de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible et un nombre d'ennemis qui vous sont adjacents égal à votre modificateur de Sagesse sont marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Châtiment protecteur — Paladin Attaque 1

Alors que vous frappez avec votre arme, un bouclier doré translucide apparaît devant un allié.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Sagesse.

Châtiment radiant — Paladin Attaque 1

Votre arme brille d'une luminescence nacrée. Les ennemis reculent face à cette lumière pure, surtout les créatures surnaturelles maléfiques comme les démons et les diables.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Prières quotidiennes de niveau 1

Jugement du paladin — Paladin Attaque 1

Votre attaque de corps à corps châtie votre ennemi et soigne un allié.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération.
Échec : un allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération.

Rayonnement stupéfiant — Paladin Attaque 1

Votre ennemi est enveloppé de rubans de lumière brûlante.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, elle subit un malus de -2 à la CA (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sentence de mort — Paladin Attaque 1

Vous invoquez une prière qui inflige une douleur atroce à votre ennemi et le torture à chaque fois qu'il porte une attaque.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts. Une fois par round, la cible subit 1d8 dégâts si elle effectue une attaque à son tour de jeu (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts. Une fois par round, la cible subit 1d4 dégâts si elle effectue une attaque à son tour de jeu (sauvegarde annule).

Prières utilitaires de niveau 2

Bénédiction du martyr — Paladin Utilitaire 2

Vous interceptez une attaque portée contre un allié proche afin de le sauver.

Quotidien ✦ divine
Interruption immédiate **Proximité explosion 1**
Déclencheur : un allié adjacent est touché par une attaque de corps à corps ou une attaque à distance
Effet : vous êtes touché par l'attaque à sa place.

Cercle sacré — Paladin Utilitaire 2

Vous tracez autour de vous un cercle de la main, qui prend rapidement la forme de runes brillantes qui vous protègent, vous et les alliés qui sont à vos côtés.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre
Action simple **Proximité** explosion 3
Effet : l'explosion crée un périmètre à l'intérieur duquel vos alliés et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.

Discours astral — Paladin Utilitaire 2

Vous parlez avec une telle force de conviction que les autres ont du mal à réfuter vos arguments et à rejeter vos demandes.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 aux tests de Diplomatie jusqu'à la fin de la rencontre.

Prières de rencontre de niveau 3

Châtiment double — Paladin Attaque 3

Vous effectuez un large arc de cercle à l'aide de votre épée, qui touche non pas une, mais deux créatures.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA, une attaque par cible
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Châtiment répulsif — Paladin Attaque 3

D'un puissant coup de votre arme, vous repoussez votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Châtiment vertueux — Paladin Attaque 3

Votre attaque vertueuse vous emplit, ainsi que vos alliés, d'une résolution surhumaine.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, puis vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Châtiment vivifiant — Paladin Attaque 3

Lorsque vous frappez un ennemi de votre arme, vos alliés et vous-même êtes immédiatement revigorés par le pouvoir divin de votre foi.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Si vous êtes en péril, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Sagesse. Les alliés en péril situés dans un rayon de 5 cases regagnent eux aussi un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Prières quotidiennes de niveau 5

Cercle sanctifié — Paladin Attaque 5

D'un geste de la main, vous faites apparaître dans les airs un vaste cercle de symboles luisant faiblement qui blesse vos ennemis et protège les alliés qui se trouvent dans son périmètre.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière vive. Vous et chaque allié situé dans ce périmètre bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de la rencontre.

Signe de vulnérabilité — Paladin Attaque 5

Un ennemi proche convulse de douleur sous votre pouvoir et vous le rendez plus vulnérable à l'énergie radiante.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible acquiert une vulnérabilité 5 aux dégâts radiants jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'acquiert pas de vulnérabilité.

Vengeance du martyr — Paladin Attaque 5

La lumière divine enveloppe votre arme alors que vous sacrifiez votre capacité à guérir afin d'abattre votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, et vous devez dépenser une récupération sans regagner de points de vie.
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts radiants.
Échec : demi-dégâts.

Prières utilitaires de niveau 6

Courroux divin — Paladin Utilitaire 6

Vous dégagez un halo de lumière divine qui vous permet, ainsi qu'à vos alliés, de frapper vos ennemis avec une détermination farouche.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles ajoutent votre modificateur de Charisme aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Protecteur divin — Paladin Utilitaire 6

Tout comme votre arme vous relie à vos ennemis, de la même façon la magie de votre dieu vous relie à vos alliés.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Distance** 5
Effet : choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. Vous encaissez la moitié des dégâts qu'il subit jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous mettiez fin à cet effet au prix d'une action libre. Aucun pouvoir ou effet ne peut réduire les dégâts que vous subissez par le biais de ce pouvoir.

Union spirituelle — Paladin Utilitaire 6

Vous et vos alliés de confiance partagez un lien télépathique.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 6
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, les cibles peuvent communiquer télépathiquement jusqu'à une distance de 20 cases, et vos actions visant à aider quelqu'un (cf. page 286) confèrent un bonus de +4 au lieu de +2.

Prières de rencontre de niveau 7

Châtiment tonitruant — Paladin Attaque 7

Votre arme produit un éclair de lumière au moment où elle frappe et, un instant plus tard, un coup de tonnerre retentit dans les entrailles de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, divine, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (possibilité de réussir un coup critique contre un ennemi marqué sur un résultat de 19-20)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

Convocation d'ennemi — Paladin Attaque 7

Vous attirez un ennemi vers vous, lui infligeant de graves blessures alors qu'il tente de vous résister.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts, et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Présence divine — Paladin Attaque 7

Vous dégagez une telle force de conviction que vos ennemis ne peuvent s'empêcher d'être impressionnés par le pouvoir de votre foi.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Transposition bienveillante — Paladin Attaque 7

Vous invoquez le pouvoir de votre divinité pour changer de place avec un allié et frapper un ennemi à portée de votre nouvelle position.

Rencontre ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : un allié situé à un nombre de cases maximal égal à votre modificateur de Sagesse
Effet : la cible et vous échangez vos places. Si un ennemi est à présent à portée d'allonge de corps à corps, vous pouvez effectuer une attaque secondaire contre lui.
Cible secondaire : un ennemi
Attaque secondaire : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts.

Prières quotidiennes de niveau 9

Couronne de gloire — Paladin Attaque 9

Une couronne scintillante d'énergie radiante apparaît au-dessus de votre tête, puis étend soudain ses rayons pour frapper les ennemis à proximité.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.
Effet : tout ennemi qui débute son tour de jeu en vous étant adjacent est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : vous pouvez maintenir l'effet du pouvoir.

Pulsation solaire — Paladin Attaque 9

Vous frappez un ennemi d'une lumière palpitante qui le brûle et s'en prend à ses alliés adjacents, les forçant à reculer.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible principale : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale
Attaque secondaire : Charisme contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et vous poussez la cible de 3 cases.
Maintien (mineure) : lorsque vous maintenez ce pouvoir, vous pouvez répéter l'attaque secondaire (la cible principale reste à chaque fois la même).
Échec : demi-dégâts, et pas d'attaque secondaire.

Seul contre tous — Paladin Attaque 9

Séparé de vos alliés, vous vous tournez vers votre foi en quête de protection et continuez le combat, inébranlable.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.
Effet : les cibles sont affaiblies (sauvegarde annule).
Spécial : vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si un allié se trouve dans un rayon de 5 cases.

Prières utilitaires de niveau 10

Bonne étoile — Paladin Utilitaire 10

Vous murmurez un hymne solennel et une lumière divine descend doucement sur vos alliés et vous, annulant les effets handicapants qui vous affligent.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 3
Cibles : vous et chaque allié dans l'explosion
Effet : les cibles effectuent un jet de sauvegarde contre chaque effet qu'une sauvegarde peut annuler.

Bouclier de noblesse — Paladin Utilitaire 10

Vous levez vite les mains et un vortex d'énergie tourbillonnante vous entoure, vous et vos amis, protégeant ces derniers du danger à vos dépens.

Quotidien ✦ divine
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes visé par une attaque de proximité ou une attaque de zone
Effet : une attaque de proximité ou de zone qui vous vise vous touche automatiquement, tandis que vos alliés qui sont également touchés ne subissent que des demi-dégâts. Ce pouvoir ne change rien aux autres effets que l'attaque pourrait avoir.

Purification de l'esprit — Paladin Utilitaire 10

Une silhouette translucide apparaît brièvement au-dessus de la créature que vous désignez. L'esprit céleste fait quelques gestes, apaisant les souffrances de la créature, puis disparaît.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Distance** 5
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2.

Prières de rencontre de niveau 13

Charge radieuse — Paladin Attaque 13

Vous vous élevez dans les airs et plongez vers l'ennemi tandis que des rayons de lumière étincelante jaillissent de votre arme.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : vous pouvez voler sur un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse et effectuer une attaque.
Cible : une créature à portée d'allonge de corps à corps
Attaque : Force contre CA
Spécial : vous devez charger dans le cadre de cette attaque.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Châtiment inextricable — Paladin Attaque 13

Des filaments d'énergie jaillissent de votre arme alors qu'elle fait mouche et s'enroulent autour de votre ennemi, l'immobilisant.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Châtiment réparateur — Paladin Attaque 13

Tandis que vous frappez un ennemi avec votre arme, vous murmurez une prière de renouveau et un nimbe de lumière entoure brièvement un allié avant de le soigner.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases regagne un nombre de points de vie égal à 10 + votre modificateur de Sagesse.

Châtiment tournoyant — Paladin Attaque 13

Dans une stupéfiante démonstration de prouesse martiale, votre arme décrit un cercle complet, frappant tous les ennemis adjacents.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 15

Briser les défenses — Paladin Attaque 15

Le pouvoir de votre foi cingle un ennemi et abat ses défenses.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -1 à toutes les défenses (sauvegarde annule).

Vengeance du blessé — Paladin Attaque 15

Meurtri et ensanglanté, vous invoquez le pouvoir sacré de votre divinité pour porter un coup vengeur à votre ennemi et guérir vos blessures.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Spécial : vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous êtes en péril.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération.

Vengeance implacable — Paladin Attaque 15

Vous brandissez votre symbole sacré devant un ennemi, lui infligeant des dégâts et faisant de lui l'objet permanent de votre châtiment divin.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que la cible se trouve dans un rayon de 5 cases et qu'elle vous attaque vous ou un allié, vous pouvez effectuer une attaque secondaire la visant au prix d'une réaction immédiate.
Attaque secondaire : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts.
Échec : demi-dégâts.

RAVEN MIMURA

Prières utilitaires de niveau 16

Intercession angélique — Paladin Utilitaire 16

Vous vous téléportez auprès d'un ami en danger et subissez les effets d'une attaque qui lui était destinée.

Quotidien ✦ divine, téléportation
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases est touché par une attaque
Effet : vous vous téléportez dans une case adjacente à cet allié et êtes touché par l'attaque à sa place.

Repousser la mort — Paladin Utilitaire 16

Vous touchez une créature mourante et partagez une part de votre lumière divine intérieure, lui conférant la force de résister à l'appel de la mort.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature mourante
Effet : vous dépensez une récupération, mais ne regagnez pas de points de vie. À la place, la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé deux récupérations. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.

Prières de rencontre niveau 17

Châtiment débilitant — Paladin Attaque 17

Vous laissez votre adversaire terriblement affaibli par la violence de votre attaque.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Châtiment fortifiant — Paladin Attaque 17

Une symphonie de sons irréels résonne dans tout votre corps et le fortifie en vue de l'épreuve à venir.

Rencontre ✦ arme, divine
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 bénéficiez d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Sagesse.

Châtiment terrifiant — Paladin Attaque 17

Frappant sans pitié, vous tourmentez votre ennemi sous des vagues de terreur divine.

Rencontre ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. La cible ne peut pas se rapprocher de vous durant son tour de jeu suivant.

Main des dieux — Paladin Attaque 17

Vous tenez au-dessus de la tête votre symbole sacré qui émet un flash éblouissant de lumière divine. Les rayons lumineux transpercent vos ennemis et inspirent vos alliés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les alliés pris dans l'explosion bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

Prières quotidiennes de niveau 19

Brasier de justice — Paladin Attaque 19

Un brasier de feu sacré engloutit vos ennemis et continue à brûler ceux qui y sont attirés comme des papillons de nuit.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur, périmètre
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu, et la cible confère un avantage de combat à vos alliés et vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible ne confère pas d'avantage de combat.
Effet : l'explosion crée un périmètre de feu qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les ennemis qui y pénètrent ou qui s'y trouvent au début de leur tour de jeu subissent 1d10 dégâts de feu et confèrent un avantage de combat à vos alliés et vous.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Couronne d'aveuglante radiance — Paladin Attaque 19

Votre arme fend les airs et une lumière éclatante explose autour de vous, aveuglant vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Faveur du champion — Paladin Attaque 19

Vous frappez votre adversaire avec une telle conviction que vos alliés se sentent inspirés par votre exemple.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous et vos alliés adjacents bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Prières utilitaires de niveau 22

Don de la vie — Paladin Utilitaire 22

Vous prononcez la plus noble de toutes les prières et touchez une créature blessée ou récemment tuée, lui offrant le don de la vie au détriment de votre propre santé.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : si la cible est en vie, elle regagne un nombre de points de vie (à votre convenance) ne pouvant dépasser la moitié de vos points de vie maximums et vous subissez un nombre de points de dégâts équivalent.

Si la cible est morte depuis la fin de votre tour de jeu précédent, elle revient à la vie à 0 point de vie et vous subissez des dégâts égaux à la moitié de vos points de vie maximums.

Vous ne pouvez en aucune façon éviter ou réduire les dégâts subis lors de l'utilisation de cette prière.

Secours angélique — Paladin Utilitaire 22

Des ailes blanches à l'éclat astral enveloppent un allié dans un cocon étincelant, qui disparaît l'instant d'après. Les ailes réapparaissent un peu plus loin et déposent cet allié à côté de vous.

Quotidien ✦ divine, téléportation
Action simple **Distance** mire
Cible : un allié consentant
Effet : la cible est téléportée de n'importe quelle case que vous voyez à une case située dans un rayon de 5 cases de vous, à condition d'être plus près de vous que ne l'est sa case d'origine.

Unis dans la foi — Paladin Utilitaire 22

Vous murmurez des paroles de foi qui vous guérissent instantanément, ainsi que vos alliés à proximité.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération.

Vague purificatrice — Paladin Utilitaire 22

Des vagues d'énergie divine s'écoulent sur vos alliés et vous, emportant les effets qui vous affligent.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : toutes les cibles effectuent un jet de sauvegarde contre chaque effet qu'une sauvegarde peut annuler. Tous les malus aux jets d'attaque ou défenses qui affectent les cibles sont annulés.

Prières de rencontre de niveau 23

Châtiment du martyr — Paladin Attaque 23

Alors que vous assaillez votre ennemi, vous murmurez une prière qui vous donne le pouvoir d'absorber les dégâts des attaques de votre adversaire, même quand elles ne sont pas dirigées contre vous.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, à chaque fois que la cible inflige des dégâts, vous pouvez choisir de les subir. La victime supposée de la cible ne les subit pas, mais est sujette aux autres effets éventuels de l'attaque.

Châtiment retentissant — Paladin Attaque 23

Vous abattez votre arme en un grand arc de cercle, libérant un coup de tonnerre qui jette à terre les ennemis alentour.

Rencontre ✦ arme, divine, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : chaque ennemi qui vous est adjacent autre que la cible principale.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

Destin inéluctable — Paladin Attaque 23

Vous attirez un ennemi vers vous, et une énergie radiante le transperce alors qu'il tente de résister.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse (1 case minimum).

Transposition suprême — Paladin Attaque 23

D'un geste de la main, vous téléportez un allié en danger en un lieu plus sûr, tout en vous téléportant à la place qu'il occupait précédemment, puis vous frappez un ennemi à portée.

Rencontre ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Distance** 5
Cible principale : un allié consentant
Effet : vous pouvez téléporter la cible jusqu'à 5 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous lui conférez un bonus de pouvoir à toutes ses défenses égal à votre modificateur de Sagesse. De plus, vous vous téléportez dans sa case d'origine et effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature à portée d'allonge de corps à corps
Attaque secondaire : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts.

Prières quotidiennes de niveau 25

Flammes des Neuf Enfers — Paladin Attaque 25

Une lumière divine jaillit de votre symbole sacré, embrasant les ennemis alentour.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 6d6 + modificateur de Charisme dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). La cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : demi-dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). La cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sanction transcendante — Paladin Attaque 25

Vous portez un coup puissant et le symbole de votre dieu apparaît au-dessus de votre ennemi sous la forme d'une rune rouge que vous seul pouvez voir, et qui brille vivement pour vous avertir dès que celui-ci s'apprête à vous frapper.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible provoque une attaque d'opportunité de votre part quand elle attaque (sauvegarde annule). Vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque d'opportunité et infligez 1[A] dégâts supplémentaires.

Prières de rencontre de niveau 27

Châtiment assommant — Paladin Attaque 27

Votre arme décrit un arc de cercle formidable et assomme votre cible.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi qui vous est adjacent autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre Volonté
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Châtiment aveuglant — Paladin Attaque 27

Votre arme luit d'une pâle lumière contenue, et votre ennemi est aveuglé par la force de votre coup.

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

Châtiment restrictif — Paladin Attaque 27

Vous frappez votre ennemi avec une telle résolution qu'il devient aveugle à ses adversaires pour ne plus se concentrer que sur vous.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, elle ne peut avoir de ligne d'effet qu'avec vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sceau du jugement — Paladin Attaque 27

Vous touchez un ennemi avec votre symbole sacré, le marquant au fer rouge avec l'objet douloureusement radieux et lui faisant subir les dégâts de ses propres attaques.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants. Si la cible effectue une attaque lors de son tour de jeu suivant, elle subit la moitié des dégâts de sa propre attaque, que celle-ci touche ou rate.

Vengeance divine — Paladin Attaque 27

Vous invoquez une antique prière qui libère l'ire de votre dieu sur un ennemi qui vient juste de vous attaquer.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Réaction immédiate **Distance** 20
Déclencheur : une créature située à portée vous attaque
Cible : la créature qui vous attaque
Attaque : Charisme + 2 contre Vigueur
Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 29

Juste sentence — Paladin Attaque 29

Vous prononcez une sentence divine contre votre ennemi et le forcez à subir les dégâts de ses propres attaques.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 5d10 + modificateur de Charisme dégâts. À chaque fois que la cible effectue une attaque, cette dernière fonctionne normalement, mais elle subit elle aussi la totalité des dégâts et des effets de son attaque (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde visant à mettre fin à cet effet s'accompagnent d'un malus de -2.
Échec : 5d10 + modificateur de Charisme dégâts.
Spécial : de nombreuses créatures disposent d'une immunité ou résistance à leurs propres attaques. Mais lorsqu'elle subit les dégâts de ses propres attaques dans le cadre de ce pouvoir, la cible n'en bénéficie pas.

Puissance de la foi — Paladin Attaque 29

Vous délivrez une violente attaque contre votre ennemi, et des arcs de lumière divine jaillissent du sommet de votre arme, aveuglant ceux qui s'opposent à vous.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur de Force dégâts.
Effectuez une attaque secondaire.
Échec : demi-dégâts, et pas d'attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi situé dans un rayon de 10 cases
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

VOIES PARANGONIQUES

CHAMPION DE L'ORDRE

« La loi est un rempart contre le chaos, et je la défends dans chacune de mes paroles et dans chacun de mes actes. »

Prérequis : classe de paladin

Vous devenez un parangon d'ordre, un concept que vous efforcez de défendre et d'incarner en paroles comme en actes. Les dieux de l'ordre vous regardent avec bienveillance tandis que vous vous faites le champion des causes qu'ils défendent et des idéaux qu'ils personnifient, repoussant les forces des puissances chaotiques mauvaises à chaque fois que l'occasion se présente. Face à des créatures chaotiques mauvaises, votre arme brille d'une lumière rayonnante.

APTITUDES DE CHAMPION DE L'ORDRE

Action du champion (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous dégagez un rayonnement lumineux qui inflige aux ennemis adjacents un malus de -1 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pour la défense de l'ordre (niveau 11) : lorsque vous êtes adjacent à la cible de votre *défi divin*, celle-ci provoque une attaque d'opportunité de votre part si elle effectue une attaque qui ne vous inclut pas parmi les cibles. De plus, les jets de dégâts que vous faites contre les démons et les créatures élémentaires que vous défiez infligent 2d6 dégâts radiants supplémentaires.

Marteau du champion (niveau 16) : vos attaques ignorent les résistances des démons et des créatures élémentaires.

PRIÈRES DU CHAMPION DE L'ORDRE

Justice infaillible — Champion de l'ordre Attaque 11

Vous invoquez votre dévotion à la loi pour que votre attaque frappe juste.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force +4 contre CA
Réussite : 1[A] dégâts. Si la cible est marquée, elle est également affaiblie et hébétée par cette attaque tant que la marque reste active.

Nul ne passe — Champion de l'ordre Utilitaire 12

Votre défi divin vous permet de contenir deux adversaires au lieu d'un seul.

Quotidien ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque utilisation de votre *défi divin* vise deux ennemis au lieu d'un seul.

Règle de l'ordre — Champion de l'ordre Attaque 20

Vous invoquez l'ordre au travers de votre arme qui se met à luire tandis que vous délivrez un coup terrible à un ennemi.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Spécial : si la cible a réussi un coup critique contre vous ou un de vos alliés durant cette rencontre, votre attaque bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 et inflige + 2d10 dégâts radiants.
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. La cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Échec : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

CHEVALIER ASTRAL

« Avec le pouvoir de la Mer Astrale coulant dans mes veines et ma foi aussi puissante que mon épée, je combats selon la volonté de mon dieu. »

Prérequis : classe de paladin

Vous devenez littéralement une arme entre les mains de votre dieu, investi d'une dose supplémentaire de pouvoir divin émanant de la Mer Astrale. En tant que chevalier astral, vous ne reculerez devant aucun ennemi ni aucune épreuve, car votre foi est forte et votre arme vibre d'un pouvoir céleste. Quand vous acceptez cette voie, l'arme que vous portez brille pour toujours de la lumière argentée de la Mer Astrale.

APTITUDES DE CHEVALIER ASTRAL

Action de renouveau astral (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour regagner l'usage d'un pouvoir de rencontre de paladin que vous avez déjà utilisé au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Jugement astral (niveau 11) : les ennemis que vous avez marqués et qui attaquent vos alliés sans vous attaquer subissent un malus de -2 à toutes leurs défenses jusqu'à ce que vous ne les marquiez plus.

Courage céleste (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Prières de chevalier astral

Cible lumineuse — Chevalier astral Attaque 11

Votre arme brille d'une lumière astrale et tandis qu'elle s'abat sur votre ennemi, cette lumière s'étend pour envelopper tous les adversaires qui vous sont adjacents, les marquant temporairement d'une cible lumineuse que vos alliés peuvent voir.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre tout ennemi qui vous est adjacent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Supplique de force — Chevalier astral Utilitaire 12

Vous frappez votre ennemi tout en priant pour accroître les dégâts que vous infligez.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Effet : si les dégâts obtenus sur l'une de vos attaques ne vous conviennent pas, vous pouvez les relancer. Vous devez cependant conserver le résultat du second jet.

Tornade astrale — Chevalier astral Attaque 20

Votre foi vous guide dans une attaque tourbillonnante qui atteint tous les ennemis à portée, les emplit de crainte et affaiblit leurs défenses.

Quotidien ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).
Spécial : si cette attaque tue une ou plusieurs créatures mauvaises ou chaotiques mauvaises, lancez 1d20. Sur un résultat de 10 ou plus, vous pouvez à nouveau utiliser ce pouvoir durant cette rencontre.

Hospitalier

« Je suis un guérisseur et un protecteur, un modèle pour mes alliés et un visage effrayant pour mes ennemis. »

Prérequis : classe de paladin

Votre voie spirituelle vous conduit à vous spécialiser dans les arts de la guérison. Lueur d'espoir au milieu de la bataille, les soins que vous prodiguez à vos alliés sont renforcés. Vous incarnez la miséricorde et la compassion, apportant votre aide aux blessés, purifiant



WILLIAM O'CONNOR

la vie de ceux qui sont proches de la mort, et vous êtes capable de transformer les dégâts infligés à un ennemi en soins pour un ami.

Aptitudes d'hospitalier

Action de l'hospitalier (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse.

Bénédiction de l'hospitalier (niveau 11) : quand un ennemi que vous défiez attaque l'un de vos alliés (et qu'il touche ou non), ce dernier regagne un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

Soins de l'hospitalier (niveau 16) : vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux soins prodigués à chaque fois que vous utilisez votre pouvoir *imposition des mains*.

Prières d'hospitalier

Coup libérateur — Hospitalier Attaque 11

Vous frappez un ennemi que vous avez défié, apportant espoir et encouragement à vos alliés.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature que vous avez marquée
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde.

Source de guérison — Hospitalier Utilitaire 12

Une courte prière investit votre arme d'un pouvoir curatif : chaque fois qu'elle blesse un ennemi, elle soigne un allié.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de cette rencontre, lorsque vous attaquez durant votre tour de jeu et que vous touchez au moins un ennemi, vous soignez un allié. Choisissez un allié situé dans un rayon de 10 cases. Celui-ci regagne un nombre de points de vie égal à 1d6 que multiplie votre modificateur de Sagesse.

Châtiment revitalisant — Hospitalier Attaque 20

Vous chargez votre arme de puissance radiante, et tandis que vous frappez un ennemi, la force de votre attaque soigne un allié.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants.
Effet : choisissez un allié situé dans un rayon de 10 cases. Celui-ci peut dépenser une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme au nombre de points de vie qu'il regagne.

Justicier

« Je combats pour la justice et défends ceux qui sont dans le besoin par ma foi et mon arme. »

Prérequis : classe de paladin

Vous devenez l'incarnation de la justice, un champion de droiture et d'équité, du moins selon les critères de votre foi. Vous êtes capable d'abriter et de protéger vos alliés et ceux qui sont dans le besoin, mais disposez également de pouvoirs qui vous aident à faire ce qui est juste aux yeux de votre foi.

Aptitudes de justicier

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

Esprit juste (niveau 11) : chaque allié qui vous est adjacent peut relancer un jet de sauvegarde à la fin de son tour de jeu.

Abri de la justice (niveau 16) : les alliés qui vous sont adjacents sont immunisés contre les effets de charme et de terreur, et bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Prières de justicier

Radiance du juste — Justicier Attaque 11

Une explosion de lumière, emplie de pureté et de justice, jaillit de votre symbole sacré, brûlant les ennemis que vous avez défiés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi que vous avez marqué pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas effectuer d'attaque qui ne vous inclut pas parmi les cibles.

Sacrifice du juste — Justicier Utilitaire 12

Vous faites appel à votre sens inné de la justice et de l'honneur, murmurez une courte prière, et redirigez une attaque vers vous afin de la détourner de ceux que vous voulez protéger.

Quotidien ✦ divine
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases est attaqué
Effet : l'attaque rate tous vos alliés qu'elle visait, mais elle vous touche automatiquement même si vous n'étiez pas une cible de l'attaque.

Défier l'iniquité — Attaque de justicier 20

Vos ennemis vous entourent et la pureté qui est en vous réclame justice. Vous concentrez une puissante prière dans votre symbole sacré qui émet un terrible rayonnement auquel aucun ennemi ne peut échapper.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 10
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

PRÊTRE

« Courage mes amis ! Pélor nous sourit aujourd'hui ! »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : meneur. Vous dirigez en protégeant vos alliés par vos prières, vos soins et l'utilisation de pouvoirs qui améliorent leurs attaques.
Source de pouvoir : divine. Vous êtes en mesure de manipuler des pouvoirs divins pour le compte d'une divinité, d'une foi ou d'une philosophie.
Caractéristiques principales : Sagesse, Force, Charisme

Port des armures : étoffe, cuir, peau, mailles
Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes simples à distance
Focaliseur : symbole sacré
Bonus en défense : Volonté + 2

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constitution
Points de vie par niveau : 5
Récupérations par jour : 7+ modificateur de Constitution

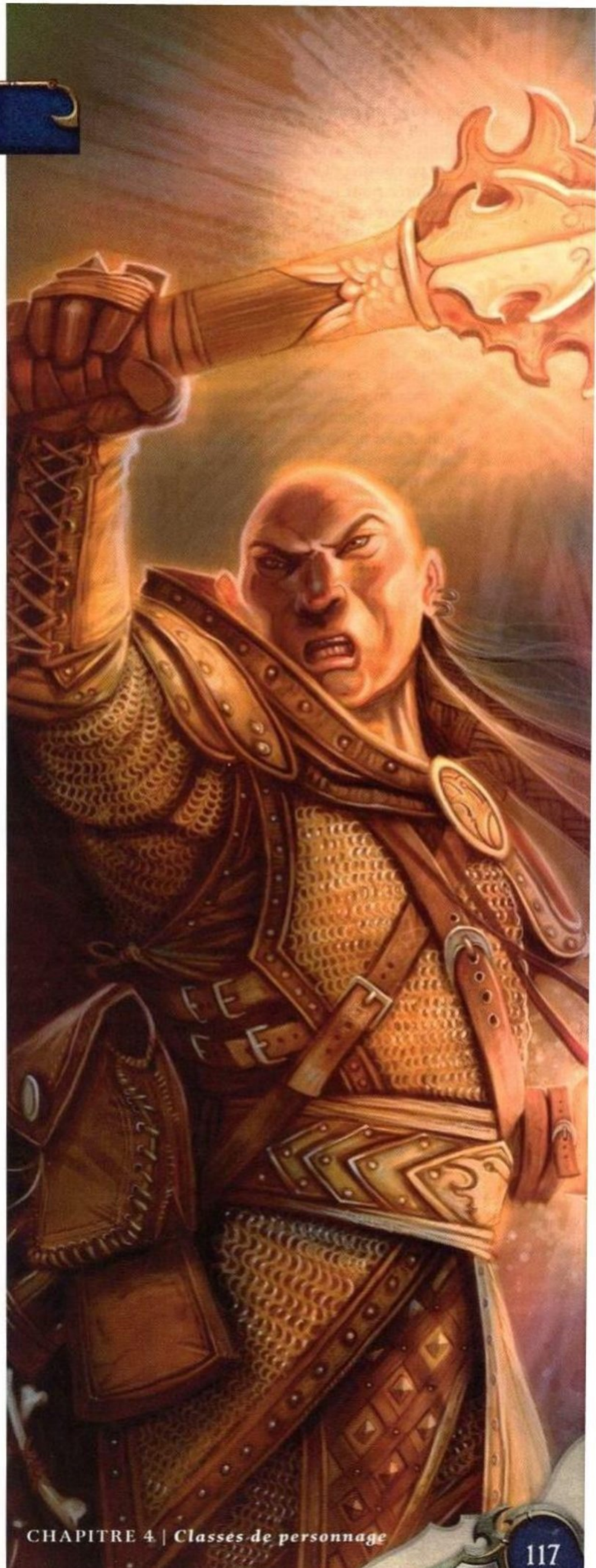
Formations de compétences : Religion. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétences de classe : Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Histoire (Int), Intuition (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

Options de création : prêtre de combat, prêtre dévoué
Aptitudes de classe : conduit divin, magie rituelle, *mot de guérison*, savoir de soigneur

Les prêtres sont des meneurs de bataille investis d'un pouvoir divin. Ils terrassent leurs adversaires au moyen de prières magiques, galvanisent et soignent leurs compagnons, et ouvrent la voie de la victoire avec une masse d'armes dans une main et un symbole sacré dans l'autre. Les prêtres sont très variés, des humbles serviteurs des petites gens aux impitoyables miliciens des dieux malfaisants.

En tant que prêtre, la divinité (ou les divinités) que vous choisissez de révérer vous définit en grande partie, ou du moins définit-elle la façon dont le reste du monde vous perçoit. Vous pourriez être un émissaire de Bahamut paré de platine cherchant à rendre justice au travers du pays, un obscur serviteur de Sehanine doté de facultés de voleur, un robuste disciple de Kord croyant que la force permet de relever tous les défis, ou encore un prêtre nain de Moradin faisant honneur aux habitants de votre demeure des montagnes.

Protégerez-vous ce qui sacré aux yeux de votre dieu ? Partirez-vous en quête d'artefacts légendaires et sacrés ? Mènerez-vous une vie d'aventures évangélique ? Vous attellerez-vous à toutes ces tâches à la fois, et plus encore ?



WILLIAM O'CONNOR

Création d'un prêtre

Le prêtre débute avec deux options de création simples : le prêtre de combat et le prêtre dévoué. Les prêtres s'appuient sur la Force pour leurs attaques de corps à corps et sur la Sagesse pour leurs soins et leurs prières quand ils se tiennent à distance respectueuse du combat, mais le Charisme les aide aussi dans leur travail.

Prêtre de combat

Si vous choisissez de vous concentrer sur le corps à corps, un large assortiment de pouvoirs vous contentera. Pour entreprendre cette option de création, placez votre valeur principale en Force. Placez votre valeur secondaire en Sagesse et assignez votre troisième meilleure valeur en Charisme. Assurez-vous de vous concentrer sur les pouvoirs qui fonctionnent avec des attaques de corps à corps dans la mesure où ils s'appuient sur vos valeurs de caractéristiques principales.

Talent suggéré : Armes de prédilection (talent racial humain : Action et assaut)

Compétences suggérées : Diplomatie, Intuition, Religion, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *bouclier de prêtre, marque de justice*

Pouvoir de rencontre suggéré : *tonnerre courroucé*

Pouvoir quotidien suggéré : *flamme vengeresse*

Prêtre dévoué

En prenant cette option de création, vous choisissez de rester en retrait et d'utiliser vos capacités pour soigner vos compagnons d'aventure et bonifier les leurs. Choisissez des pouvoirs qui confèrent des bonus et guérissent, comme *lueur divine* et *signal d'espérance*. Assignez votre valeur la plus élevée en Sagesse, la deuxième en Charisme et la troisième en Force. Assurez-vous de vous concentrer sur les pouvoirs qui exploitent la Sagesse puisqu'il s'agit de votre caractéristique la plus élevée.

Talent suggéré : talent de conduit divin associé à votre divinité (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Arcanes, Histoire, Religion, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *flamme sacrée, lance de la foi*

Pouvoir de rencontre suggéré : *frappe guérisseuse*

Pouvoir quotidien suggéré : *signal d'espérance*

Aperçu du prêtre

Particularités : vous êtes un soigneur extrêmement doué. Vous disposez d'un assortiment de pouvoirs de corps à corps et à distance. La plupart de vos attaques n'infligent que des dégâts modérés, mais elles protègent vos alliés ou leur confèrent des bonus à l'attaque.

Religion : un prêtre peut choisir n'importe quelle divinité, mais abstenez-vous de vous tourner vers une divinité mauvaise ou chaotique mauvaise, à moins que votre MD vous en donne la permission.

Races : humains et nains font des prêtres idéaux. Les elfes, demi-elfes et drakéides sont aussi de bons prêtres, mais ils manifestent rarement les valeurs de piété et de révérence que l'on trouve dans les cultures humaines et naines. Certains dieux attirent un nombre important de prêtres d'une race spécifique (les prêtres de Moradin, par exemple, sont pour la plupart des nains), mais en règle générale, toutes les races respectent les dieux jusqu'à un certain point au moins. La race que vous jouez et la divinité que vous vénérez ont peu d'effet sur la capacité de votre prêtre à utiliser les pouvoirs divins.

Aptitudes de prêtre

Les prêtres sont de bons combattants qui manient des armes simples au combat ; masses d'armes et armes similaires sont depuis longtemps les symboles de l'autorité divine. En outre, tous disposent des aptitudes de classe décrites ci-dessous.

Conduit divin

Vous pouvez faire appel à la puissance divine une fois par rencontre, en vous gonflant du pouvoir de votre dieu tutélaire. Vous êtes alors en mesure d'utiliser des pouvoirs spéciaux comme *renvoi des morts-vivants* et la *chance divine*, mais certains prêtres apprennent d'autres usages de cette aptitude. Les talents divins du Chapitre 6, par exemple, confèrent aux personnages qui jouissent de cette aptitude la capacité d'utiliser des pouvoirs spéciaux supplémentaires.

Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une seule fois par rencontre, quel que soit le nombre d'usages distincts que vous en connaissez. Le pouvoir ou la capacité spéciale que vous invoquez fonctionne exactement comme vos autres pouvoirs.

Magie rituelle

Vous gagnez le talent Lanceur de rituels (cf. page 199) en tant que talent supplémentaire, ce qui vous permet d'utiliser des rituels magiques (cf. Chapitre 10). Vous possédez un bréviaire qui contient deux rituels que vous maîtrisez : Préservation des morts et un autre rituel de niveau 1 de votre choix.

Mot de guérison

En utilisant le pouvoir *mot de guérison*, les prêtres confèrent à leurs compagnons une résistance supplémentaire au moyen d'une courte prière.

Savoir de soigneur

Votre étude des soins vous permet d'utiliser au mieux vos prières de guérison. Lorsque vous accordez un soin à l'aide de l'un de vos pouvoirs de prêtre qui s'accompagne du mot-clé guérison, ajoutez votre modificateur de sagesse aux points de vie que la cible regagne.

Prêtres et divinités

Tous les prêtres choisissent une foi précise à laquelle ils se consacrent. Cette foi prend habituellement la forme du culte d'une divinité tutélaire spécifique : Moradin, Pélor ou Érathis, par exemple. Les prêtres se tournent parfois vers des Églises qui vénèrent des groupes de divinités ou même des philosophies.

En tant que prêtre, votre divinité ne vous accorde pas directement des pouvoirs. Votre ordination ou investiture vous confère la capacité d'utiliser des pouvoirs divins.
Les prêtres sont habituellement ordonnés formellement par des prêtres en titre qui accomplissent un rituel particulier à cette fin, mais en de rares occasions, une divinité se déplace pour ordonner directement un dévot qui s'en montre digne sans qu'aucune espèce de hiérarchie cléricale ne soit impliquée. Ce que vous faites de vos pouvoirs une fois ordonné ne

dépend que de vous. Malgré tout, si vous défiez ouvertement et manifestement les préceptes de votre divinité, vous serez rapidement confronté à l'inimité des fidèles.

DIEUX D'ALIGNEMENT BON, LOYAL BON ET DIEUX NON ALIGNÉS

Dieu	Alignement	Domaines d'influence
Avandra	Bon	Chance, changement, commerce, voyage
Bahamut	Loyal bon	Honneur, justice, noblesse, protection
Corellon	Non aligné	Arts, beauté, magie arcanique, printemps
Érathis	Non aligné	Civilisation, invention, lois
Ioun	Non aligné	Compétence, connaissance, prophétie
Kord	Bon	Bataille, force, tempêtes
Mélora	Non aligné	Mer, nature
Moradin	Loyal bon	Artisans, création, famille
Pélor	Bon	Agriculture, été, soleil, temps
Reine Corneille	Non aligné	Destin, hiver, mort
Sehanine	Non aligné	Amour, automne, duperie, lune

DIEUX D'ALIGNEMENT MAUVAIS ET CHAOTIQUE MAUVAIS

Dieu	Alignement	Domaines d'influence
Asmodée	Mauvais	Domination, pouvoir, tyrannie
Baine	Mauvais	Conquête, guerre
Gruumsh	Chaotique Mauvais	Destruction, tourment
Lolth	Chaotique Mauvais	Araignées, mensonges, ombres
Tiamat	Mauvais	Cupidité, richesse, vengeance
Torog	Mauvais	Emprisonnement, Outreterre
Vecna	Mauvais	Morts-vivants, secrets
Zéhir	Mauvais	Obscurité, poison, serpents

Vous devez choisir une divinité compatible avec votre alignement : les prêtres bons servent des divinités bonnes, les prêtres d'alignement loyal bon servent des divinités d'alignement loyal bon, etc. Si une divinité n'a pas d'alignement, le vôtre n'a pas d'importance. Ainsi, une déesse comme Mélora a des prêtres bons, loyaux bons, mauvais, chaotiques mauvais et non alignés à son service. De même, vous pouvez servir n'importe quel dieu si vous n'avez pas d'alignement. Pélor, par exemple est également servi par des prêtres bons et des prêtres non alignés, mais jamais par des prêtres mauvais, chaotiques mauvais ou loyaux bons.

Choisissez un prêtre bon, loyal bon ou non aligné dans la plupart des parties. Consultez votre MD avant de choisir une divinité mauvaise ou chaotique mauvaise.

Focaliseur

Les prêtres utilisent des symboles sacrés qui les aident à canaliser et diriger leurs pouvoirs divins. Un prêtre qui porte ou tient un symbole sacré peut ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts de ses pouvoirs de prêtre, mais aussi aux pouvoirs de sa voie parangonique de prêtre accompagnés du mot-clé focaliseur. Sans symbole sacré, un prêtre peut toujours utiliser ses pouvoirs, mais il ne bénéficie pas du bonus apporté par le focaliseur magique.

Pouvoirs de prêtre

Vos pouvoirs de prêtre sont qualifiés de prières. Certaines conviennent davantage à un prêtre de combat et d'autres à un prêtre dévoué, mais un prêtre peut choisir n'importe quel pouvoir.

Aptitudes de classe

Le prêtre à deux aptitudes de classe qui fonctionnent comme des pouvoirs : conduit divin et mot de guérison. La première couvre de nombreux pouvoirs parmi lesquels deux sont présentés ci-dessous (*chance divine* et *renvoi des morts-vivants*).

Conduit divin : chance divine Aptitude de prêtre

Face au danger, vous restez fidèle à votre foi et bénéficiez d'une faveur spéciale.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +1 au prochain jet d'attaque ou jet de sauvegarde que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Conduit divin : renvoi des morts-vivants Aptitude de prêtre

Vous détruisez les morts-vivants, les repoussez et les clouez sur place.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2 (5 au niveau 11, 8 au niveau 21)
Cible : chaque mort-vivant pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur de Charisme. La cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Augmentation des dégâts à 2d10 + modificateur de Sagesse au niveau 5, 3d10 + modificateur de Sagesse au niveau 11, 4d10 + modificateur de Sagesse au niveau 15, 5d10 + modificateur de Sagesse au niveau 21 et 6d10 + modificateur de Sagesse au niveau 25.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni immobilisée.

Mot de guérison Aptitude de prêtre

Vous chuchotez une courte prière et une lueur divine inonde la cible, l'aidant à soigner ses blessures.

Rencontre (spécial) ✦ divine, guérison
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais seulement une fois par round. Au niveau 16, vous pouvez l'utiliser trois fois par rencontre.
Action mineure **Proximité** explosion 5 (10 au niveau 11, 15 au niveau 21)
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible peut dépenser une récupération et regagner 1d6 points de vie supplémentaires.
Augmentation du nombre de points de vie regagnés à 2d6 au niveau 6, 3d6 au niveau 11, 4d6 au niveau 16, 5d6 au niveau 21 et 6d6 au niveau 26.

Prières à volonté de niveau 1

Bouclier de prêtre — Prêtre Attaque 1

Vous récitez une prière défensive mineure tout en attaquant avec votre arme.

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous ainsi qu'un allié adjacent bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Flamme sacrée — Prêtre Attaque 1

Un halo de lumière sacrée apparaît dans les airs, brûlant un ennemi de ses rayons et aidant en même temps un allié de ses pouvoirs bénéfiques.

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et un allié que vous voyez choisit d'effectuer un jet de sauvegarde ou de gagner un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur de Sagesse au niveau 21.

Lance de la foi — Prêtre Attaque 1

Un rayon de lumière éclatante inonde votre cible d'une lueur dorée. Des étincelles de lumière persistent autour de celle-ci, guidant les attaques de votre allié.

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et un allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à son prochain jet d'attaque contre la cible.
Augmentation des dégâts à 2d8 + modificateur de Sagesse au niveau 21.

Marque de justice — Prêtre Attaque 1

Vous châtiez votre cible à l'aide de votre arme et la marquez d'un symbole fantomatique et luisant de la colère de votre divinité. En nommant l'un de vos alliés lorsque le symbole apparaît, vous conférez un pouvoir divin à ses attaques contre l'adversaire marqué.

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque de corps à corps contre la cible égal à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Prières de rencontre de niveau 1

Frappe guérisseuse — Prêtre Attaque 1

Un rayonnement divin s'échappe de votre arme. Lorsque vous châtiez un ennemi, votre divinité vous confère une bénédiction mineure sous la forme d'une guérison pour vous ou l'un de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez dépenser une récupération.

Frayeur — Prêtre Attaque 1

Votre symbole sacré s'embrase de la colère de votre dieu. Une terreur incontrôlable saisit votre ennemi, le poussant instantanément à se replier.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible s'éloigne de vous à sa vitesse de déplacement + votre modificateur de Charisme. Elle évite les cases qui ne sont pas sûres et tout terrain difficile si elle le peut. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité.

Lueur divine — Prêtre Attaque 1

En murmurant une prière à votre divinité, vous invoquez une décharge de radiance blanche depuis votre symbole sacré. Les adversaires se consument dans sa lumière, mais elle guide vos alliés et les encourage.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Effet : les alliés pris dans la décharge bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tonnerre courroucé — Prêtre Attaque 1

Votre bras est armé du pouvoir de votre divinité. Lorsque vous frappez, un terrible coup de tonnerre châtie votre adversaire et l'hébète.

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

Prières quotidiennes de niveau 1

Cascade de lumière — Prêtre Attaque 1

Une explosion de radiance divine embrase vos adversaires.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible acquiert une vulnérabilité 5 à toutes vos attaques (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'acquiert aucune vulnérabilité.

Flamme vengeresse — Prêtre Attaque 1

Vous frappez votre ennemi à l'aide de votre arme, qui s'embrase. Un feu divin venge chacune des attaques que votre ennemi ose vous porter.

Quotidien ✦ arme, divine, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts de feu continus.
Spécial : si la cible attaque à son tour de jeu, elle ne peut effectuer de jet de sauvegarde contre les dégâts continus.

Protecteur de la foi — Prêtre Attaque 1

Vous invoquez un protecteur fantomatique indiscernable à l'exception de son bouclier doré orné du symbole de votre divinité. Une explosion radiante en jaillit et consume les ennemis qui s'en approchent.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation, radiant
Action simple **Distance** 5
Effet : vous invoquez un protecteur qui occupe 1 case située à portée. À chaque round, vous pouvez le déplacer de 3 cases au prix d'une action de mouvement. Le protecteur demeure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui termine son tour de jeu sur une case adjacente au protecteur invoqué est soumise à une attaque de Sagesse contre Vigueur. En cas de réussite, l'attaque inflige 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Signal d'espérance — Prêtre Attaque 1

Une explosion d'énergie divine blesse vos ennemis et soigne vos alliés. L'énergie radiante persiste autour de votre symbole sacré et accroît vos pouvoirs de guérison pour le reste du combat.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet : vous et tous les alliés pris dans l'explosion regagnez 5 points de vie, et vos pouvoirs de guérison rendent +5 points de vie jusqu'à la fin de la rencontre.

Prières utilitaires de niveau 2

Assistance divine — Prêtre Utilitaire 2

Vous implorez votre divinité de vous accorder la force de vaincre un obstacle.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Distance** 5
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Bénédiction — Prêtre Utilitaire 2

Vous implorez l'aide de votre divinité pour bénir vos compagnons et vous-même.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 20
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : toutes les cibles bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Bouclier de la foi — Prêtre Utilitaire 2

Un bouclier éclatant d'énergie divine apparaît au-dessus de vous, accordant à vos alliés et vous-même un bonus de protection contre les attaques.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.

Sanctuaire — Prêtre Utilitaire 2

Vous adressez une prière de protection à une créature qui rend les attaques des ennemis moins puissantes.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Distance** 10
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de +5 à toutes les défenses. L'effet persiste jusqu'à ce que la cible attaque ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Soins légers — Prêtre Utilitaire 2

Vous récitez une courte prière, et gagnez le pouvoir de soigner instantanément les blessures. Vous imprégnez momentanément une créature blessée ou vous-même d'une faible lumière argentée.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

Prières de rencontre de niveau 3

Division céleste — Prêtre Attaque 3

Vous invoquez d'anciens mots de courroux tandis que vous attaquez avec votre arme. Le pouvoir tempétueux de votre arme de corps à corps fait trébucher votre cible qui recule et tombe.

Rencontre ✦ arme, divine, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 2 cases et la jetez à terre.

Injonction — Prêtre Attaque 3

Vous n'adressez qu'un mot à votre ennemi, un mot qui commande l'obéissance. Vous pouvez obliger votre adversaire à reculer, avancer ou se jeter au sol.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, vous pouvez choisir de la jeter à terre ou de la faire glisser d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur de Charisme.

Lumière démoralisante — Prêtre Attaque 3

Une colonne de lumière brûlante enveloppe votre adversaire. Sa brillance consume et réduit ses défenses durant pour un court instant.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Effet : un allié que vous voyez jouit d'un avantage du combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Signal embrasé — Prêtre Attaque 3

Vous invoquez le nom de votre divinité et une lumière sacrée enveloppe votre arme. Lorsque vous frappez votre adversaire, un signal embrasé qui prend la forme d'une rune sacrée flotte au-dessus de sa tête pour guider également les attaques à distance de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et tous les jets d'attaque à distance contre la cible bénéficient d'un bonus de pouvoir de +4 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 5

Arme des dieux — Prêtre Attaque 5

Votre arme luit d'un rayonnement divin, améliorant vos attaques.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : une arme tenue en main
Effet : toutes les attaques portées avec l'arme infligent 1d6 dégâts radiants supplémentaires jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque l'arme touche un ennemi, ce dernier subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'utilisateur de l'arme.

Arme spirituelle — Prêtre Attaque 5

Vous invoquez une arme luisante ornée du symbole de votre divinité. Elle attaque l'un de vos adversaires et guide les attaques de vos alliés contre celui-ci.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : vous invoquez une arme qui apparaît dans la case de la cible et attaque. Vos alliés jouissent d'un avantage du combat contre la cible. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer l'arme à hauteur de 10 cases jusqu'à la case d'un autre ennemi. L'arme demeure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : lorsque vous maintenez le pouvoir, répétez l'attaque. Vos alliés continuent de jouir de l'avantage du combat contre la cible de l'arme.

Rune de paix — Attaque 5

Vous frappez votre adversaire à l'aide de votre arme, laissant une marque luisante dans son sillage qui l'empêche d'attaquer.

Quotidien ✦ arme, charme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible ne peut pas attaquer (sauvegarde annule).
Échec : la cible ne peut pas vous attaquer jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Terre consacrée — Prêtre Attaque 5

D'un geste de la main, vous déplacez à volonté des lignes découpées de lumière rayonnante qui se répandent au sol autour de vous comme une toile d'araignée étincelante. Les ennemis qui se tiennent sur ce sol subissent le courroux de votre divinité.

Quotidien ✦ divine, guérison, périmètre, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Effet : l'explosion crée un périmètre de terrain sanctifié qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez déplacer la case d'origine du périmètre de 3 cases au prix d'une action de mouvement. Les ennemis qui débutent leur tour de jeu à l'intérieur du périmètre subissent 1d6 + votre modificateur de Charisme dégâts radiants. Vous et vos alliés en péril qui commencez votre tour de jeu dans le périmètre regagnez un nombre de points de vie égal à 1 + votre modificateur de Charisme.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Prières utilitaires de niveau 6

Bastion de santé — Prêtre Utilitaire 6

Vous prononcez une prière qui fortifie instantanément l'un de vos alliés.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action mineure **Distance** 10
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible peut dépenser une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.

Lanterne sacrée — Prêtre Utilitaire 6

Une lumière invoquée brille comme une lanterne, perçant au travers des ombres et des subterfuges.

À volonté ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 3
Effet : vous invoquez une lanterne qui apparaît dans une case située à portée et dégage de la lumière dans un rayon de 5 cases. Vous et vos alliés situés dans la lumière bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests d'Intuition et de Perception. Vous pouvez déplacer la lanterne

à hauteur de votre vitesse de déplacement au prix d'une action mineure. La lanterne demeure 10 heures, mais vous ne pouvez en avoir qu'une seule active à la fois.

Robustesse divine — Prêtre Utilitaire 6

Vous faites appel au pouvoir de votre divinité pour revigorer vos alliés épuisés par la bataille.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et tous les alliés pris dans l'explosion
Effet : chaque cible regagne l'utilisation de son second souffle.

Soins importants — Prêtre Utilitaire 6

Vous récitez une courte prière, puis gagnez le pouvoir de soigner les blessures. Votre contact imprègne momentanément une créature blessée d'une lumière argentée brillante.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible récupère des points de vie comme si elle avait dépensé deux récupérations.

Prières de rencontre de niveau 7

Briser l'esprit — Prêtre Attaque 7

En faisant appel au pouvoir de votre dieu, vous baignez votre adversaire d'un rayonnement d'agonie, vidant ses attaques de leur force.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe impressionnante — Prêtre Attaque 7

La puissance et la crainte surnaturelles qui émanent de vous glacent momentanément vos adversaires de terreur.

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

Lumière brûlante — Prêtre Attaque 7

Vous invoquez le pouvoir de votre divinité. Un rayon de lumière brûlante s'échappe de votre symbole sacré, frappant et aveuglant votre ennemi pour un court instant.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégât radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Renfort des fidèles — Prêtre Attaque 7

Vous récitez une prière solennelle tandis que vous abattez votre arme sur votre adversaire, invoquant le pouvoir de votre divinité pour vous galvaniser.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous et chaque allié adjacent à la cible pouvez dépenser une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.

Prières quotidiennes de niveau 9

Barrière de lames — Prêtre Attaque 9

Une barrière de lames tournoyantes apparaît, tranchant ceux qui s'approchent trop près ou tentent de passer au travers.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation
Action simple **Zone** mur 5 à 10 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur de cases contiguës empli de lames d'énergie astrale tournantes qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur peut être long de 5 cases et haut de 2 cases au plus. L'espace occupé par la barrière de lames est un terrain difficile.

Si une créature entre dans l'espace de la barrière ou y débute son tour de jeu, elle subit 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts plus 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Maintien (mineure) : la barrière persiste.

Colonne de feu — Prêtre Attaque 9

Une colonne de flammes s'abat sur vos adversaires.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 5 + modificateur de Sagesse dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts de feu continus.

Défenseurs astraux — Prêtre Attaque 9

Vous invoquez deux soldats fantomatiques indiscernables à l'exception de leurs armes luisantes. Ils libèrent leur énergie rayonnante sur les ennemis qui passent à proximité.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation, radiant
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez deux soldats, chacun occupant 1 case située à portée. Les soldats invoqués n'attaquent pas normalement, mais à chaque fois qu'ils ont droit à une attaque d'opportunité, ils tentent une attaque de Sagesse contre Réflexes. En cas de réussite, l'attaque inflige 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Vous pouvez déplacer les soldats (ou l'un d'eux seulement) d'un total de 3 cases au prix d'une action de mouvement. Des créatures peuvent se déplacer au travers des cases occupées par les soldats. Enfin, les soldats restent jusqu'à la fin de la rencontre.

Puissance divine — Prêtre Attaque 9

Vous dessinez devant vous un arc de cercle à l'aide de votre arme, créant un halo d'énergie divine qui repousse vos ennemis tout en vous fortifiant.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et vous poussez la cible de 1 case.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de régénération 5 et chaque allié situé dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA.

Prières utilitaires de niveau 10

Chevaliers inflexibles — Prêtre Utilitaire 10

Vous invoquez quatre cavaliers fantomatiques qui portent d'immenses boucliers arborant le symbole de votre divinité.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez quatre chevaliers fantomatiques, chacun occupant 1 case située à portée. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer n'importe lequel des cavaliers de 2 cases. Ils ne peuvent pas attaquer, ni être attaqués ou blessés, et restent jusqu'à la fin de la rencontre.

Les ennemis ne peuvent pas pénétrer dans une case occupée par un cavalier invoqué, mais les alliés peuvent se déplacer au travers de leur espace comme s'ils étaient alliés. Les cavaliers invoqués confèrent un abri aux alliés mais pas aux ennemis.

Mot de protection — Prêtre Utilitaire 10

Vous lancez une prière qui protège instantanément l'un de vos alliés.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un allié situé à portée est touché par une attaque
Effet : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Refuge astral — Prêtre Utilitaire 10

D'un simple contact, vous envoyez un de vos alliés dans un lieu confiné de la Mer Astrale où il peut récupérer un court instant avant de rejoindre la bataille.

Quotidien ✦ divine, guérison, téléportation
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : un allié consentant
Effet : la cible est emportée dans un lieu sûr de la Mer Astrale pendant 3 rounds. Elle peut alors dépenser une récupération par round pendant 3 rounds, mais ne peut entreprendre aucune autre action. À la fin de cet effet, la cible réapparaît dans la case qu'elle a quittée ou, si l'espace n'est plus vacant, dans la case inoccupée la plus proche.

Soins légers de groupe — Prêtre Utilitaire 10

D'un signe de la main, des particules de lumière argentée submergent votre groupe.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles regagnent des points de vie comme si elles avaient dépensé une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie récupérés.

Prières de rencontre de niveau 13

Arc des justes — Prêtre Attaque 13

Vous canalisez la colère de votre dieu dans votre arme, libérant un arc électrique qui bondit vers une autre cible lorsqu'un coup porte.

Rencontre ✦ arme, divine, électricité
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une cible située dans un rayon de 3 cases de vous
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité.

Fléau de malédiction — Prêtre Attaque 13

Vous concentrez votre attention sur un ennemi, murmurez une ancienne prière de bataille et lancez des éclairs de douleur qui lui traversent le corps.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et les défenses de la cible subissent un malus égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe inspiratrice — Prêtre Attaque 13

Vous récitez un court verset en frappant votre ennemi à l'aide de votre arme. Si vous touchez, son pouvoir apporte la guérison à l'un de vos alliés ou à vous-même.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases regagnez 15 + votre modificateur de Charisme points de vie.

Manteau de gloire — Prêtre Attaque 13

En chuchotant une prière à votre divinité, vous invoquez une décharge de rayonnement blanc depuis votre symbole sacré. Les adversaires brûlent dans sa lumière glorieuse, mais vos alliés en sortent fortifiés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Effet : les alliés pris dans la décharge peuvent dépenser une récupération.

Prières quotidiennes de niveau 15

Étincelle sacrée — Prêtre Attaque 15

Crépitant d'électricité céleste, votre arme touche votre adversaire et le submerge d'arcs luisants. L'électricité bondit sur les autres ennemis qui s'approchent de la cible.

Quotidien ✦ arme, divine, électricité
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule). Tant que les dégâts continus de ce pouvoir sont actifs, tout allié de la cible qui débute son tour de jeu dans un rayon de 3 cases de celle-ci subit 2d10 dégât d'électricité.
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts d'électricité continus.

Feu purificateur — Prêtre Attaque 15

Un feu divin submerge vos ennemis et les consume. Telles des balises de flammes sacrées, vos adversaires embrasés soignent vos alliés tout en brûlant.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur, guérison
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Tant que les dégâts continus de ce pouvoir sont actifs, vos alliés et vous-même regagnez 5 + votre modificateur de Charisme points de vie lorsque vous débutez votre tour de jeu dans une case adjacente à une ou plusieurs cibles subissant les dégâts continus.
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts de feu continus.

Sceau de garde — Prêtre Attaque 15

Vous créez autour de vous un cercle de symboles divins luisant faiblement qui gêne les déplacements des ennemis qui y sont pris et vous protège des attaques à distance.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre, radiant
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas ralentie.
Effet : l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui vous confère, à vos alliés et vous, un abri contre les attaques à distance jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Prières utilitaires de niveau 16

Armure divine — Prêtre Utilitaire 16

Tandis que vous murmurez une prière, le pouvoir de votre dieu vous enveloppe et des particules de lumière argentée vous entourent.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Proximité** explosion 3
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, et toutes les cibles gagnent une résistance 5 aux dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Bouclier astral — Prêtre Utilitaire 16

Vous invoquez un bouclier argenté et scintillant que vous pouvez déplacer sur le champ de bataille pour offrir une protection là où elle est la plus utile.

Rencontre ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 5
Effet : vous invoquez un bouclier qui apparaît dans 1 case située à portée. Vous et vos alliés adjacents au bouclier bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA. À chaque round, au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le bouclier à hauteur de 3 cases en respectant la portée. L'objet ne peut être ni attaqué ni endommagé et reste jusqu'à la fin de la rencontre.

Cape de paix — Prêtre Utilitaire 16

Vous récitez une prière et désignez un allié, l'entourant d'une cape de lumière argentée diffuse qui repousse les attaques aussi longtemps que lui-même n'attaque pas.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Distance** 10
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 à la CA et d'un bonus de pouvoir de +10 aux autres défenses jusqu'à la fin de la rencontre. L'effet prend fin si la cible réalise une attaque.

Terrain sanctifié — Prêtre Utilitaire 16

Vous récitez une prière et le sol qui vous entoure est aussitôt sanctifié, vous accordant une protection divine.

Quotidien ✦ divine, périmètre
Action simple **Proximité** explosion 5
Effet : l'explosion crée un périmètre de terrain sanctifié. Vous et vos alliés profitez des avantages suivants au sein de ce périmètre : un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde, un bonus de pouvoir de +2 aux défenses et un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque. Le terrain reste sanctifié jusqu'à la fin de la rencontre.

Prières de rencontre de niveau 17

Discours captivant — Prêtre Attaque 17

Vous commencez à réciter un verset issu d'un ancien texte sacré. Les vérités que vous prononcez suffisent à blesser et entraver vos ennemis.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur, psychique
Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est immobilisée et incapable de vous porter des attaques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe sentinelle — Prêtre Attaque 17

Vous criez une invocation sacrée et votre arme dégage des volutes argentées de pouvoir divin. En plus de porter un coup sévère à votre ennemi, l'énergie divine se fixe à votre cible et déjoue ses attaques pendant un bref moment.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases ; si la cible attaque cet allié avant la fin de votre tour de jeu suivant, réduisez les dégâts qu'elle lui inflige à 0.

Lumière aveuglante — Prêtre Attaque 17

Vous prononcez une courte prière et votre arme se couvre d'un nimbe brillant de lumière dorée, aveuglant votre ennemi lorsqu'elle le touche.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mot de tonnerre — Prêtre Attaque 17

Vous criez un mot qui repousse vigoureusement vos ennemis tandis qu'il permet à vos alliés de se positionner plus avantageusement.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur de Charisme.
Effet : les alliés pris dans la décharge peuvent se décaler de 1 case.

Prières quotidiennes de niveau 19

Chevalier de gloire — Prêtre Attaque 19

Vous invoquez un guerrier fantomatique paré de l'armure cérémonielle de votre foi. Son épée en main, il attaque vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature adjacente au chevalier fantomatique
Attaque : Sagesse contre CA
Effet : vous invoquez un chevalier fantomatique qui occupe 1 case située à portée, et celui-ci attaque une créature adjacente. Une fois par round, au prix d'une action mineure, vous pouvez lui faire attaquer une créature adjacente. À chaque round, vous pouvez le déplacer de 5 cases au prix d'une action de mouvement. Il reste jusqu'à la fin de la rencontre.

Courroux sacré — Prêtre Attaque 19

Une explosion de lumière balaye vos ennemis et vous fortifie du courroux de votre dieu.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2d10 + modificateur de Force dégâts radiants.
Effet : vous bénéficiez de régénération 10 et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Esprit indomptable — Prêtre Attaque 19

La puissance divine de vos redoutables attaques fortifie vos alliés.

Quotidien ✦arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.

Tempête de feu — Prêtre Attaque 19

Un nuage de feu s'abat sur vos ennemis, persistant sur le champ de bataille jusqu'à ce que vous lui permettiez de se consumer.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur, périmètre
Action simple **Zone** explosion 5 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 5d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre de feu qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans cette zone subissent 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Prières utilitaires de niveau 22

Appel claironnant de la Mer Astrale — Prêtre Utilitaire 22

Vous implorez l'aide de votre divinité. Une trompette céleste sonne et vous êtes instantanément emporté dans une forteresse de la Mer Astrale, pleinement guéri et rapidement renvoyé sur le champ de bataille.

Quotidien ✦ divine, guérison, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : vous ou un allié consentant
Effet : la cible est téléportée dans un lieu sûr de la Mer Astrale et recouvre ses points de vie maximums. Là-bas, elle perçoit l'environnement du lieu où elle se trouvait précédemment, mais elle ne peut entreprendre aucune action. Au début de son tour de jeu suivant, elle revient dans un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 5 cases de son emplacement précèdent.

Char de nuage — Prêtre Utilitaire 22

Vous invoquez un nuage blanc qui prend la forme d'un chariot tiré par un cheval ailé, tous deux constitués d'une substance nuageuse solide.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 2
Effet : vous invoquez un chariot de matière nuageuse qui occupe un espace de 2 cases sur 2 situé à portée, ainsi qu'un cheval ailé fait de la même substance qui occupe lui aussi un espace de 2 cases sur 2, adjacent au chariot.

Le cheval et le chariot ont une VD en vol 8. Le chariot peut emporter jusqu'à 4 créatures de taille P ou M, et le cheval peut supporter un cavalier de taille P ou M. Le chariot confère un abri à ses occupants. Le chariot et le cheval ne peuvent ni attaquer ni être séparés, et ils ne peuvent être ni attaqués ni endommagés. Ils restent jusqu'à ce que vous preniez un repos long, à moins que vous ne les renvoyiez avant (action libre).

Esprit guérisseur — Prêtre Utilitaire 22

Vous invoquez un esprit immatériel qui flotte dans les airs et soigne vos camarades blessés.

Quotidien ✦ divine, guérison, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez un esprit qui apparaît dans 1 case située à portée. Vous ou encore un allié adjacent ou situé dans la même case que l'esprit pouvez dépenser une récupération au prix d'une action mineure. L'esprit peut soigner une cible par round et recouvre ses capacités de soins au début de chacun de vos tours de jeu. Des créatures peuvent traverser son espace sans encombre. L'esprit ne peut ni se déplacer ni attaquer ou être endommagé, et il reste jusqu'à la fin de la rencontre.



EVA WIDERMANN

Purification — Prêtre Utilitaire 22

Vous faites un signe de la main, libérant des étincelles dorées de lumière qui frappent vos alliés, les délivrant de toutes les afflictions dont ils souffrent.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles sont débarrassées de tout effet auquel une sauvegarde peut mettre un terme.

Séraphin des onze zéphyrs — Prêtre Utilitaire 22

Vous invoquez un ange ailé et lumineux aux traits indistincts. Il flotte à 30 cm du sol et confère le pouvoir de voler à autrui.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez une sorte d'ange qui occupe 1 case située à portée. L'ange confère à une cible au choix que vous pouvez voir une VD en vol 8 et un bonus de pouvoir de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité. Changer de cible est une action mineure. Une créature qui ne bénéficie plus de cet effet atterrit sans dommages. Le séraphin ne peut ni se déplacer ni être attaqué ou blessé, et il reste jusqu'à la fin de la rencontre.

Prières de rencontre de niveau 23

Censure divine — Prêtre Attaque 23

Avec une prière précipitée, vous imprégnez votre arme de la puissance de votre dieu, de sorte qu'un coup déséquilibre votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe de hantise — Prêtre Attaque 23

Vous frappez votre ennemi de toutes vos forces et invoquez une ancienne malédiction divine qui le rend plus vulnérable à l'attaque suivante.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force. Le prochain jet d'attaque que vous effectuez contre la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2.

Lames astrales de la mort — Prêtre Attaque 23

Vous prononcez une phrase sacrée. D'impitoyables lames de lumière argentée apparaissent soudainement autour de votre ennemi et commencent à le tailler en pièces.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 6d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Torche de guérison — Prêtre Attaque 23

Vous chuchotez une ancienne prière, imprégnant votre symbole sacré de lumière divine qui se répand rapidement et submerge vos ennemis et vos alliés. La lumière consume vos adversaires et baigne momentanément vos alliés d'une lueur protectrice.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Zone** explosion 5 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Effet : vous et vos alliés pris dans l'explosion bénéficiez d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et pouvez dépenser une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie gagnés.

Prières quotidiennes de niveau 25

Auréole funeste — Prêtre Attaque 25

Vos attaques illuminent votre ennemi d'une lueur rayonnante, guidant les attaques qui le visent.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts radiants.
Effet : la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).

Mot sacré — Prêtre Attaque 25

Un mot de pouvoir divin blesse et étourdit les adversaires proches.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas étourdie.

Sceau coercitif — Prêtre Attaque 25

Un symbole qui luit faiblement encercle votre adversaire et le piège.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est étourdie et ne peut pas être affectée par une attaque autre que celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (simple) : chaque fois que vous maintenez le pouvoir, la cible et vous subissez 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible reste étourdie et protégée contre toutes les autres attaques. Il vous est impossible de maintenir ce pouvoir si vous êtes en péril.

Sceau de protection — Prêtre Attaque 25

Vous créez un cercle de symboles luisant faiblement qui arrête vos ennemis et vous protège des attaques.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Force dégâts radiants.
Effet : l'explosion crée un périmètre protégé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et tous vos alliés présents dans le périmètre bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA. Les ennemis qui pénètrent dans le périmètre achèvent leur déplacement en cours.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Prières de rencontre de niveau 27

Explosion de lumière — Prêtre Attaque 27

Vous invoquez une prière antique et une explosion de lumière se produit face à vous, soignant vos alliés et brûlant vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Effet : vous et vos alliés pris dans l'explosion regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + votre modificateur de Charisme et effectuez un jet de sauvegarde.

Fléau des indignes — Prêtre Attaque 27

Vous prononcez une phrase divine cinglante pour votre ennemi, qui subit une terrible blessure.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe punitive — Prêtre Attaque 27

Avec une simple prière, votre objectif s'éclaire soudain et vous conférez à votre arme la puissance indomptable de votre divinité.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.

Guérison sacrificielle — Prêtre Attaque 27

Tandis que vous répandez le sang de votre ennemi, vous chuchotez une prière à votre divinité qui récompense votre prouesse dans la bataille d'une bénédiction bienvenue.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases pouvez dépenser une récupération. Ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.

Prières quotidiennes de niveau 29

Frappe divine — Prêtre Attaque 29

Votre arme produit une lumière vive alors que vous frappez votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur de Force dégâts radiants.
Échec : demi-dégâts.

Tempête astrale — Prêtre Attaque 29

Vous déchaînez une terrible tempête sur vos ennemis, faisant tomber glace, feu, électricité et tonnerre sur eux.

Quotidien ✦ divine, électricité, feu, focaliseur, froid, périmètre, tonnerre
Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 6d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, de feu, d'électricité et de tonnerre. Les résistances ne réduisent pas les dégâts, à moins que la cible n'ait une résistance aux quatre types de dégâts, auquel cas la plus faible s'applique. Une cible vulnérable à l'un de ces quatre types de dégâts est sujette à cette vulnérabilité.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre de tempête jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : lorsque vous maintenez ce pouvoir, effectuez une attaque de Sagesse contre Réflexes contre tous les ennemis situés dans le périmètre, infligeant 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité si vous touchez et demi-dégâts si vous échouez.

VOIES PARANGONIQUES

Oracle divin

« J'ai vu ton destin écrit dans les vagues de la Mer Astrale. »

Prérequis : classe de prêtre

Vous êtes la voix de votre dieu, pleine de prophéties et d'augures. Lorsque vous utilisez vos pouvoirs prophétiques, vos yeux luisent des profondeurs argentées de la Mer Astrale.

Aptitudes d'oracle divin

Action prophétique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également une action de mouvement supplémentaire que vous pouvez entreprendre pendant un tour de jeu ultérieur de la rencontre.

Prémonition (niveau 11) : vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases ne pouvez être surpris. De plus, vous lancez deux dés lorsque vous effectuez un test d'initiative et gardez celui que vous préférez.

Intuition terrifiante (niveau 16) : à chaque fois que vous effectuez une attaque contre la Volonté, vous pouvez lancer deux dés et conserver le résultat le plus élevé. Si l'attaque échoue, vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières d'oracle divin

Oiseau de mauvais augure — Oracle divin Attaque 11

Vous prédisez une issue catastrophique pour votre ennemi.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Effet : vous ou un allié qui touchez la cible à l'aide d'une attaque pouvez décider d'en faire un coup critique. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'un allié ou vous-même l'utilisiez pour faire d'une attaque un coup critique.

Bons augures — Oracle divin Utilitaire 12

Vous observez l'avenir et en tirez de bons présages pour vos alliés et vous-même.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Distance** 10
Cibles : vous et chaque allié situé à portée
Effet : les cibles bénéficient d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets de d20 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, mais les cibles ne peuvent pas réussir de coups critiques tant que ce pouvoir est actif.

Marteau du destin — Oracle divin Attaque 20

Vous martelez votre ennemi de paroles de pouvoir prophétiques. Si votre adversaire évite le barrage de coups, vous pouvez dénouer les lignes du destin et entreprendre une action différente.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 5d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : revenez au moment de votre tour de jeu qui précédait l'attaque et n'utilisez pas ce pouvoir. Optez pour une autre action simple pour ce tour de jeu. Vous ne pouvez plus utiliser *marteau du destin* jusqu'à la prochaine rencontre.

Prêtre de guerre

« Que la bataille commence ! »

Prérequis : classe de prêtre

Votre dieu fait passer les préceptes de votre foi par la guerre et vous êtes le prêtre situé à l'avant-garde de celle-ci. Lorsque vous faites appel à vos pouvoirs divins, vos armes brillent d'une lueur sacrée.

Aptitudes de prêtre de guerre

Action de dégâts supplémentaires (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous ajoutez également la moitié de votre niveau aux dégâts occasionnés par vos attaques d'action simple ce tour de jeu-ci.

Entraînement du prêtre de guerre (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA lorsque vous portez une armure lourde.

Stratégie du prêtre de guerre (niveau 11) : une fois par rencontre, si vous ou un allié adjacent faites 1 sur une attaque de corps à corps ou une attaque de proximité, vous pouvez relancer le dé.

Défi du prêtre de guerre (niveau 16) : lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps à volonté, vous pouvez décider de le marquer pour le reste de la rencontre. La prochaine fois que cet ennemi se décale ou attaque une créature autre que vous, vous avez droit à une attaque d'opportunité contre lui. Si vous marquez un nouvel ennemi avec cette aptitude, toute marque que vous aviez placée auparavant prend fin.

Prières de prêtre de guerre

Cri de guerre — Prêtre de guerre Attaque 11

Vous attaquez tous les ennemis situés près de vous en poussant un cri de guerre qui galvanise vos alliés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi adjacent
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : vous et chacun de vos alliés en péril situés dans un rayon de 10 cases pouvez dépenser une récupération.

Faveur de bataille — Prêtre de guerre Utilitaire 12

Lorsque vous réussissez un coup critique contre un ennemi, votre divinité vous accorde ses faveurs en vous guérissant ou en renouvelant l'une de vos prières.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous obtenez un 20 naturel en effectuant une attaque de corps à corps
Effet : regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé deux récupérations, ou regagnez l'usage d'un pouvoir quotidien que vous avez déjà utilisé. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous ne pouvez pas le renouveler sauf si vous prenez un repos prolongé.

Bûchers de guerre — Prêtre de guerre Attaque 20

Vous prononcez une puissante prière qui transforme vos ennemis en véritables bûchers d'énergie radiante.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature subissant des dégâts radiants continus et située dans un rayon de 5 cases.
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 5d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Maintien (simple) : vous pouvez effectuer l'attaque secondaire à un round ultérieur tant qu'au moins une cible principale subit des dégâts radiants continus.

Serviteur radieux

« Je suis la lumière de la foi qui bannit les ténèbres. »

Prérequis : classe de prêtre

Vous êtes la lumière de votre dieu dans le monde, dégageant une illumination divine jusque dans les recoins les plus sombres. Lorsque vous utilisez vos pouvoirs radiants, votre peau luit de la clarté du soleil.

Aptitudes de serviteur radieux

Action radiante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également choisir un ennemi situé dans un rayon de 5 cases. Cet ennemi subit un nombre de points de dégâts radiants continus égal à votre niveau (sauvegarde annule).

Attaques illuminées (niveau 11) : vos pouvoirs accompagnés du mot-clé radiant peuvent désormais réussir un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20 au dé.

Lumière durable (niveau 16) : les jets de sauvegarde que les démons et les morts-vivants effectuent pour se débarrasser d'effets que vous leur avez imposés subissent un malus de -2.

Prières de serviteur radieux

Courroux solaire — Serviteur radieux Attaque 11

Une lumière rayonnante se dégage de vous comme une éruption solaire, soufflant les ombres et infligeant des dégâts illuminant tout ce qui se trouve près de vous.

Rencontre ✦ divine, radiant
Action simple **Proximité** explosion 8
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si la cible est un mort-vivant ou un démon, elle est également étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Soleil guérisseur — Serviteur radieux Utilitaire 12

Un soleil guérisseur brille en vous, refermant les plaies de vos alliés tout en tenant les créatures des ténèbres à distance.

Quotidien ✦ divine, guérison, périmètre, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et tous vos alliés finissant leur tour de jeu dans le périmètre regagnez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Charisme. Un démon ou un mort-vivant qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 1d10 + votre modificateur de Charisme dégâts radiants.
Maintien (simple) : le périmètre persiste.
Spécial : le périmètre disparaît à la fin de votre tour de jeu si vous êtes en péril.

Rayonnement brillant Serviteur radieux Attaque 20

Vous tirez un rayon de lumière brûlante sur un ennemi, l'embrasant et le transformant momentanément en soleil miniature.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Effet : au début de votre tour de jeu suivant, la cible est le centre d'une explosion 5 radiante qui n'affecte que vos ennemis : Sagesse contre Volonté ; 3d10 dégâts radiants ; demi-dégâts en cas d'échec.

Vengeur séraphique

« Je suis pareil à un séraphin, le bras armé de mon dieu. »

Prérequis : classe de prêtre

Vous devenez un serviteur très spécial de votre dieu et disposez de pouvoirs séraphiques pour soutenir le verbe de votre foi. Lorsque vous utilisez vos pouvoirs séraphiques, vous prenez momentanément l'apparence d'un ange : votre visage se fond en un masque inexpressif, des ailes astrales se déploient dans votre dos et la partie inférieure de votre corps s'efface.



FRANZ VOHWINKEL

Aptitudes de vengeur séraphique

Action séraphique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +4 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Entraînement martial (niveau 11) : vous êtes formé au maniement d'une lame lourde de votre choix.

Vibration astrale (niveau 11) : choisissez une forme d'énergie lorsque vous gagnez cette aptitude : électricité, radiant ou tonnerre. Lorsqu'un ennemi en péril se trouve dans un rayon de 5 cases de vous au début de son tour de jeu, il subit un nombre de dégâts du type d'énergie en question égal à votre modificateur de Charisme.

Péril radiant (niveau 16) : un ennemi qui vous met en péril en vous attaquant est enveloppé d'une radiance sacrée, vous conférant un avantage de combat, à vous et vos alliés, jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Prières de vengeur séraphique

Vague astrale Vengeur séraphique Attaque 11

Tandis que votre visage angélique apparaît, vous produisez une vague d'énergie astrale qui balaye vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur ; électricité, radiant ou tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 8
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts du type d'énergie choisi dans le cadre de l'aptitude de voie de vibration astrale.

Présence séraphique Vengeur séraphique Utilitaire 12

Vos traits se fondent dans le voile sacré d'un ange et vous êtes empli d'une présence divine.

Quotidien ✦ divine, terreur
Action mineure **Personnelle**
Effet : les jets d'attaque de vos ennemis subissent un malus de -2 jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez en péril.

Ascendant séraphique Vengeur séraphique Attaque 20

Vous canalisez l'énergie divine en une puissante attaque qui vous transforme en un être angélique. Des ailes de lumière rayonnante se déploient dans votre dos tandis que vos traits laissent place à ceux d'un séraphin.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous gagnez une VD en vol 6 (stationnaire) jusqu'à la fin de la rencontre (cf. Chapitre 3 du Guide du Maître pour les règles de vol).

RÔDEUR



« Je m'occupe de celui du fond ; le hobgobelin qui va vite regretter de s'être mis à l'arc. »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : cogneur. Vous vous consacrez aux attaques à distance ou au combat rapproché à deux armes pour infliger un maximum de dégâts à un même ennemi. Votre approche compte sur une grande vitesse et une mobilité accrue, car vous recourez autant que possible aux attaques éclair.
Source de pouvoir : martiale. Votre efficacité tient à une formation poussée, une grande confiance en soi et certaines prédispositions naturelles.
Caractéristiques principales : Force, Dextérité, Sagesse

Ports des armures : étoffe, cuir, peau
Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes simples à distance, armes de guerre de corps à corps, armes de guerre à distance
Bonus en défense : Réflexes + 1, Vigueur + 1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constitution
Points de vie par niveau : 5
Récupérations par jour : 6 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : Exploration ou Nature (au choix). Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Discrétion (Dex), Endurance (Con), Exploration (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

Options de création : rôdeur archer, rôdeur double-lame
Aptitudes de classe : style de combat, tir de proximité, traque

Les rôdeurs sont des combattants vigilants qui parcourent l'horizon pour veiller sur une région, des principes ou un mode de vie. Maîtres de l'arc et des lames, ils excellent dans l'art des assauts éclair, qui leur permettent d'éliminer leurs ennemis sans un bruit. Les rôdeurs sont sans égaux pour tendre des embuscades et éviter le danger.

En tant que rôdeur, vous jouissez de sens presque surnaturels et d'une grande empathie avec la nature sauvage. Grâce à votre connaissance de cet univers, vous pouvez traquer vos ennemis dans la plupart des environnements, le moindre indice (chants des oiseaux, grognements des bêtes) vous mettant sur la piste. Votre froide détermination promet une issue meurtrière à chacune de vos proies.

Une fois que votre gibier est en vue, connaîtra-t-il la mort par les volées de flèches que vous lui délivrez à distance ou par les deux lames sœurs qui luisent dans vos mains, marquées par les nombreux conflits ?

WILLIAM O'CONNOR

Création d'un rôdeur

Les rôdeurs comptent sur leur Force, leur Dextérité et leur Sagesse pour la plupart de leurs pouvoirs. La Constitution peut également s'avérer utile, car elle leur évite de succomber aux dégâts. Les deux options de création présentées ici mettent l'accent sur un aspect différent : combat à distance ou combat rapproché.

Rôdeur archer

Vous êtes un véritable maître de l'arc (parfois, de l'arbalète, de la fronde ou d'une arme de jet). Vous préférez donc les pouvoirs d'attaque à distance et vous ne vous engagez au corps à corps que lorsqu'il ne reste plus de cible pour vos flèches. La plupart de vos pouvoirs d'attaque dépendent de la Dextérité, qui mérite donc d'être votre valeur de caractéristique la plus élevée. Il vous arrive de vous retrouver au corps à corps, ce qui peut justifier que la Force soit votre deuxième meilleure valeur. La Sagesse vient ensuite. Sélectionnez des pouvoirs qui reflètent votre préférence pour les armes à distance.

Talent suggéré : Chasseur habile (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Discrétion, Endurance, Nature, Perception, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *ajustement décisif, attaque sur mesure*

Pouvoir de rencontre suggéré : *attaque insaisissable*

Pouvoir quotidien suggéré : *volée bifide*

Rôdeur double-lame

Vous aimez vous rapprocher de l'ennemi et compter sur le célèbre style de combat à deux armes du rôdeur. Bien entendu, les pouvoirs d'attaque de corps à corps ont votre préférence, ce qui signifie que la Force doit figurer en tête de liste. La Dextérité devrait être votre deuxième meilleure valeur, car elle vous procure une meilleure CA. La Sagesse constitue un bon troisième choix, puisqu'elle participe à votre défense de Volonté et confère un bonus à beaucoup de vos pouvoirs. Choisissez des pouvoirs qui illustrent votre préférence pour le combat à deux armes.

Talent suggéré : Chasseur mortel (talent racial humain : Action et assaut)

Compétences suggérées : Acrobaties, Endurance, Exploration, Perception, Soins

Talents à volonté suggérés : *attaque éclair, frappe jumelle*

Talent de rencontre suggéré : *assaut du glouton sanguinaire*

Talent quotidien suggéré : *mâchoires du loup*

Aperçu du rôdeur

Particularités : vous combinez une vitesse et une puissance de frappe appréciables au corps à corps avec une facilité déconcertante à distance, et vous alternez ces deux approches sans effort. Vous êtes d'une robustesse modérée, mais vous recourez plus facilement aux attaques éclair et aux embuscades qu'aux affrontements d'usure. Frapper fort et vite avant de déguerpir, telle est la tactique du rôdeur.

Religion : les rôdeurs apprécient les divinités de la nature et de la chasse. Ils vénèrent souvent Kord, Mélora ou Reine Corneille. Les rôdeurs mauvais ou chaotiques mauvais honorent généralement Gruumsh ou Zéhir.

Races : les elfes sont des rôdeurs archers naturels. Les humains, les halfelins, les drakéides et les éladrins sont parfois attirés par la vie errante du rôdeur double-lame.

Aptitudes de rôdeur

Vos aptitudes de classe dépendent grandement de votre option de création et du style de combat choisi.

Style de combat

Choisissez l'un des styles de combat suivants :

Style de combat à deux armes : spécialisé dans le combat à deux armes, vous pouvez attaquer avec une arme à une main dans votre main non directrice comme s'il s'agissait d'une arme secondaire. N'oubliez pas d'indiquer clairement l'arme principale et l'arme secondaire sur votre feuille de personnage. En outre, vous gagnez Robustesse en tant que talent supplémentaire.

Style de combat à distance : spécialisé dans les attaques à distance, vous gagnez Agilité défensive en tant que talent supplémentaire.

Tir de proximité

Si aucun de vos alliés n'est plus proche de votre cible que vous, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque à distance la concernant.

Traque

Une fois par tour de jeu, au prix d'une action mineure, vous pouvez désigner l'ennemi le plus proche comme proie.

Une fois par round, vous infligez à votre proie des dégâts supplémentaires qui dépendent de votre niveau. Si vous pouvez effectuer plusieurs attaques par round, vous décidez à laquelle s'appliquent les dégâts supplémentaires une fois que tous les jets d'attaque ont été faits.

Les effets de cette aptitude restent actifs jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que la proie soit vaincue ou jusqu'à ce que vous désigniez une autre cible comme proie. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs proies à la fois.

Niveau	Dégâts supplémentaires contre la proie
1-10	+1d6
11-20	+2d6
21-30	+3d6

Pouvoirs de rôdeur

Vos pouvoirs se traduisent par des manœuvres audacieuses que vous permet votre formation intensive à l'arc et à l'épée. À plus haut niveau, vous avez accès à certains pouvoirs persistants (cf. *Mots-clés*, page 55).

Exploits à volonté de niveau 1

Ajustement décisif — Rôdeur Attaque 1

Vous vous soustrayez à la menace de l'ennemi pour placer votre attaque ou bien vous tirez votre flèche juste avant de vous positionner pour la suite.

À volonté ✦ **arme, martiale**
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Spécial : décalez-vous de 1 case avant ou après avoir effectué l'attaque
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Dextérité au niveau 21.

Attaque éclair — Rôdeur Attaque 1

Laissez donc le guerrier se coller au monstre. Vous préférez asséner votre attaque, puis rejoindre un endroit plus sûr.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.
Effet : à ce tour de jeu, si vous vous déplacez après cette attaque, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible en quittant la première case qui lui est adjacente.

Attaque sur mesure — Rôdeur Attaque 1

Vous étudiez votre adversaire pour trouver la faille. Quand vous l'avez trouvée, vous frappez.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA (corps à corps) ou Dextérité + 2 contre CA (distance)
Réussite : 1[A] dégâts (corps à corps) ou 1[A] dégâts (distance).
Augmentation des dégâts à 2[A] (corps à corps) ou 2[A] dégâts (distance) au niveau 21.

Frappe jumelle — Rôdeur Attaque 1

Si la première attaque n'en vient pas à bout, la seconde s'en chargera peut-être.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Réussite : 1[A] dégâts par attaque.
Augmentation des dégâts à 2[A] au niveau 21.

Exploits de rencontre de niveau 1

Assaut du glouton sanguinaire — Rôdeur Attaque 1

Les ennemis vous cernent ; là est leur erreur, car vous les réduisez en charpie avec la férocité d'un glouton sanguinaire acculé.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts

Attaque insaisissable — Rôdeur Attaque 1

Vous stupéfiez vos ennemis en vous faufilant indemne à travers le champ de bataille tandis que vous assénez vos coups.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Spécial : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse, avant ou après l'attaque.
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance).

Double morsure — Rôdeur Attaque 1

Vous fichez deux flèches ou chacune de vos lames dans la chair de votre ennemi, qui hurle de douleur.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance) par attaque. Si les deux attaques touchent, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Ruse du renard — Rôdeur Attaque 1

Profitant de l'élan de l'attaque de votre ennemi, vous vous glissez en arrière ou sur le côté et lui administrez une soudaine riposte tandis qu'il tente de retrouver ses marques.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** ou **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre vous.
Attaque : vous pouvez vous décaler de 1 case avant d'effectuer une attaque de base contre cet ennemi.
Spécial : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque de base.

Exploits quotidiens de niveau 1

Frappe soudaine — Rôdeur Attaque 1

Vous tenez vos armes lame vers le bas et frappez votre ennemi au visage avec l'une d'elles. Alors qu'il titube en ouvrant sa garde, vous roulez sur le côté, vous redressez et lui plongez l'autre lame dans le dos.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] dégâts (arme secondaire).
Effet : vous vous décalez de 1 case et effectuez une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts

Mâchoires du loup — Rôdeur Attaque 1

Vous vous servez de vos armes pour acculer votre adversaire et l'obliger à exposer sa faille, avant de vous y engouffrer.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque.
Échec : demi-dégâts par attaque.

Piège à loups — Rôdeur Attaque 1

Un coup placé dans la jambe entrave votre ennemi et lui fait perdre beaucoup de sang.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), puis la cible est ralentie et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, pas de dégâts continus, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Volée bifide — Rôdeur Attaque 1

Vous tirez simultanément deux flèches qui se séparent au bout de quelques mètres pour atteindre deux cibles différentes.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : deux créatures situées dans un rayon de 3 cases l'une de l'autre
Attaque : Dextérité contre CA. Effectuez deux jets d'attaque en gardant le résultat le plus élevé, que vous appliquez aux deux cibles.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 2

Céder du terrain — Rôdeur Utilitaire 2

Au moment où votre adversaire vous frappe, vous sautez en arrière pour vous mettre hors de portée.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps.
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Conseil crucial — Rôdeur Utilitaire 2

Votre sagesse est précieuse. Plus vite vos alliés le comprendront, mieux ils se porteront.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un allié à portée, que vous voyez ou entendez, effectue un test dans une compétence à laquelle vous êtes formé.
Effet : vous offrez à l'allié la possibilité de refaire le test, avec un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.

Parade déséquilibrante — Rôdeur Utilitaire 2

Vous bloquez adroitement le coup de votre adversaire et profitez de son élan pour le déséquilibrer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi rate son attaque de corps à corps contre vous.
Effet : vous faites glisser l'ennemi dans une case qui vous est adjacente, et jouissez d'un avantage de combat contre lui jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 3

Défenses du sanglier de tonnerre — Rôdeur Attaque 3

Vous attaquez deux fois en faisant chanceler vos adversaires en arrière.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance) par attaque. Pour chaque attaque qui touche, vous poussez la cible correspondante de 1 case.
Si les deux attaques touchent la même cible, vous pouvez la pousser d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

Entailles virevoltantes — Rôdeur Attaque 3

Vous attaquez deux fois tout en vous plaçant dans la position la plus avantageuse possible.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Spécial : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse après la première ou la seconde attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance) par attaque.

Frappe déstabilisante — Rôdeur Attaque 3

Vous contrecarrez l'attaque de l'adversaire en intercalant votre lame au bon moment ou en plaçant une flèche judicieuse.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** ou **Distance** arme
Déclencheur : vous ou un allié êtes attaqué par une créature
Cible : la créature qui attaque
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance).
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance). La cible subit un malus égal à 3 + votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque correspondant.

Piqûre de la guêpe d'ombre — Rôdeur Attaque 3

D'un coup fulgurant, comme une guêpe surgissant des ténèbres, vous atteignez l'ennemi à son point le plus vulnérable.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance).

Exploits quotidiens de niveau 5

Deux loups — Rôdeur Attaque 5

Vous bondissez en brandissant vos lames sur un adversaire, puis roulez sur le côté pour blesser un autre ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Spécial : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant d'effectuer l'attaque.
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (arme principale) et 1[A] + modificateur de Force dégâts (arme secondaire).
Effet : après avoir attaqué la cible principale, vous pouvez vous décaler de 2 cases et effectuer une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature différente de la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 2[A] dégâts (arme secondaire).

Flèche d'échardes — Rôdeur Attaque 5

Votre flèche se fiche dans la chair et se brise en laissant des échardes au fond de la plaie.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Frénésie de l'escarmouche — Rôdeur Attaque 5

Vous bondissez dans la mêlée et libérez un étonnant torrent d'acier sur vos adversaires, qui chancellent sous la férocité de votre assaut.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques.
Spécial : avant ou après chacune de ces attaques, vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD sans provoquer d'attaques d'opportunité.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Quand une attaque touche, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si les deux attaques touchent la même cible, celle-ci est à la fois hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir débilitant — Rôdeur Attaque 5

Une flèche bien placée diminue votre ennemi qui hurle de douleur.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas affaiblie.

Exploits utilitaires de niveau 6

Compétence partagée — Rôdeur Utilitaire 6

Vos alliés peuvent profiter de votre savoir-faire.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Distance** 10
Cible : un allié
Effet : un allié situé dans un rayon de 10 cases, qui effectue un test dans une compétence dans laquelle vous êtes formé et lui non, bénéficie si vous le souhaitez d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse à tous ses tests de cette compétence. L'allié doit être en mesure de vous voir ou de vous entendre pour profiter de ce bonus. Cet avantage persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Embuscade contrariée — Rôdeur Utilitaire 6

Vous êtes les yeux et les oreilles de votre troupe, toujours sur le qui-vive.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Distance** mire
Effet : au début d'un round de surprise durant lequel un ou plusieurs alliés sont surpris, un nombre d'alliés égal à votre modificateur de Sagesse n'est finalement pas surpris.

Se faufiler dans la mêlée — Rôdeur Utilitaire 6

Vous esquivez les coups en plongeant au cœur de la bataille, empêchant vos adversaires de vous acculer.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**

Déclencheur : un ennemi se déplace dans une case qui vous est adjacente
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Exploits de rencontre de niveau 7

Pattes du griffon — Rôdeur Attaque 7

Vos lames d'acier luisent sinistrement tandis que vous accablez vos ennemis de parades et de profondes entailles.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (arme principale) et 1[A] + modificateur de Force dégâts (arme secondaire).

Piquants de la manticore — Rôdeur Attaque 7

Vous décochez deux flèches en quelques secondes.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (premier tir) et 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (second tir).

Serre du faucon — Rôdeur Attaque 7

Comme le faucon, vous frappez avec une précision redoutable.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance). Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse à cette attaque. Vous ignorez les malus liés aux abris et au camouflage (tant qu'il ne s'agit pas d'un abri supérieur ou d'un camouflage total).
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance).

Tourbillon de lames — Rôdeur Attaque 7

Vous tailladez avec furie les adversaires alentour et les déséquilibrez de crocs-en-jambe et bousculades.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse et elle se retrouve à terre.

Exploits quotidiens de niveau 9

Attaques volantes — Rôdeur Attaque 9

Sans ralentir l'allure, vous assénez deux attaques contre une ou deux cibles.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD. À n'importe quel moment de votre déplacement, vous pouvez effectuer deux attaques de Force contre CA avec une arme de corps à corps, ou deux attaques de Dextérité contre CA avec une arme à distance.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance) par attaque.
Échec : demi-dégâts par attaque.

Pluie de flèches — Rôdeur Attaque 9

Vous tirez plusieurs flèches rapprochées sur tous les ennemis qui vous cernent.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** décharge 3
Condition : vous devez attaquer avec une arme à distance.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Tempête d'acier — Rôdeur Attaque 9

Vous virevoltez, vos lames tendues vers l'ennemi, et profitez de cet élan et de votre maîtrise pour lacérer ses défenses.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Tir de mêlée — Rôdeur Attaque 9

Bien que vous soyez directement menacé par ses griffes et ses crocs, vous décochez posément une flèche dans la gueule béante de la créature, à portée de bras.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** 1
Cible : un ennemi qui vous est adjacent
Attaque : Dextérité contre CA (distance). Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 10

Foulée bondissante — Rôdeur Utilitaire 10

Telle une gazelle, vous surprenez vos alliés et vos ennemis en raison de votre vélocité soudaine.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, votre vitesse de déplacement augmente de 4 et, lorsque vous vous décalez, vous pouvez le faire de 1 case supplémentaire.

Pas déterminé — Rôdeur Utilitaire 10

Vous parcourez aisément les terrains difficiles.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vos déplacements ne sont pas entravés par les terrains difficiles.

Une autre fois — Rôdeur Utilitaire 10

Vous gardez vos distances avec un ennemi agressif en reculant tranquillement de quelques pas.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi se déplace dans une case qui vous est adjacente
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case, puis vous déplacer d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse. Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dans une case adjacente à l'ennemi en question.

Exploits de rencontre de niveau 13

Défense habile — Rôdeur Attaque 13

Entre deux estocades, vous profitez de vos deux armes pour détourner les coups adverses.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si au moins l'une des deux attaques touche, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à la CA égal à 2 + votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe neutralisante — Rôdeur Attaque 13

Par une attaque habile, vous clouez votre ennemi au sol ou contre une paroi proche.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance) par attaque. La cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Percer la cuirasse — Rôdeur Attaque 13

Vous trouvez les points faibles de l'armure de votre adversaire et non seulement vous lui infligez des dégâts, mais vous le rendez aussi plus vulnérable aux attaques à venir.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si l'une des attaques touche, la cible subit un malus à la CA égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si les deux attaques touchent, la cible subit un malus à la CA égal à 2 + votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir renversant — Rôdeur Attaque 13

Un tir suffit à projeter votre adversaire au sol.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature d'une catégorie de taille inférieure ou égale à la vôtre
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Exploits quotidiens de niveau 15

Acier étourdissant — Rôdeur Attaque 15

Vous passez outre l'armure et le bouclier de vos ennemis et leur infligez de vilaines entailles qui les font chanceler et les empêchent de riposter.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre Vigueur (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si l'une des attaques touche, la cible est étourdie (sauvegarde annule). Si les deux attaques touchent, la cible est étourdie et immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts par attaque, et la cible n'est ni étourdie ni immobilisée.

Cascade de lames — Rôdeur Attaque 15

Le temps semble ralentir tandis que vos armes s'abattent sur vos malheureux ennemis, comme la pluie tombe d'un ciel sinistre.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une ou plusieurs créatures
Attaque : Force contre CA. Alternez l'arme principale et l'arme secondaire jusqu'à ce qu'une attaque échoue. Dès qu'une attaque rate, cet exploit prend fin.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque.

Flèches de stupéfaction — Rôdeur Attaque 15

Vos cibles ne comprennent pas ce qui leur arrive.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque. Une cible touchée une fois est hébétée (sauvegarde annule). Une cible touchée deux fois est étourdie (sauvegarde annule). Une cible touchée trois fois est étourdie (sauvegarde annule) et subit +2[A] dégâts supplémentaires.
Échec : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Plaies sanguinolentes — Rôdeur Attaque 15

Vos flèches transpercent la chair et le sang coule à flots.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Une cible touchée deux fois subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Une cible touchée trois fois subit 15 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts par attaque, et pas de dégâts continus.

Exploits utilitaires de niveau 16

Court répit — Rôdeur Utilitaire 16

Dans le chaos de la bataille, vous parvenez à vous ressaisir quelques instants pour surmonter un effet nocif.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Personnelle**
Effet : décalez-vous d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse et effectuez un jet de sauvegarde. Vous n'êtes plus marqué par vos ennemis.

Grand pas — Rôdeur Utilitaire 16

Vous avez le don pour vous trouver au bon endroit au bon moment.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : votre vitesse de déplacement augmente de 2.

In extremis — Rôdeur Utilitaire 16

À l'instant où l'ennemi allait vous frapper, vous bondissez sur le côté et son coup termine dans le vide.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps.
Effet : décalez-vous de 1 case pour vous éloigner de l'ennemi.

Exploits de rencontre de niveau 17

Double éviscération — Rôdeur Attaque 17

Vous décrivez des arcs de cercle meurtriers à l'aide de vos deux lames et aspergez la clairière du sang de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaires et est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Flèche vengeresse — Rôdeur Attaque 17

Vous pointez votre arc vers le scélérat qui vient de blesser votre ami, que vous vengez en décochant une flèche implacable.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Distance** arme
Déclencheur : une créature située à portée attaque votre allié
Cible : la créature qui attaque
Attaque : Dextérité contre CA, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse à cette attaque.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Griffes du guépard — Rôdeur Attaque 17

Vous tourbillonnez en tendant vos lames et lacérez vos ennemis au niveau des jambes, pour ne laisser derrière vous qu'un amoncellement de corps gémissants.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est immobilisée et se retrouve à terre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir triple — Rôdeur Attaque 17

Vous libérez une volée de trois flèches qui fusent à travers le champ de bataille en susurrant de funestes promesses.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque.

Exploits quotidiens de niveau 19

Cage d'acier mordant — Rôdeur Attaque 19

Vous vous faufilez entre vos ennemis tel un papillon insaisissable et délivrez de sanglantes entailles à chaque pas.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Force + 2 contre CA, trois attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (première attaque ; arme principale), 2[A] + modificateur de Force dégâts (deuxième attaque ; arme secondaire), et 1[A] + modificateur de Force dégâts (troisième attaque ; arme principale). Une cible touchée une fois est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Une cible touchée deux fois est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Une cible touchée trois fois est étourdie et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts par attaque, et la cible n'est ni hébétée, ni étourdie, ni affaiblie.
Effet : après la première et la deuxième attaques, vous pouvez vous décaler de 1 case.

Duo de flèches — Rôdeur Attaque 19

La première flèche ouvre la voie.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques. Si la première attaque touche, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au jet d'attaque de la seconde attaque. Si la première attaque rate, la seconde attaque s'effectue normalement.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque.
Échec : demi-dégâts par attaque.

Flèche bélier — Rôdeur Attaque 19

Vous libérez une flèche qui perfore les défenses de votre adversaire et le projette à terre.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. De plus, vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force, et elle se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts. Vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.

Tourbillon sanglant — Rôdeur Attaque 19

Le sang gicle de toutes parts tandis que vous vous acharnez sur vos ennemis proches.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques par cible
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque.
Si vous touchez une cible avec une seule de vos armes, elle subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Si vous touchez une cible avec les deux armes, elle subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts par attaque, et pas de dégâts continus.

Exploits utilitaires de niveau 22

Foulée sereine — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous glissez parmi l'ennemi sans craindre ses coups.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : décalez-vous d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Maître de la meute — Rôdeur Utilitaire 22

Votre détermination accentue votre efficacité meurtrière.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse aux jets de dégâts.

Roulade salvatrice — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous jetez au sol, roulez hors de portée du danger et vous relevez indemne.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque de zone ou de proximité.
Effet : décalez-vous d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Spectre sylvestre — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous fondez dans l'environnement avec une telle facilité que vos ennemis n'ont pas la moindre idée de votre position.

Quotidien ✦ illusion, martiale
Action simple **Personnelle**
Effet : en dehors de votre tour de jeu, vous êtes considéré comme invisible pour vos ennemis dès lors que vous disposez d'un abri ou camouflage. Si un ennemi vous voit dans une case à un moment du round, il sait que vous l'occupez. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Exploits de rencontre de niveau 23

Barrage de lames — Rôdeur Attaque 23

Votre ennemi vous attaque. Vous vous défendez d'une lame et lui enfoncez l'autre dans la gorge.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : une créature effectue une attaque de corps à corps contre vous.
Cible : la créature qui attaque
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les jets d'attaque de la cible qui vous vise subissent un malus égal à votre modificateur de Sagesse.

Manteau d'épines — Rôdeur Attaque 23

Qui s'y frotte, s'y pique.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si une attaque touche, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si les deux attaques touchent la même cible, ce malus passe à -4.
Effet : avant le début de votre tour de jeu suivant, si une créature qui vous est adjacente rate son attaque contre vous, effectuez une attaque de base de corps à corps contre elle avec vos deux armes (principale et secondaire) au prix d'une réaction immédiate.

Martèlement à distance — Rôdeur Attaque 23

Vous éprouvez la force de la corde de votre arc en la tendant au maximum avant de libérer la flèche contre l'adversaire qui ne s'attend pas à un tel impact.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Sagesse.

Volée de la manticore — Rôdeur Attaque 23

Vous criblez votre ennemi de flèches.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque. Si deux attaques touchent, vous infligez 1[A] dégâts supplémentaires. Si les trois attaques touchent, vous infligez 2[A] dégâts supplémentaires.

Exploits quotidiens de niveau 25

Flèches implacables — Rôdeur Attaque 25

Vous décochez une volée de flèches surpuissantes qui embroche vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** décharge 5
Condition : vous devez attaquer avec une arme à distance.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Tempête de sang — Rôdeur Attaque 25

Armé de votre arc ou de vos lames, vous faites pleuvoir les attaques meurtrières sur votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), par attaque.
Échec : demi-dégâts par attaque.
Effet : après avoir effectué ces attaques, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Vivacité du tigre — Rôdeur Attaque 25

Vous contrez l'attaque de votre adversaire par un coup féroce.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous pouvez effectuer une attaque de base contre un ennemi qui vous attaque au prix d'une interruption immédiate.

Exploits de rencontre de niveau 27

Éventration sauvage — Rôdeur Attaque 27

Vous plongez vos lames dans les entrailles de votre adversaire et l'éventrez avec la férocité du tigre, le laissant agonisant derrière vous.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaires et est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tempête de flèches — Rôdeur Attaque 27

Vous décochez une déferlante de traits qui s'abat sur tous les ennemis qui vous cernent.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : chaque ennemi situé à portée
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Tir foudroyant — Rôdeur Attaque 27

Un ennemi chancelle à la suite d'une terrible blessure et vous décochez aussitôt une flèche pour l'achever.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Distance** arme
Déclencheur : une créature que vous voyez vient de subir des dégâts
Cible : la créature qui a subi les dégâts
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts ou 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts si la cible est en péril.

Tornade armée — Rôdeur Attaque 27

Vous frappez tous vos ennemis alentour. Puis, telle la tornade, vous vous faufilez un peu plus loin et libérez un autre cyclone d'acier.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse, et effectuer une autre explosion de proximité 1 avec les mêmes caractéristiques que la première.

Exploits quotidiens de niveau 29

Enchaînement offensif — Rôdeur Attaque 29

Vous enchaînez chaque coup d'un revers qui ébranle les défenses adverses.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Effet : vous pouvez recourir à votre arme secondaire pour effectuer une attaque de base de corps à corps assortie d'un malus de -2 contre tout ennemi que vous touchez par un pouvoir d'attaque de corps à corps.

Tisser la toile d'acier — Rôdeur Attaque 29

Vous mettez vos lames en croix, forgeant une défense aussi solide que le plus robuste des boucliers, prêt à riposter si votre adversaire faillit.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : l'ennemi qui vous touche
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 3[A] + modificateur de Force de dégâts (arme principale) et 1[A] + modificateur de Force de dégâts (arme secondaire). Si les deux attaques touchent, l'attaque de la cible rate.
Échec : demi-dégâts pour l'arme principale, et pas de dégâts pour l'arme secondaire.

Triade de flèches — Rôdeur Attaque 29

Si la première flèche fait mouche, les autres suivent.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques. Si la première attaque touche, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'attaque de la deuxième et de la troisième. Si la première attaque rate, la deuxième et la troisième s'effectuent normalement.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque.
Échec : demi-dégâts par attaque.

Voies parangoniques

Franc-archer

« Il n'est nulle cible que je ne puisse atteindre, aussi distante et infime soit-elle. »

Prérequis : classe de rôdeur, style de combat à distance

Vous êtes devenu un modèle de tireur d'élite, un archer sans égal qui reste stoïque dans les plus frénétiques des batailles. Votre expérience et votre savoir-faire accompagnent brillamment chacun de vos tirs et votre présence apporte la fluidité à la brutalité des escarmouches.

Aptitudes de franc-archer

Action de l'archer (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour refaire un jet d'attaque ou un jet de dégâts à distance, au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Expérience martiale (niveau 11) : vous pouvez avoir modificateur de Sagesse proies à la fois. De plus, toute attaque effectuée contre une proie bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque.

Fièvre de la bataille (niveau 16) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire ou pour bénéficier des avantages de l'aptitude d'action d'archer, vous bénéficiez également d'un bonus de +5 à la CA contre les attaques d'opportunité jusqu'à la fin de la rencontre.

Exploits de franc-archer

Concert de flèches Franc-archer Attaque 11

Vous coordonnez vos tirs avec ceux de vos alliés, pour terrasser un adversaire particulièrement coriace.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un allié effectue une attaque à distance ou une attaque de zone
Cible : une créature attaquée par votre allié
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Gloire de l'archer Franc-archer Utilitaire 12

Un ennemi tombe et ceux qui sont encore debout vont apprendre la définition du mot héroïsme.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : l'une de vos attaques à distance fait tomber un ennemi à 0 point de vie (ou moins).
Effet : vous gagnez un point d'action que vous devez dépenser avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Châtiment des proies Franc-archer Attaque 20

Plusieurs proies sont visibles et vous décidez de décocher une volée meurtrière sur chacune d'entre elles.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : chaque ennemi désigné comme votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] dégâts.
Échec : la cible esquive votre attaque et se retrouve à terre.

Maître éclaireur

« Je peux nous frayer un chemin dans ce dédale d'horreur et nous mener sains et saufs à l'autre bout. »

Prérequis : classe de rôdeur, style de combat à deux armes

Vous devenez l'éclaireur ultime, capable de se sortir de n'importe quel guêpier. Parfois, vous trouvez tout bonnement le chemin le plus sûr, mais il vous arrive aussi de devoir défricher la voie en faisant siffler vos deux lames.

Aptitudes de maître éclaireur

Action du maître éclaireur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'une action de mouvement supplémentaire.

Aguerri (niveau 11) : vous bénéficiez de deux récupérations supplémentaires par jour.

Remontant du fauve (niveau 16) : lorsque vous touchez un ennemi et qu'il subit des dégâts d'aptitude de traque, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la somme de votre modificateur de Sagesse et des dégâts infligés par l'aptitude de traque.

Exploits de maître éclaireur

Faux pas Maître éclaireur Attaque 11

Votre ennemi met sans le savoir le pied dans votre piège et vous le prenez au dépourvu par un coup soudain qui le fige sur place.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi qui vous est adjacent se décale ou se déplace
Cible : l'ennemi
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effort coordonné Maître éclaireur Utilitaire 12

Vous trouvez en vous les ressources nécessaires pour vous joindre à l'audace de votre compagnon.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un allié dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire.
Effet : vous gagnez un point d'action que vous devez dépenser avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Marque du faucheur Maître éclaireur Attaque 20

Vous vous endurcissez, brandissez vos armes et tailladez en profondeur la chair de vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Spécial : vous pouvez dépenser une récupération avant d'attaquer.
Cible principale : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts (arme principale).
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature différente de la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (arme secondaire).
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre.

Tempestrier

« J'ai endossé le fardeau des tempestriers de Féerie et cette région est sous ma protection. »

Prérequis : classe de rôdeur, style de combat à deux armes

Votre rôle de gardien et protecteur de la nature prend une nouvelle envergure lorsque vous apprenez les voies

ancestrales des tempestriers de Féerie. Ces techniques transforment vos lames virevoltantes en une tempête dévastatrice qui s'abat sur vos ennemis. À chaque attaque, le vent hurle pour annoncer le cyclone.

Aptitudes de tempestrier

Tempête de la lame (niveau 11) : aussi longtemps que vous maniez une arme de corps à corps et que vous êtes en mesure de porter des attaques d'opportunité, l'ennemi de votre choix qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité à la fin de chacun de vos tours de jeu.

Action de la foulée fulgurante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous téléporter de 3 cases, soit avant, soit après l'action supplémentaire.

Tempête des lames jumelles (niveau 16) : aussi longtemps que vous maniez une arme de corps à corps et que vous êtes en mesure de porter des attaques d'opportunité, deux ennemis de votre choix qui qui vous sont adjacents subissent des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Dextérité à la fin de chacun de vos tours de jeu.

Exploits de tempestrier

Déblaiement tempétueux Tempestrier Attaque 11

Vous faites de grands moulinets avec vos lames, tailladant et repoussant les ennemis trop hardis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Fougue du cyclone Tempestrier Utilitaire 12

Au diable la prudence, on ne vit qu'une fois !

Rencontre ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous subissez un malus de -2 à toutes les défenses et bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Ouragan d'acier froid Tempestrier Attaque 20

Vous vous ruez dans les rangs de l'ennemi et le flagellez tel le vent glacial.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Spécial : avant d'attaquer, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques par cible
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque.
Effet : vous récupérez votre second souffle si vous l'avez déjà utilisé pendant cette rencontre.

Traqueur de bêtes

« Je suis le chasseur. Tu es ma proie. »

Prérequis : classe de rôdeur, style de combat à distance

Vous êtes désormais un chasseur accompli d'animaux ou de créatures magiques, que vous traquez avec ruse, détermination et une incroyable efficacité. Contre votre proie, vos flèches sont infailliblement meurtrières.

Aptitudes de traqueur de bêtes

Action du traqueur de bêtes (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +4 aux jets d'attaque contre votre proie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Proie de prédilection (niveau 11) : choisissez l'un des mots-clés suivants : bête ou créature magique. L'aptitude de traque vous permet d'infliger 2 dégâts supplémentaires contre les créatures du type choisi.

Décalage d'action (niveau 16) : après avoir dépensé un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler au prix d'une action mineure jusqu'à la fin de la rencontre.

Exploits de traqueur de bêtes

Flèche taupe Traqueur de bêtes Attaque 11

Votre tir n'est pas gêné par les obstacles et voiles magiques.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : chaque créature désignée comme votre proie
Spécial : vous ne tenez pas compte des malus liés aux abris (à l'exception des abris supérieurs) et au camouflage (même total). Si votre proie est invisible, vous l'attaquez comme si elle ne l'était pas.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Grâce du chasseur Traqueur de bêtes Utilitaire 12

Alors même que vos alliés évaluent les adversaires qui les cernent, vous prenez position et mettez votre tactique à exécution.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Personnelle**
Effet : effectuez un test de Discrétion ; le résultat fait office de test d'initiative. Si vous êtes le premier à agir de la rencontre, avant d'entreprendre toute autre action, vous pouvez vous décaler à hauteur de votre VD au prix d'une action libre.

Obstination du traqueur Traqueur de bêtes Attaque 20

« Celui-là est pour moi ! »

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la cible est désignée comme votre proie jusqu'à la fin de la rencontre, sans que cela vous empêche d'en choisir une autre, en plus de celle-ci, selon la règle habituelle de l'aptitude de traque.

SORCIER

« Les ténèbres n'ont pour moi rien de terrifiant, démon ! Je te maudis par ce symbole ! »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : cogneur. Vos pouvoirs d'attaque font très mal et permettent souvent d'affaiblir ou de gêner la cible. Vous pouvez vous soustraire aux attaques en volant, en vous téléportant ou en vous rendant invisible.

Source de pouvoir : arcanique. Vous tirez votre puissance magique d'un pacte conclu avec une puissante force ou entité surnaturelle.

Caractéristiques principales : Charisme, Constitution, Intelligence

Ports des armures : étoffe, cuir

Maniement des armes : armes simples de corps à corps, armes simples à distance

Focaliseurs : baguettes, sceptres

Bonus en défense : Réflexes + 1, Volonté + 1

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constitution

Points de vie par niveau : 5

Récupérations par jour : 6 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences dans la liste ci-dessous.

Compétences de classe : Arcanes (Int), Bluff (Cha), Connaissance de la rue (Cha), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Larcin (Dex), Religion (Int)

Options de création : sorcier dévastateur, sorcier perfide

Aptitudes de classe : *décharge occulte*, déplacement enténébré, envoûtement, pacte occulte, tir de proximité

Les sorciers savent canaliser la puissance arcanique qu'ils arrachent à des entités ancestrales. Ils communient avec des consciences infernales et des esprits féeriques, balayent les ennemis d'explosions d'énergies occultes ou les tourmentent par leurs envoûtements. Armés de secrets ésotériques et forts de leur savoir dévastateur, les sorciers constituent des ennemis habiles et inventifs.

Quelle que soit la manière dont vous avez acquis votre connaissance arcanique, rien ne vous oblige à vous soumettre à la réputation déplorable qui frappe parfois les sorciers. Vous pourriez être un érudit croulant sous les livres, fasciné par l'interdit, un vagabond indépendant en quête de vérités ultimes, un chasseur mâtiné de diable qui puise dans la magie infernale pour éradiquer le mal, voire un mercenaire vêtu de noir qui se pare si sinistrement pour décourager les indiscrets et les curieux. À l'inverse, rien ne vous empêche d'être un véritable diaboliste qui profite de ses dons pour tyranniser les faibles, ce que sont malheureusement certains sorciers.

Le pacte est conclu. Les rites sont achevés. Les symboles sont tracés par le sang et les derniers sceaux sont rompus. Votre destinée vous appelle.

WILLIAM O'CONNOR

Création d'un sorcier

Les deux options de création de cette classe sont le sorcier dévastateur et le sorcier perfide. Les sorciers comptent avant tout sur leur Charisme, leur Constitution et leur Intelligence. Ni les pouvoirs du sorcier ni ses aptitudes de classe ne dépendent de la Force, de la Dextérité ou de la Constitution.

Sorcier dévastateur

La subtilité n'est pas de mise ; vous cherchez à faire mal. Vous êtes plus rude que le sorcier perfide et vous disposez de pouvoirs qui vous permettent d'attaquer et de vous défendre au corps à corps, ainsi que d'excellentes attaques à distance. Vos pouvoirs d'attaque les plus efficaces sont liés à la Constitution ; faites-en votre meilleure caractéristique. Prenez ensuite l'Intelligence car elle confère des bonus spéciaux à beaucoup de vos pouvoirs et augmente vos Réflexes et votre CA. Le Charisme vient clairement en troisième position.

Les sorciers dévastateurs devraient conclure le pacte infernal ou le pacte stellaire (cf. *Aptitudes de sorcier*).

Talent suggéré : Bénédiction de l'obscur supérieure (talent racial humain : Action et assaut)

Compétences suggérées : Arcanes, Connaissance de la rue, Histoire, Intimidation

Pouvoirs à volonté suggérés : *décharge occulte, réprimande infernale*

Pouvoir de rencontre suggéré : *étreinte vampirique*

Pouvoir quotidien suggéré : *flammes de Phlegethos*

Sorcier perfide

Vous affectionnez les sorts qui infligent moins de dégâts, mais qui imposent divers malus et gênes à vos ennemis. Vous préférez combattre à distance et éviter de vous retrouver dans la mêlée. La plupart de vos pouvoirs d'attaque sont liés au Charisme, qui doit donc être votre meilleure caractéristique. Bon nombre de vos pouvoirs bénéficient d'un bonus si vous disposez d'une bonne Intelligence, qui mérite ainsi d'être votre deuxième meilleure valeur. La Constitution devrait être votre troisième choix, car vous aurez peut-être à prendre des pouvoirs associés à cette caractéristique. Elle vous sera de toute façon nécessaire pour une bonne Vigueur.

Les sorciers perfides devraient conclure le pacte féerique ou le pacte stellaire (cf. *Aptitudes de sorcier*).

Talent suggéré : Foulée brumeuse supérieure (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Arcanes, Bluff, Intuition, Larcin

Pouvoirs à volonté suggérés : *décharge occulte, regard spectral*

Pouvoir de rencontre suggéré : *sorceflamme*

Pouvoir quotidien suggéré : *malédiction du songe noir*

Aperçu du sorcier

Particularités : vous excellez aux attaques à distance de courte portée et vos pouvoirs affaiblissent votre adversaire ou le plongent dans la confusion. Vous pouvez alterner facilement entre attaques à distance et attaques de corps à corps. En revanche, vous n'êtes pas très résistant et devez compter sur vos pouvoirs d'évasion et de camouflage pour éviter les attaques.

Religion : les sorciers préfèrent les divinités associées à l'intelligence, la puissance arcanique et les secrets, c'est-à-dire Corellon, Ioun et Sehanine. Les sorciers maléfiques révèrent souvent Asmodée ou Vecna.

Races : les tieffelins sont naturellement attirés par cette classe qui leur sied à merveille. Les halfelins, les demi-elfes et les humains font aussi de redoutables sorciers.

Aptitudes de sorcier

Tous les sorciers ont les aptitudes de classe suivantes.

Décharge occulte

Tous les sorciers connaissent le pouvoir de *décharge occulte*. Ce pouvoir peut être employé comme attaque de base. Vous en bénéficiez ainsi que d'un autre pouvoir à volonté déterminé par votre pacte occulte.

Déplacement enténébré

À votre tour de jeu, si vous vous éloignez d'au moins 3 cases de l'endroit où vous avez débuté votre tour, vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Envoûtement

Une fois par tour de jeu, au prix d'une action mineure, vous pouvez soumettre l'ennemi le plus proche que vous voyez à un envoûtement. Un tel adversaire devient alors plus vulnérable à vos attaques. Si vous infligez des dégâts à un ennemi envoûté, vous lui occasionnez des dégâts supplémentaires. La décision d'appliquer des dégâts supplémentaires se fait après le jet de dégâts. Vous pouvez infliger ces dégâts supplémentaires une fois par round.

L'envoûtement reste effectif jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que l'ennemi concerné tombe à 0 point de vie (ou moins).

Vous pouvez tout à fait envoûter plusieurs cibles durant une même rencontre ; chaque envoûtement se fait au prix d'une action mineure. Il n'est pas possible de recourir à ce pouvoir sur une créature qui est déjà affectée par un autre envoûtement (qu'il provienne de vous ou d'un autre personnage).

Au fur et à mesure que vous montez en niveaux, les dégâts supplémentaires augmentent :

Niveau	Dégâts supplémentaires d'envoûtement
1-10	+1d6
11-20	+2d6
21-30	+3d6

Pacte occulte

Vous avez conclu un pacte avec des entités mystérieuses qui vous octroient des pouvoirs arcaniques. Choisissez l'un des pactes suivants : féerique, infernal ou stellaire. Votre choix va déterminer les aptitudes de sorcier suivantes :

Sorts à volonté : votre pacte définit l'un des sorts à volonté que vous connaissez.

Faveur pactisée : chaque pacte s'accompagne d'une faveur. La faveur pactisée est un pouvoir accordé que vous pouvez employer pour ensorceler un peu plus vos ennemis.

Le pacte que vous choisissez vous confère également des bonus à certains pouvoirs de sorcier. Vous trouverez dans la description de chaque pouvoir concerné le détail des effets qu'entraîne le pacte occulte.

Pacte féerique

Vous avez conclu un marché avec d'antiques puissances amorales de Féerie. Certaines sont des esprits primitifs de la terre, sinistres et menaçants ; d'autres sont des esprits capricieux du bois, du ciel ou de l'eau ; et d'autres encore sont des

incarnations des saisons ou des forces naturelles qui rôdent dans le royaume des fées comme des dieux sauvages. Ces puissances vous confèrent une magie qui peut aller de bestiale et farouche, à merveilleuse et enchanteresse.

Foulée brumeuse : vous disposez de la faveur pactisée de foulée brumeuse. Vous vous transformez instantanément en brume argentée qui plane sur une courte distance avant de se reconstituer, vous permettant de fuir ou d'effectuer une manœuvre visant à préparer une attaque meurtrière.

Quand un ennemi soumis à votre envoûtement tombe à 0 point de vie (ou moins), vous pouvez aussitôt vous téléporter de 3 cases au prix d'une action libre.

Regard spectral : vous connaissez le sort à volonté *regard spectral*.

Pacte infernal

Il y a bien longtemps, une race oubliée de diables créa une voie secrète du pouvoir qu'elle enseigna aux tieffelins d'antan afin de réduire leur loyauté envers Asmodée. Dans son ire, ce dernier réduisit les diables du complot à néant et fit disparaître leurs noms de la mémoire de tous les êtres... Mais vous osez malgré tout étudier ces secrets périlleux.

Bénédiction de l'obscur : vous disposez de la faveur pactisée de bénédiction de l'obscur. Quand un ennemi maudit s'effondre, vous acquérez une certaine vitalité.

Lorsqu'un ennemi soumis à votre envoûtement tombe à 0 point de vie (ou moins), vous gagnez aussitôt un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau.

Réprimande infernale : vous connaissez le sort à volonté *réprimande infernale*.

Pacte stellaire

Vous maîtrisez l'art de l'astrologie et avez appris les noms secrets des astres. Vous savez scruter le Royaume Lointain et y puiser une grande puissance. Vous êtes en mesure de faire appel à des pouvoirs qui font perdre la raison ou le sang-froid à vos ennemis ; vous savez manipuler la chance et le destin, ou châtier vos ennemis de malédictions et de fléaux glaciaux qui proviennent d'au-delà le ciel nocturne.

Destin du Vide : vous disposez de la faveur pactisée de destin du Vide. Votre envoûtement se mêle à la vitalité perdue de votre ennemi et vous révèle quelques bribes de l'avenir.

Quand un ennemi soumis à votre envoûtement tombe à 0 point de vie (ou moins), vous bénéficiez d'un bonus de +1 à un jet de d20 que vous effectuez à votre tour de jeu suivant (jet d'attaque, jet de sauvegarde, test de compétence ou test de caractéristique). Si vous ne vous servez pas de ce bonus avant la fin de votre tour suivant, il est perdu.

Ce bonus est cumulatif : si trois ennemis envoûtés tombent à 0 point de vie (ou moins) avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +3 à un jet de d20 effectué pendant votre tour.

Rayonnement funeste : vous connaissez le sort à volonté *rayonnement funeste*.

Tir de proximité

Si aucun de vos alliés n'est plus proche de votre cible que vous, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque à distance contre elle.

Focaliseurs

Les sorciers emploient des sceptres et des baguettes pour canaliser et orienter leurs pouvoirs arcaniques. Un sorcier qui porte une baguette ou un sceptre magique peut appliquer le bonus d'altération de l'objet aux jets d'attaque et jets de dégâts de ses pouvoirs de sorcier, ainsi qu'à ses pouvoirs de voie parangonique, à condition qu'ils soient associés au bon mot-clé. Sans baguette ou sceptre, le sorcier peut toujours recourir à ses pouvoirs, mais il ne bénéficie pas du bonus conféré par le focaliseur.

Une *lame de pacte*, qui n'est autre qu'une dague magique spéciale, peut également servir de focaliseur pour les pouvoirs de sorcier et de voie parangonique. Ces lames sont naturellement très prisées par les membres de cette classe.

Pouvoirs de sorcier

Vos pouvoirs sont également connus sous le nom de sorts. Chaque pouvoir est associé à l'un des trois pactes occultes, mais rien ne vous oblige à ne choisir que ceux qui le sont à votre pacte. D'ailleurs, la plupart des sorciers sélectionnent au moins quelques pouvoirs d'autres pactes, pour avoir accès à une plus grande palette.

Les sorts du pacte infernal sont liés à la Constitution. La sombre énergie que vous manipulez est par nature dommageable pour le corps des mortels et vous ne pourrez le faire sans risque que par une détermination et une discipline physiques sans faille. Les pactes féeriques dépendent du Charisme. Votre force de caractère et votre aptitude à pactiser avec les fées sont primordiales pour les sorts de ce type. Les sorts du pacte stellaire vous demandent d'être physiquement endurci aux rigueurs des énergies surnaturelles (Constitution), mais également suffisamment ambitieux et motivé pour imposer votre volonté à l'écheveau du destin (Charisme).

Sorts à volonté de niveau 1

Décharge occulte — Sorcier (tous) Attaque 1

Un trait d'énergie sombre et crépitante jaillit vers votre ennemi.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme ou Constitution contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme ou de Constitution dégâts.
Augmentation des dégâts à 2d10 + modificateur de Charisme ou de Constitution au niveau 21.
Spécial : au niveau 1, vous déterminez si vous associez le Charisme ou la Constitution à ce pouvoir. Une fois ce choix fait, vous ne pourrez plus revenir en arrière.
Ce pouvoir fait office d'attaque de base à distance. Quand un pouvoir vous permet d'effectuer une attaque de base à distance, vous pouvez donc y recourir.

Rayonnement funeste — Sorcier (stellaire) Attaque 1

Vous invoquez une colonne de froide lueur stellaire qui surgit des hauteurs et baigne votre ennemi dans la douleur. Plus il se rapproche de vous, plus intense et meurtrière devient la lumière.

À volonté ✦ arcanique, focaliseur, radiant, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur de Constitution dégâts radiants. Si la cible se rapproche de vous à son tour de jeu suivant, elle subit 1d6 + modificateur de Constitution dégâts radiants supplémentaires.
Augmentation des dégâts et dégâts supplémentaires à 2d6 + modificateur de Constitution au niveau 21.

Regard spectral — Sorcier (féerique) Attaque 1

Vous regardez votre ennemi dans les yeux et vos iris luisent brièvement de couleurs chatoyantes. Votre adversaire fléchit sous votre assaut mental et vous disparaissez de sa vue.

À volonté ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous êtes invisible pour la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur de Charisme au niveau 21.

Réprimande infernale — Sorcier (infernal) Attaque 1

Vous pointez le doigt vers l'ennemi qui est assailli de flammes infernales, attisées par votre colère et votre douleur. Si vous êtes blessé, le feu s'anime une nouvelle fois avant de s'éteindre complètement.

À volonté ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur de Constitution dégâts de feu. Si vous subissez des dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 1d6 + modificateur de Constitution dégâts de feu supplémentaires.
Augmentation des dégâts et dégâts supplémentaires à 2d6 + modificateur de Constitution au niveau 21.

Sorts de rencontre de niveau 1

Étreinte vampirique — Sorcier (infernal) Attaque 1

Un ruban de ténèbres frétillantes jaillit de votre main et prend la direction du cœur de votre cible pour s'abreuver de sa force vitale et vous redonner vigueur.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et vous gagnez 5 points de vie temporaires.
Pacte infernal : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

Parole de terreur — Sorcier (stellaire) Attaque 1

Vous murmurez une parole dévoilant un indicible secret cosmique à votre ennemi. Son esprit se fige de terreur.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -1 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte stellaire : le malus en Volonté est égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Poigne diabolique — Sorcier (infernal) Attaque 1

Vous crispez votre main pour qu'elle prenne la forme d'une patte griffue et de gigantesques serres de ténèbres sulfureuses se matérialisent autour de votre ennemi. Elles le lacèrent sauvagement et l'emportent sur quelques mètres avant de se dissiper.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature de taille G ou inférieure
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Pacte infernal : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Sorceflamme — Sorcier (féerique) Attaque 1

Vous puisez dans les énergies mystiques de Féerie pour produire une flamme blanche et lumineuse qui plonge dans le corps et l'esprit de votre ennemi. Des filets de lave argentée suintent de ses yeux, de sa bouche et de ses mains ; sa clarté d'esprit est rompue par l'agonie.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte féerique : le malus aux jets d'attaque de la cible est égal à 2 + votre modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens de niveau 1

Armure d'Agathys — Sorcier (infernal) Attaque 1

Vous vous enveloppez d'une couche de glace noire issue d'un royaume sombre et lugubre. Elle vous protège contre les attaques et dégage un froid mordant.

Quotidien ✦ arcanique, froid
Action simple **Personnelle**
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 10 + votre modificateur d'Intelligence. Jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui débute son tour de jeu dans une case qui vous est adjacente subit 1d6 + modificateur de Constitution dégâts de froid.

Astre d'épouvante — Sorcier (stellaire) Attaque 1

Vous créez un globe de la taille du poing qui irradie une lueur douloureuse blanc-bleu et tourbillonne autour de votre ennemi. Des rayons frénétiques en jaillissent comme des dagues de lumière et le clouent sur place.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, radiant, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : la cible subit un malus de -2 en Volonté (sauvegarde annule).

Flammes de Phlegethos — Sorcier (infernal) Attaque 1

Des filets de flammes liquides apparaissent sur votre cible et dégoulinent sur celle-ci. Tout matériau inflammable prend aussitôt feu et continue de brûler bien après l'extinction de ce brasier magique.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu.
Effet : la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Malédiction du songe noir — Sorcier (féerique) Attaque 1

Vous instillez un cauchemar éveillé dans l'esprit de votre ennemi, qui ne sait plus faire la différence entre la réalité et les images qui l'assaillent. Sous l'influence de ce rêve, il titube en s'efforçant de ne pas chuter d'une hauteur imaginaire ou de ne pas marcher sur des serpents fantasmagoriques.

Quotidien ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible de 3 cases.
Maintien (mineure) : vous faites glisser la cible de 1 case, que l'attaque touche ou rate (sauvegarde annule).

Sorts utilitaires de niveau 2

Foulée éthérée — Sorcier (stellaire) Utilitaire 2

Votre corps se déphase avec le monde pendant un instant, ce qui vous téléporte sur une courte distance. Lorsque vous réapparaissez, vous n'êtes toujours qu'à moitié dans ce monde, si bien qu'il est encore difficile de vous blesser ou de vous entraver pendant quelque temps.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous téléporter de 3 cases, et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Langue enjôleuse — Sorcier (féerique) Utilitaire 2

Vous puisez dans la grâce et les talents d'orateur de vos protecteurs féeriques, rendant provisoirement votre voix plus éloquente et convaincante.

Rencontre ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test de Bluff, Diplomatie ou Intimidation de la rencontre.

Résistance diabolique — Sorcier (infernal) Utilitaire 2

Vous faites appel à vos entités protectrices pour vous parer de leur puissance impie. Votre chair s'imbibe de force mystique et atténue les effets des coups ennemis.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Constitution.

Voile d'ombre — Sorcier (stellaire) Utilitaire 2

Vous vous couvrez d'un linceul de ténèbres qui vous rend moins perceptible tant que vous le portez.

Rencontre ✦ arcanique, illusion
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Discrétion jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts de rencontre de niveau 3

Pluie occulte — Sorcier (féerique) Attaque 3

Vous faites jaillir des rayons d'énergie pourpre vers vos ennemis.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cibles : une créature, ou deux créatures qui ne sont pas distantes de plus de 5 cases l'une de l'autre
Attaque : Charisme contre Réflexes, une attaque par cible
Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts.
Pacte féerique : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets de dégâts de ces attaques.

Ténèbres glacées — Sorcier (stellaire) Attaque 3

Vous créez une ombre givrée qui enveloppe votre adversaire ; un aperçu des ténèbres glaciales des profondeurs du ciel nocturne. Il ne voit pas assez bien pour se défendre efficacement tant que l'ombre s'accroche à lui.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de froid, et la cible confère un avantage de combat à tous ses ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte stellaire : la cible subit un malus à la CA égal à votre modificateur d'Intelligence.

Trait ardent — Sorcier (infernal) Attaque 3

Vous invoquez un projectile de flammes dorées que vous faites jaillir vers votre adversaire. Ceux qui se trouvent près de lui sont également brûlés.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts de feu, et les créatures adjacentes à la cible subissent 1d6 + modificateur de Constitution dégâts de feu.
Pacte infernal : les créatures adjacentes à la cible subissent un nombre de dégâts de feu supplémentaires égal à votre modificateur d'Intelligence.

Trombe invisible — Sorcier (féerique) Attaque 3

Vous invoquez un tourbillon d'énergies féeriques que personne ne voit, mais qui cingle les créatures alentour... Et vous vous engagez dans ce vortex pour ressortir à quelques mètres de là.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous vous téléportez de 5 cases.
Pacte féerique : vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens de niveau 5

Diadème de démence — Sorcier (féerique) Attaque 5

Une couronne illusoire aux formes torturées apparaît sur la tête de votre cible. Sous cet assaut psychique, votre ennemi ne parvient plus à reconnaître ses amis de ses ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.
Échec : demi-dégâts.
Maintien (mineure) : la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre un de ses alliés adjacents de votre choix (sauvegarde annule).

Éruption toxique — Sorcier (infernal) Attaque 5

Des vapeurs orange et âcres font siffler le sol et soudain, elles s'embrasent dans une détonation fracassante. Toute créature située dans la zone est assaillie de flammes furieuses.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu.
Effet : les cibles subissent 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Malédiction des crocs sanglants — Sorcier (féerique) Attaque 5

Vous invoquez une meute de bêtes fantasmatiques féroces issues des profondeurs les plus sombres et sauvages de Féerie. Seuls leurs crocs baveux apparaissent en ce monde pour s'acharner frénétiquement sur l'adversaire désigné.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Maintien (mineure) : la cible et vos ennemis qui lui sont adjacents subissent 1d10 dégâts (sauvegarde annule).

Voracité de Hadar — Sorcier (stellaire) Attaque 5

Vous créez une zone de ténèbres absolues, où grouillent des ombres qui virevoltent et mordent, minant la force vitale des créatures enveloppées par l'obscurité.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, périmètre
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Effet : l'explosion crée un périmètre de ténèbres jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, bloquant toute ligne de mire. Les créatures qui y pénètrent ou y débutent leur tour de jeu subissent 2d10 dégâts nécrotiques.
Maintien (mineure) : lorsque vous maintenez le pouvoir, vous effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature située dans le périmètre
Attaque secondaire : Constitution contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques.

Sorts utilitaires de niveau 6

Chassé-croisé féerique — Sorcier (féerique) Utilitaire 6

Vous vous engagez de l'autre côté du voile de Féerie jusqu'à l'endroit où se tient l'un de vos alliés et réapparaissez en ce point. Votre allié est aussitôt transporté à l'endroit où vous vous teniez l'instant d'avant.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement **Distance** 10
Cibles : vous et un allié consentant
Effet : vous échangez de position avec votre allié.

Fortune de l'obscur — Sorcier (stellaire) Utilitaire 6

Vous refusez ce que le destin vous a réservé en invoquant les astres du doute pour tenter de réécrire ce qui vient de se dérouler.

Quotidien ✦ arcanique
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un jet dont le résultat vous déplaît.
Effet : refaites ce jet (jet d'attaque, jet de sauvegarde, test de compétence ou test de caractéristique) et gardez le résultat le plus élevé.

Pattes d'araignée — Sorcier (infernal) Utilitaire 6

Vous vous octroyez temporairement la capacité d'adhérer à presque toutes les surfaces pour vous y mouvoir avec l'aisance d'un insecte.

Rencontre ✦ arcanique
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : dans le cadre de cette action de mouvement, vous vous déplacez avec une vitesse de déplacement d'escalade égale à votre VD.

Suaire d'acier noir — Sorcier (infernal) Utilitaire 6

Vous invoquez la puissance de vos sinistres protecteurs et transformez votre peau en acier vivace, noirci et extrêmement dur, mais suffisamment souple pour vous permettre de bouger. Votre vélocité en pâtit, mais vous êtes bien plus coriace et résistant.

Quotidien ✦ arcanique, métamorphose
Action mineure **Personnelle**

Effet : votre peau est en acier vivant. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Vigueur, mais subissez un malus de -2 en VD jusqu'à la fin de la rencontre. Vous pouvez mettre un terme à cet effet au prix d'une action mineure.

Sorts de rencontre de niveau 7

Hurlement du destin — Sorcier (infernal) Attaque 7

Vous poussez un cri dévastateur qui fissure la pierre et déchire les chairs. Une terreur surnaturelle accompagne votre puissante déflagration et vos ennemis reculent d'effroi.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, terreur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 2 cases.
Pacte infernal : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Imprécation infernale de la lune — Sorcier (infernal) Attaque 7

Un scintillement spectral et argenté enveloppe votre adversaire et le soulève dans les airs. Ce rayonnement sinistre s'infiltre dans son corps tel un poison surnaturel et mortel.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, poison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts de poison, et la cible est immobilisée à 1,50 m du sol jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte infernal : vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Mélasse spirituelle — Sorcier (féerique) Attaque 7

Vous assaillez l'esprit de votre adversaire d'images irréelles jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rien voir d'autre.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous et vos alliés situés à portée êtes invisibles pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte féerique : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux tests de Discrétion égal à votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de la rencontre.

Symbole de malheur — Sorcier (stellaire) Attaque 7

De l'index, vous dessinez dans le vide une rune scintillante qui invoque l'infortune de votre adversaire. Des bandes d'énergie occulte lui lacèrent le corps pendant l'esquisse, et le destin même s'acharne contre lui quelques secondes.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts. La cible doit effectuer deux jets de dé pour sa prochaine attaque, et conserver le résultat le plus faible.
Pacte stellaire : lorsque la cible effectue ses deux jets de dé, elle subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence à chacun d'entre eux.

Sorts quotidiens de niveau 9

Attraction de Khirad — Sorcier (stellaire) Attaque 9

Une flamme bleu pâle émane de votre front tandis que vous invoquez Khirad, un astre de mauvais augure. L'esprit de votre adversaire est embrasé par les feux de l'astre et vous le téléportez où vous souhaitez.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, psychique, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et vous téléportez la cible sur une case inoccupée située dans un rayon de 3 cases de vous.
Maintien (mineure) : effectuez une attaque de Constitution contre Volonté sur la cible. En cas de réussite, vous téléportez la cible sur une case inoccupée située dans un rayon de 3 cases de vous. En cas d'échec, l'effet prend fin.

Malédiction du givre noir — Sorcier (féerique) Attaque 9

Vous créez une barrière d'aiguilles de givre autour de votre adversaire. Elles lui gèlent progressivement les chairs et deviennent plus grandes et acérées s'il bouge ou les touche.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid.
Effet : si la cible bouge pour une raison ou une autre, elle subit 1d8 dégâts de froid (sauvegarde annule). Si elle se sauvegarde, vous ne pouvez plus maintenir le pouvoir.
Maintien (mineure) : la cible subit 2d8 dégâts de froid.

Pointe de fer de Dis — Sorcier (infernal) Attaque 9

Vous invoquez une lance de fer rouge des contrées infernales et la projetez vers votre adversaire. L'arme transperce ses vêtements, son armure et sa chair, et le fige sur place.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas immobilisée.

Voleur des cinq destinées — Sorcier (stellaire) Attaque 9

Vous liez le devenir de la cible à cinq astres de mauvais augure. Sous leur influence funeste, votre adversaire est victime de multiples coups du sort.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible effectue un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, vous lancez un d20 sans modificateurs. Si votre résultat est supérieur au jet de la cible avant modification, l'attaque ou jet de sauvegarde de celle-ci échoue automatiquement.
Maintien (mineure) : effectuez une attaque de Charisme contre Volonté sur la cible. En cas de réussite, l'effet se prolonge. En cas d'échec, il prend fin.

Sorts utilitaires de niveau 10

Bond du sorcier — Sorcier (féerique) Utilitaire 10

Vous bondissez à travers le voile mystique qui sépare la Féerie du monde physique. Un instant plus tard, vous réapparaissez resplendissant à quelques mètres de là sans avoir physiquement parcouru l'espace qui sépare les deux points.

Quotidien ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous téléportez de 6 cases. Vous n'avez pas besoin d'avoir votre destination en ligne de mire, mais si vous tentez d'atteindre une case que vous ne pouvez pas occuper, vous restez sur place.

Émissaire diablotin — Sorcier (infernal) Utilitaire 10

Vous invoquez une entité des enfers et lui donnez un message à transmettre à quelque créature lointaine.

Quotidien ✦ arcanique, invocation
Action simple **Distance** 150 km
Effet : vous murmurez un message dans le vide, et une forme aux allures de diablotin apparaît à côté de la créature à laquelle vous souhaitez vous adresser pour lui transmettre votre message. Si la créature vous répond, le diablotin apparaît dans une case qui vous est adjacente à la fin de votre tour de jeu suivant pour vous transmettre sa réponse. Si la créature n'a rien à répondre ou qu'elle n'est pas à portée, le diablotin apparaît dans une case qui vous est adjacente à la fin de votre tour de jeu suivant pour vous l'annoncer. Il disparaît dans tous les cas après.

Ombres protectrices — Sorcier (stellaire) Utilitaire 10

Vous invoquez un tourbillon de ténèbres d'un lieu lointain et mystérieux, et ces ombres viennent s'interposer entre le danger et vous.

Quotidien ✦ arcanique
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque
Effet : réduisez les dégâts de l'attaque à 0. Si l'attaque vise d'autres créatures, elles subissent des dégâts tout à fait normalement.

Volée d'ombre — Sorcier (stellaire) Utilitaire 10

Vous volez sous la forme d'une nuée d'ombres aux allures de chauves-souris.

Quotidien ✦ arcanique, métamorphose
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez une forme ténébreuse jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Sous cet aspect, vous êtes immatériel, bénéficiez d'une VD en vol 6, et ne pouvez entreprendre d'actions simples. Revenir à votre forme normale se fait au prix d'une action mineure.

Sorts de rencontre de niveau 13

Murmures de sorcellerie — Sorcier (féerique) Attaque 13

Vous chuchotez des paroles féeriques qui poussent les mortels à la folie.

Rencontre ✦ arcanique, charme, 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 considère toutes les créatures comme des ennemis en ce qui concerne ses attaques d'opportunité, et doit saisir la moindre occasion qui s'offre à elle d'en asséner une.
Pacte féerique : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur d'Intelligence à ces jets d'attaque.

Nécrose de l'âme — Sorcier (infernal) Attaque 13

Vous desséchez l'âme de votre adversaire d'un trait d'énergie émeraude, qui l'affaiblit grandement pendant quelques secondes.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte infernal : l'attaque inflige un nombre de dégâts nécrotiques supplémentaires égal à votre modificateur d'Intelligence.

Tempête infernale — Sorcier (infernal) Attaque 13

Vous invoquez un cyclone bouillonnant des enfers qui emporte votre adversaire et l'accable de coups de tonnerre assourdissants.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible de 5 cases.
Pacte infernal : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

Vortex de feu glacial — Sorcier (stellaire) Attaque 13

Vous créez un tourbillon d'énergie radieuse mais très froide autour de votre adversaire. Des volutes de feu glacial fusent vers les proches créatures pour les cingler.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur ; froid ou radiant
Action simple **Distance** 10
Cible principale : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts (au choix : dégâts de froid ou dégâts radiants). Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature adjacente à la cible principale
Attaque secondaire : Constitution contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Constitution dégâts (au choix : dégâts de froid ou dégâts radiants).
Pacte stellaire : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets de dégâts contre les cibles secondaires.

Sorts quotidiens de niveau 15

Lamproie arcanique — Sorcier (infernal) Attaque 15

D'un bref mouvement du poignet, vous créez une créature fantasmagorique aux allures d'anguille qui surgit de votre paume et jaillit vers votre adversaire. Elle va se coller contre sa peau et commence à lui sucer le sang... et vous en devenez d'autant plus vigoureux.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 4d8 + modificateur de Constitution dégâts, et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés.
Maintien (mineure) : la cible subit 2d8 dégâts (sauvegarde annule). Chaque fois qu'elle subit ces dégâts, vous en récupérez la moitié en points de vie.

Malédiction de la brume d'or — Sorcier (féerique) Attaque 15

Vous guidez paisiblement votre ennemi dans un rêve éveillé. Il se voit dans un royaume de beauté surnaturelle et perçoit le monde réel comme une ombre spectrale de la réalité.

Quotidien ✦ arcanique, charme, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : la cible perd sa prochaine action simple.
Maintien (simple) : effectuez une attaque de Charisme contre Volonté sur la cible. En cas de réussite, la cible perd sa prochaine action simple. En cas d'échec, le pouvoir prend fin.

Nuée de feu — Sorcier (infernal) Attaque 15

Des scorpions ardents sortent par les fissures du sol et se ruent sur votre adversaire qu'ils piquent frénétiquement, avant de se jeter sur les créatures proches.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, poison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 4d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu et de poison.
Maintien (simple) : effectuez une attaque de Constitution contre Vigueur sur la cible. En cas de réussite, la cible et chaque créature qui lui est adjacente subissent 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu et de poison. En cas d'échec, vous n'infligez que demi-dégâts et le pouvoir prend fin.

Tentacules de Thuban — Sorcier (stellaire) Attaque 15

Des mers émeraude et glaciales que domine l'astre Thuban, vous invoquez des dizaines de tentacules verts et luisants. Jaillissant des hauteurs, ils saisissent vos ennemis et les privent de leur chaleur corporelle en les maintenant immobiles.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid, périmètre
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 4d10 + modificateur de Constitution dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre de tentacules qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : effectuez une attaque de Constitution contre Vigueur sur chaque cible prise dans le périmètre. En cas de réussite, la cible subit 1d10 + modificateur de Constitution dégâts de froid, et est immobilisée (sauvegarde annule).

Sorts utilitaires de niveau 16

Furtivité excédante — Sorcier (féerique) Utilitaire 16

Par votre seule volonté, vous parvenez à franchir les frontières entre les mondes pour vous téléporter sur quelques mètres. Quand vous ressortez de Féerie, une invisibilité souveraine vous accompagne.

Rencontre ✦ arcanique, illusion, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous devenez invisible, puis vous téléportez de 4 cases. L'invisibilité persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Manteau d'ombre — Sorcier (infernal) Utilitaire 16

Vous vous transformez brièvement en ombre volante, rapide et sans substance.

Rencontre ✦ arcanique
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : déplacez-vous en vol d'un nombre de cases égal à votre VD + 2. Si vous n'atterrissez pas à la fin de ce déplacement, vous chutez. Vous êtes immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et ne pouvez ni affecter ni attaquer des créatures ou objets, ni les viser avec vos pouvoirs.

Œil du sorcier — Sorcier (stellaire) Utilitaire 16

Vous faites apparaître un troisième œil sur votre front et liez sa perception aux sens d'une proche créature.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Distance** 10
Cible : une créature
Effet : vous voyez par les yeux de votre cible, qui n'est pas consciente du phénomène. Vous bénéficiez de la ligne de mire et de la ligne d'effet de votre cible pour vos attaques. Vos pouvoirs de sorcier peuvent avoir la case de la cible pour origine. Chaque fois que vous employez un pouvoir par ce lien, un troisième œil apparaît brièvement sur le front de votre cible (sauvegarde annule).

Sorts de rencontre de niveau 17

Écheveau du destin — Sorcier (stellaire) Attaque 17

Vous faites apparaître un enchevêtrement de destin distillé qui fuse vers votre adversaire. S'il ne peut s'y soustraire, un terrible malheur l'attend.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible acquiert une vulnérabilité 10 à toutes les attaques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte stellaire : la vulnérabilité passe à 10 + votre modificateur d'Intelligence.

Marché du sorcier — Sorcier (infernal) Attaque 17

Vous forgez un lien entre l'âme de votre adversaire et la vôtre, puis vous le livrez à vos protecteurs diaboliques. Vous en souffrez, mais pas autant que votre ennemi.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : vous subissez des dégâts égaux à votre niveau, tandis que la cible subit 3d10 + modificateur de Constitution dégâts plus des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau.
Pacte infernal : en cas de réussite, vous subissez des dégâts égaux à votre niveau moins votre modificateur d'Intelligence.

Tentacules assoiffés — Sorcier (féerique) Attaque 17

Vous baissez la main et des vrilles semblables à des racines surgissent de votre paume vers le sol. L'instant d'après, elles émergent de la terre sous les pieds de votre adversaire et s'enfoncent dans ses chairs, vous rendant votre force vitale.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, guérison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.
Pacte féerique : vous regagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal au double de votre modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens de niveau 19

Courroux d'Acamar — Sorcier (stellaire) Attaque 19

Vous faites jaillir un rayon d'énergie noire et crépitante vers l'ennemi. À son contact, la cible est aussitôt projetée la tête la première dans les profondeurs dévoreuses d'âmes d'Acamar, astre sinistre et lointain.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et la cible disparaît vers un royaume stellaire (sauvegarde annule).
Spécial : tant qu'elle reste dans le royaume stellaire, la cible ne peut entreprendre aucune action, ne peut être visée, et subit 1d10 dégâts nécrotiques au début de son tour de jeu. Si elle se sauvegarde, elle retourne dans l'espace qu'elle a quitté. Si cet espace est occupé, elle se retrouve dans l'espace inoccupé le plus proche de son choix.

Séides de Malbolge — Sorcier (infernal) Attaque 19

Vous faites apparaître des flammes qui prennent la forme de petits diablotins du sixième Enfer. Ils flottent près de vous et se jettent sur tout ennemi qui ose s'approcher pour le repousser et consumer ses chairs.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, invocation
Action simple **Personnelle**
Effet : vous invoquez des flammes ayant la forme de diablotins qui apparaissent à vos pieds. Vous gagnez 25 points de vie temporaires.
Tout ennemi qui pénètre dans une case adjacente à vous subit 2d10 dégâts de feu et est poussé de 3 cases. Ces effets s'appliquent une fois par créature et par round. Ils se terminent quand il ne vous reste plus de points de vie temporaires.

Simulacre de loyauté — Sorcier (féerique) Attaque 19

Votre magie pousse votre adversaire à se convaincre que vous êtes un compagnon qu'il se doit de défendre, même si cela doit l'opposer à ses véritables alliés.

Quotidien ✦ arcanique, charme, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : à son tour de jeu suivant, la cible doit recourir à son action simple pour effectuer une attaque de base contre la dernière créature à vous avoir attaqué depuis votre dernier tour de jeu. Si nul ne vous a attaqué depuis votre dernier tour de jeu, ou si la cible est incapable d'attaquer, elle perd son action simple.
Maintien (mineure) : lorsque vous maintenez ce pouvoir, vous pouvez répéter l'attaque contre la cible. En cas d'échec, vous ne pouvez plus maintenir le pouvoir.

Sorts utilitaires de niveau 22

Ailes du fiélon — Sorcier (infernal) Utilitaire 22

Une paire de grandes ailes de chauve-souris vous pousse dans le dos.

Quotidien ✦ arcanique, métamorphose
Action mineure **Personnelle**
Effet : les ailes qui vous poussent dans le dos vous confèrent une vitesse de déplacement en vol égale à votre VD jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Renfort entropique — Sorcier (stellaire) Utilitaire 22

La fortune vous sourit ; les astres du doute penchent de votre côté et grimacent à vos adversaires.

Rencontre ✦ arcanique
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quiconque vous attaque doit effectuer deux jets de dé et conserver le résultat le plus bas. À chaque fois qu'une attaque rate en raison de cet effet, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir cumulatif de +1 à votre prochain jet d'attaque.

Splendeur du corbeau — Sorcier (féerique) Utilitaire 22

Vous vous téléportez loin du danger imminent, mais laissez derrière vous l'illusion de votre présence, ce qui plonge vos adversaires dans la confusion.

Quotidien ✦ arcanique, illusion, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous devenez invisible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, et vous téléportez de 20 cases. Vous laissez une image illusoire de vous-même sur la case quittée aussi longtemps que vous êtes invisible. Cette illusion ne se déplace pas, n'entreprend aucune action et recourt à vos valeurs de défense si elle est attaquée. Si elle est simplement touchée ou subit des dégâts, l'image se désagrège en un tas de feuilles mortes. Si vous effectuez une attaque, vous redevenez visible.
Maintien (simple) : vous demeurez invisible tant que vous n'effectuez pas d'attaque.

Sorts de rencontre de niveau 23

Épines fielleuses — Sorcier (féerique) Attaque 23

Vous levez les mains et faites pousser d'épaisses plantes grimpantes qui émergent du sol, garnies de longs piquants empoisonnés, et qui s'enroulent autour de votre adversaire. Les épines meurtrières le maintiennent sur place et mordent dans sa chair.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, poison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de poison puis la cible est immobilisée et subit un malus de -2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pacte féerique : le malus à la CA et en Réflexes est égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Sombre échange — Sorcier (stellaire) Attaque 23

Vous concevez un portail dimensionnel provisoire qui s'abat sur votre adversaire. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous précipiter vers l'ouverture et prendre la place de la victime, qui est de son côté expulsée vers votre dernière position.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts, et vous pouvez échanger de place avec la cible.
Pacte stellaire : après avoir échangé de place avec la cible, vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Traits du mépris — Sorcier (infernal) Attaque 23

Vous créez des dizaines de fléchettes infernales que vous envoyez vers vos ennemis. Chaque trait qui trouve la chair pousse la créature blessée en arrière, jusqu'à l'endroit de votre choix.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.
Pacte infernal : vous poussez chaque cible d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur d'Intelligence.

Sorts quotidiens du niveau 25

Malédiction des princes jumeaux — Sorcier (féerique) Attaque 25

Vous commencez à vous emparer de l'aspect de votre cible. Ceux qui vous entourent ne peuvent plus vous distinguer de votre victime.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous subissez des dégâts, effectuez une attaque de Charisme contre Volonté sur la cible ; en cas de réussite, vous ne subissez que la moitié des dégâts et la cible subit l'autre.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous êtes adjacent à la cible, vos images se mêlent au point que quiconque attaque l'un a 50% de risques de toucher accidentellement l'autre.

Tombe tartaréenne — Sorcier (infernal) Attaque 25

Vous créez autour de votre adversaire une tempête de plaques de fer noir gravées de runes. Au fur et à mesure que ces plaques tourbillonnent autour de lui et le frappent, elles s'assemblent pour constituer une prison aux allures de cercueil de métal et d'ombre.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Réflexes
Réussite : 5d10 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est prise dans un cercueil de métal (sauvegarde annule). Dans cette situation, elle est immobilisée et n'a ni ligne de mire ni ligne d'effet en dehors de son propre espace. En dehors de vous, aucune créature n'a de ligne de mire ou d'effet vers la cible.
Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Treize astres funestes — Sorcier (stellaire) Attaque 25

Vous créez treize minuscules astres écarlates qui fusent et tourbillonnent autour de votre ennemi, l'accablant d'innombrables piqûres ardentes et le cinglant de vagues de terreur surnaturelle.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Volonté
Réussite : 5d10 + modificateur de Constitution dégâts psychiques et de feu, 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.

Sorts de rencontre de niveau 27

Bannissement vers le Vide — Sorcier (stellaire) Attaque 27

Vous envoyez votre adversaire dans le ciel et il disparaît en hurlant vers les confins terribles du cosmos. À son retour, il est totalement dément.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, téléportation, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Constitution dégâts. La cible disparaît vers un royaume stellaire. Au début de son tour de jeu suivant, elle réapparaît dans son espace d'origine. Si cet espace est occupé, la cible se retrouve dans l'espace inoccupé le plus proche de son choix. Elle attaque alors la créature la plus proche à son tour de jeu suivant. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les créatures la considèrent comme un ennemi pour ce qui est de leurs attaques d'opportunité, et doivent saisir la moindre occasion qui s'offre à elles d'en asséner une.
Pacte stellaire : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets d'attaque. Ce bonus ne s'applique qu'aux attaques qu'elle effectue en raison de ce pouvoir.

Malédiction du feu infernal Sorcier (infernal) Attaque 27

Vous pointez votre poing serré vers votre adversaire et libérez une terrible décharge de flammes noires.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 5d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu.
Pacte infernal : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence au jet de dégâts.

Malédiction du roi des fées Sorcier (féerique) Attaque 27

Vous invoquez la puissance d'un formidable esprit féerique. Une liane d'énergie occulte vert émeraude s'acharne sur votre adversaire et le prive pendant quelques instants de toute chance, pour vous la remettre si vous la souhaitez.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts. Par ailleurs, à la première occasion où la cible lance un d20 à son tour de jeu suivant, vous pouvez lui dérober le résultat. La cible doit alors refaire son jet de dé, et vous appliquez le résultat dérobé à votre prochain jet de d20.
Pacte féerique : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence au résultat dérobé.

Sorts quotidiens de niveau 29

Damnation de Delban Sorcier (stellaire) Attaque 29

Une colonne oblique de lumière astrale vient s'abattre sur votre adversaire et s'accroche à ses vêtements et à sa peau. À son contact d'un froid insupportable, la chair devient aussi blanche que la neige et l'acier se brise comme le verre, mais il vous faut payer le prix pour que la lueur meurtrière de Delban reste concentrée sur vos ennemis.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, froid, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Vigueur
Réussite : 5d10 + modificateur de Constitution dégâts de froid.
Échec : demi-dégâts.
Maintien (simple) : vous pouvez attaquer la même cible ou en choisir une autre à portée. Effectuez l'attaque comme ci-dessus et augmentez les dégâts de froid de 1d10 chaque fois que le pouvoir touche sa cible. Chaque fois que vous maintenez ce pouvoir, vous subissez 2d10 dégâts.

Malédiction du sombre délire Sorcier (féerique) Attaque 29

Vous séquestrez l'esprit de votre ennemi par la puissance déconcertante des fées. Il voit ce que vous souhaitez qu'il voie, entend ce que vous voulez qu'il entende. Comme une misérable marionnette, vous le faites agir à votre guise.

Quotidien ✦ arcanique, charme, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : au tour de jeu suivant de la cible, vous lui dictez ses actions simple, mineure et de mouvement. La cible ne peut entreprendre aucune action immédiate. Elle ne peut pas recourir à d'autres pouvoirs qu'une attaque de base, et ne peut entreprendre d'action suicidaire comme sauter dans un ravin ou s'attaquer elle-même.
Échec : si la cible est adjacente à l'un de ses alliés au début de son tour de jeu suivant, elle doit commencer ce tour en entreprenant une action simple pour effectuer une attaque de base de corps à corps contre cet allié.
Maintien (simple) : répétez l'attaque contre la cible aussi longtemps qu'elle se situe à portée. En cas d'échec, vous ne pouvez plus maintenir ce pouvoir.

Projection infernale Sorcier (infernal) Attaque 29

Vous ouvrez une brèche planaire provisoire vers les profondeurs des Neuf Enfers. Celle-ci apparaît comme une crevasse embrasée sous les pieds de l'adversaire, crevasse dans laquelle il tombe en hurlant avant de disparaître. Quelques instants plus tard, une arche enflammée flotte au-dessus de l'endroit où il se tenait et vomit un morceau de viande carbonisée et gémissante.

Quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, téléportation, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Volonté
Réussite : 7d10 + modificateur de Constitution dégâts de feu, et la cible disparaît dans les Neuf Enfers jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle revient dans la case qu'elle a quittée ou dans la case inoccupée la plus proche, et se retrouve à terre et étourdie.
Maintien (mineure) : au prix d'une action mineure, vous retardez le retour de la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ne pouvez retarder le retour de la cible plus de trois fois.
Échec : demi-dégâts, et la cible ne disparaît pas.

Voies parangoniques

Illuminé de Féerie

« La grâce féerique m'a touché, et m'a fait perdre la raison... Mais la puissance offerte par cette folie m'a enfin rendu sain d'esprit. »

Prérequis : classe de sorcier, pacte féerique

Vos visites répétées en Féerie et votre communion avec les entités de votre pacte vous ont ébranlé jusqu'au plus profond de votre être et rendu sensiblement désaxé. Mais au cœur de cette folie, vous avez trouvé la puissance pour atteindre la prochaine étape de votre existence. Les secrets de Féerie sont peut-être aliénants, mais ils vous offrent de nouvelles perspectives pour accomplir vos objectifs et vaincre vos ennemis. Vous aimez cette folie et savez la contrôler, mais ceux sur qui vous la libérez ne peuvent s'empêcher de s'effondrer dans le sillage de la majesté sans égale de Féerie.

Aptitudes d'illuminé de Féerie

Action de l'illuminé de Féerie (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +4 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Sillage cinglant (niveau 11) : lorsque vous quittez une case en vous téléportant, les ennemis adjacents à celle-ci subissent des dégâts égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Faveur du protecteur (niveau 16) : employez la faveur du protecteur au lieu de la foulée brumeuse lorsqu'un ennemi soumis à votre envoûtement tombe à 0 point de vie (ou moins). Lancez 1d6. Appliquez le résultat obtenu (ou choisissez un résultat inférieur) dans la liste suivante :

1 ou 2 : vous recourez normalement à votre foulée brumeuse.

3 : effectuez un jet de sauvegarde sur-le-champ.

4 : téléportez-vous de 10 cases au prix d'une action libre.

5 : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

6 : utilisez des d8 au lieu de d6 pour les dégâts supplémentaires d'envoûtement jusqu'à la fin de la rencontre.

Sorts d'illuminé de Féerie

Volonté de Féerie Illuminé de Féerie (féerique) Attaque 11

Vous soumettez la volonté de votre adversaire à la vôtre. Dans un éclair de lueur dorée, la créature est téléportée à l'endroit que vous désignez et, dans la folie que vous lui instillez, elle attaque l'un de ses alliés.

Rencontre ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Vous pouvez téléporter la cible de 5 cases, après quoi elle effectue une attaque de base de corps à corps contre une créature adjacente de votre choix.
Effet : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Téléportation crépusculaire Illuminé de Féerie (féerique) Utilitaire 12

Un ennemi succombe à votre envoûtement et une autre créature apparaît à sa place, enveloppée de particules crépusculaires.

Quotidien ✦ arcanique, téléportation
Action libre **Distance** 20
Déclencheur : une créature située à portée et soumise à votre envoûtement tombe à 0 point de vie (ou moins).
Effet : vous vous téléportez ou téléportez une autre créature dans l'espace de la créature qui a déclenché le pouvoir.

Murmures des fées Illuminé de Féerie (féerique) Utilitaire 20

Les chuchotements troublants des esprits féeriques vous entourent et assaillent l'esprit des ennemis proches de pensées dérangeantes qui les poussent à se retourner contre leurs alliés.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : la cible doit effectuer une attaque de base contre son plus allié le plus proche (si plusieurs cibles sont possibles, c'est vous qui le choisissez). Si elle ne peut effectuer l'attaque, elle subit 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.
Effet : après avoir effectué son attaque ou subi les dégâts psychiques, la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Prophète de la ruine

« Je parle au nom des froides ténèbres qui s'étendent au-delà des étoiles. Je vois les myriades de voies par lesquelles le destin vous traque. »

Prérequis : classe de sorcier, pacte stellaire

Vous vous enveloppez dans l'effroi des ténèbres au-delà des astres pour vous en servir comme d'un bouclier contre vos ennemis. En outre, vous examinez l'écheveau de l'avenir pour prononcer le destin funeste de ceux qui se dressent contre vous.

Aptitudes de prophète de la ruine

Action du prophète de la ruine (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous infligez les dégâts supplémentaires de votre envoûtement à tous les ennemis qu'il affecte.

Proclamation du prophète de la ruine (niveau 11) : les ennemis situés dans un rayon de 10 cases doivent effectuer deux jets de dé quand ils réalisent un jet de sauvegarde contre les effets de terreur, et conserver le résultat le plus bas.

Serment du prophète de la ruine (niveau 16) : lorsque vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque associés à un pouvoir accompagné du mot-clé terreur.

Sorts de prophète de la ruine

Destins mêlés Prophète de la ruine (stellaire) Attaque 11

Vous logez dans le cerveau de votre adversaire une douloureuse pointe psychique qui vibre chaque fois que vous subissez des dégâts.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, à chaque fois que vous subissez des dégâts, la cible en subit la moitié sous forme de dégâts psychiques.

Linceul maudit Prophète de la ruine (stellaire) Utilitaire 12

Vous enveloppez votre ennemi d'une cape d'ombres noires comme l'encre qui frétille et se love autour de lui, l'entravant dans ses attaques contre vous.

Quotidien ✦ arcanique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Effet : vous envoûtez la cible. De plus, tant qu'elle est affectée par votre envoûtement, elle doit refaire le jet de toute attaque réussie, et conserver le nouveau résultat.

Abîme des ténèbres Prophète de la ruine (stellaire) Attaque 20

Vous pointez le doigt vers votre adversaire et une fosse béante s'ouvre sous ses pieds. Ce n'est cependant que le fruit de son imagination, mais cela ne l'empêche pas de sombrer dans les ténèbres, jusqu'à ce qu'enfin, il touche le fond.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, illusion, psychique, terreur
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, puis la cible se retrouve à terre et est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

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

Voleur de vie

« Les ennemis sont partout, m'offrant leur énergie vitale pour que je la manipule à leurs dépens. »

Prérequis : classe de sorcier, pacte infernal

Votre pacte avec les puissances infernales vous donne la possibilité de voler et d'utiliser l'énergie vitale de vos ennemis. Cette source vous ouvre une nouvelle voie de puissance, et votre voracité est telle la soif de sang du vampire.

Aptitudes de voleur de vie

Action infernale (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et que celle-ci se traduit par une attaque réussie, elle inflige 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Étincelle de vie (niveau 11) : lorsqu'une créature soumise à votre envoûtement tombe à 0 point de vie (ou moins), vous dérobez une part de son énergie vitale en récoltant une étincelle de vie. Au prix d'une action mineure, vous pouvez attiser cette étincelle pour acquérir un avantage qui dépend de l'origine de la créature (cf. liste ci-dessous). À la fin de la rencontre, toutes les étincelles de vie que vous n'avez pas attisées s'éteignent.

Aberrante : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Immortelle : vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Élémentaire : vous infligez 5 dégâts supplémentaires à la prochaine cible que vous touchez au moyen d'une attaque durant ce tour de jeu.

Féerique : si vous réussissez une attaque à votre tour de jeu, la cible est également hébétée.

Naturelle : vous regagnez un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau.

Ombreuse : vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Couver l'étincelle de vie (niveau 16) : si vous disposez à la fin de la rencontre de plus d'étincelles de vie que vous n'avez de récupérations, vous regagnez autant de points de vie que si vous aviez dépensé une récupération.

Sorts de voleur de vie

Cautérisation de l'être Voleur de vie (infernal) Attaque 11

Tandis que des flammes noires assaillent votre adversaire, vous libérez l'une de vos étincelles de vie. Votre ennemi hurle de douleur pendant que le fluide vital abandonne son corps.

Rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Constitution contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts de feu et nécrotiques.



Effet : si la créature visée a la même origine que l'étincelle de vie utilisée, vous pouvez attiser cette dernière pour infliger 10 dégâts supplémentaires à la cible.

Sursaut orchestré Voleur de vie (infernal) Utilitaire 12

Vous attisez l'une de vos étincelles de vie pour façonner une effigie de la créature correspondante.

Quotidien ✦ arcanique
Action mineure **Distance** 10
Effet : attisez l'une de vos étincelles de vie. Replacez la créature qui vous a offert cette étincelle durant la rencontre à portée du pouvoir. Elle a 10 points de vie et agit à votre tour de jeu suivant, sous votre contrôle. La créature ne peut rien faire, si ce n'est se déplacer et effectuer des attaques de base. À la fin de votre tour de jeu suivant, elle tombe de nouveau à 0 point de vie, meurt et disparaît.

Vol d'âme Voleur de vie (infernal) Attaque 20

Vous engloutissez vos ennemis dans une vague d'énergie pourpre et crépitante. Tandis qu'ils s'effondrent, des particules de lueur spirituelle émanent de leur corps et fusent vers votre paume.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, nécrotique
Action simple **Distance** 5
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Constitution contre Vigueur, une attaque par cible
Réussite : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts nécrotiques, et vous gagnez une étincelle de vie pour toute cible qui tombe à 0 point de vie (ou moins) des suites de cette attaque.
Échec : demi-dégâts, et pas d'étincelle de vie.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

VOLEUR

« Vous avez l'air surpris de me voir. Si vous aviez fait un peu plus attention, vous seriez peut-être encore en vie. »

PROFIL DE LA CLASSE

Rôle : cogneur. Vous surgissez pour infliger des dégâts importants, puis vous partez vous remettre à couvert. Vous êtes des plus efficaces quand vous opérez avec un compagnon protecteur pour prendre l'ennemi en tenaille.

Source de pouvoir : martiale. Votre efficacité tient à une formation poussée, un talent naturel et une coordination innée.

Caractéristiques principales : Dextérité, Force, Charisme

Ports des armures : étoffe, cuir

Maniement des armes : arbalète de poing, dague, épée courte, fronde, shuriken

Bonus en défense : Réflexes + 2

Points de vie au niveau 1 : 12 + valeur de Constitution

Points de vie par niveau : 5

Récupérations par jour : 6 + modificateur de Constitution

Formations de compétences : Discrétion et Larcin.
Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous.
Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissance de la rue (Cha), Discrétion (Dex), Exploration (Sag), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Larcin (Dex), Perception (Sag)

Options de création : voleur brutal, voleur fourbe

Aptitudes de classe : armes du voleur, attaque sournoise, frappe de la mante, tactique du roublard

Les voleurs sont des adversaires insaisissables et rusés. Ils surgissent des ombres et y retournent à leur guise, traversent le champ de bataille sans craindre pour leur vie et apparaissent soudain pour asséner le coup fatal.

La réputation des voleurs vous précède et vous devrez faire face aux préjugés quant à vos motivations, mais votre nature vous appartient. Vous pouvez être un ancien membre du réseau d'espionnage démantelé du roi, un criminel en cavale qui cherche à laver son nom, un artiste sec et nerveux dont les aspirations ne se limitent pas à la scène, un enfant qui s'efforce de changer le cours de sa vie malheureuse, ou un casse-cou toujours en quête de sensations, notamment celles que promettent les conflits. À moins que vous ne soyez intéressé que par l'argent...

Une lame dans la manche et une cape sur les épaules pour mieux vous cacher, vous avancez les yeux luisants d'impatience. Quelles merveilles, quels butins n'attendent que vous ?

WILLIAM O'CONNOR

Création d'un voleur

Le voleur brutal et le voleur fourbe sont les deux options de création. L'un compte sur la force musculaire, l'autre prospère davantage par son bluff et ses feintes. La Dextérité, le Charisme et la Force sont les caractéristiques les plus importantes pour le voleur.

Voleur brutal

Vous affectionnez les pouvoirs qui infligent beaucoup de dégâts, que vous agrémentez de votre Force, et qui vous permettent parfois d'étourdir, d'immobiliser ou de pousser vos adversaires, ou encore de les jeter à terre. Vos attaques dépendent de la Dextérité, qui doit être votre meilleure caractéristique. La Force doit venir juste derrière, car elle augmente directement les dégâts infligés et peut déterminer d'autres effets de vos attaques. Le Charisme est un bon choix tertiaire, surtout si vous comptez toucher à quelques pouvoirs de l'autre option de création. Choisissez la tactique du roublard de la brute des bas-fonds et intéressez-vous aux pouvoirs qui génèrent des dégâts importants à chaque coup.

Talent suggéré : Armes de prédilection (talent racial humain : Robustesse)

Compétences suggérées : Athlétisme, Connaissance de la rue, Discrétion, Exploration, Intimidation, Larcin

Pouvoirs à volonté suggérés : *frappe fragilisante, frappe perforante*

Pouvoir de rencontre suggéré : *petit supplice*

Pouvoir quotidien suggéré : *cible facile*

Voleur fourbe

Vous appréciez les pouvoirs qui trompent et désorientent vos adversaires. Vous surgissez dans la mêlée et en repartez aussi vite, en esquivant les assauts de l'ennemi, voire en les détournant vers d'autres adversaires. La plupart de vos pouvoirs d'attaque dépendent de la Dextérité, qui doit être votre meilleure caractéristique. Le Charisme est important pour certains pouvoirs, pour les compétences liées au Charisme auxquelles vous recourrez au lieu d'attaquer, et pour les effets qui dépendent du succès d'autres attaques. Assurez-vous donc d'avoir un bon Charisme. La Force est également utile si vous sélectionnez des pouvoirs de l'autre option de création. La tactique du roublard de l'esthète de l'esquive est tout indiquée. Penchez-vous sur les pouvoirs qui exploitent votre Charisme élevé, ainsi que sur ceux qui contribuent à votre nature fourbe.

Talent suggéré : Surineur (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Acrobaties, Bluff, Discrétion, Intuition, Larcin, Perception

Pouvoirs à volonté suggérés : *fioriture, frappe habile*

Pouvoir de rencontre suggéré : *viens par là, toi*

Pouvoir quotidien suggéré : *pantin crédule*

Aperçu du voleur

Particularités : c'est par l'avantage de combat que vous tirez pleinement profit de vos pouvoirs, et une bonne combinaison de pouvoirs et de compétences vous aidera à conserver cet avantage sur vos ennemis. Vous êtes le maître des compétences, de Discrétion à Larcin, en passant par Bluff et Acrobaties.

Religion : les voleurs affectionnent les divinités de la nuit, de la chance, de la liberté et de l'aventure, telles que Sehanine et Avandra. Les voleurs mauvais et chaotiques mauvais honorent souvent Lolth ou Zéhir.

Races : ceux qui ont une passion pour les secrets que l'on s'échange dans les ombres et pour le changement perpétuel font d'excellents voleurs, ce qui est souvent le cas des elfes, des tieffelins et des halfelins.

Aptitudes de voleur

Tous les voleurs partagent ces aptitudes de classe.

Armes du voleur

Lorsque vous lancez un shuriken, le dé de dégâts de l'arme augmente d'un cran. Quand vous attaquez avec une dague, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Attaque sournoise

Une fois par round, vous infligez des dégâts supplémentaires lorsque vous attaquez un ennemi contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat avec une arme issue de l'un des groupes d'armes suivants : arbalètes, frondes et lames légères. Vous décidez d'appliquer ou non ces dégâts supplémentaires après avoir effectué le jet de dégâts.
Au fil de votre progression, les dégâts supplémentaires augmentent.

Niveau	Dégâts d'attaque sournoise
1-10	+2d6
11-20	+3d6
21-30	+5d6

Frappe de la mante

Au début d'une rencontre, vous jouissez d'un avantage de combat sur toutes les créatures qui n'ont pas encore agi.

Tactique du roublard

Les voleurs ont de nombreuses cordes à leur arc. Certains comptent sur la force brute pour s'imposer ; d'autres recourent à leur charme naturel et à la ruse pour tromper l'adversaire.

Choisissez l'une des options suivantes :

Brute des bas-fonds : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Force aux dégâts d'attaque sournoise.

Votre choix vous confère également des bonus à certains pouvoirs de voleur. Vous trouverez dans la description des pouvoirs concernés le détail de l'influence de la tactique du roublard.

Esthète de l'esquive : vous bénéficiez contre les attaques d'opportunité d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme à la CA.

Pouvoirs de voleur

Vos pouvoirs sont des exploits audacieux qui s'appuient sur votre ruse, votre agilité et votre savoir-faire. Certains récompensent une Force importante et s'adressent au voleur brutal, alors que d'autres fonctionnent mieux avec un Charisme élevé et sont plus adaptés au voleur fourbe, mais vous pouvez choisir vos pouvoirs comme bon vous semble.

Exploits à volonté de niveau 1

Fioriture — Voleur Attaque 1

D'un geste trompeur, vous faites oublier à l'ennemi la lame qui lui plonge vers la gorge.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Charisme dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Charisme au niveau 21.

Frappe fragilisante — Voleur Attaque 1

D'un coup précis, vous mettez votre adversaire à la merci d'une riposte si jamais il ose vous attaquer.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Si la cible vous attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, vous ripostez au prix d'une interruption immédiate : attaque de Force contre CA qui inflige 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Dextérité, et à 2[A] + modificateur de Force pour la riposte au niveau 21.

Frappe habile — Voleur Attaque 1

Un dernier bond vous permet de vous placer idéalement.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Spécial : vous pouvez vous déplacer de 2 cases avant l'attaque.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Dextérité au niveau 21.

Frappe perforante — Voleur Attaque 1

Une pointe effilée s'insinue dans l'armure et s'enfonce dans la chair.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Dextérité au niveau 21.

Exploits de rencontre de niveau 1

Frappe engourdissante — Voleur Attaque 1

Un coup bien placé prend votre adversaire par surprise et le fait tituber de douleur.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Petit supplice — Voleur Attaque 1

D'une légère torsion de la lame dans la plaie, vous faites hurler votre adversaire de douleur.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Brute des bas-fonds : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Force au jet de dégâts.

Rempart ambulant — Voleur Attaque 1

Il n'est jamais facile d'attraper le petit vaurien qui se cache derrière son mastodonte de compagnon.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : échangez votre position avec celle d'un allié adjacent consentant.

Viens par là, toi — Voleur Attaque 1

Vous faites semblant de trébucher et bousculez l'ennemi, qui se retrouve exactement où vous l'attendez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Esthète de l'esquive : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits quotidiens de niveau 1

Cible facile — Voleur Attaque 1

Vous infligez un coup débilitant à votre adversaire, qui se retrouve plus vulnérable.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible est ralentie et vous confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pantin crédule — Voleur Attaque 1

Par le biais de feintes et de leurres, vous manœuvrez votre adversaire à votre guise.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible, vous la faites glisser de 1 case.

Volée aveuglante — Voleur Attaque 1

Un véritable barrage de projectiles asperge vos ennemis de sang.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** décharge 3
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

Exploits utilitaires de niveau 2

Doigts prestes — Voleur Utilitaire 2

Vous pouvez escamoter une bourse en un clin d'œil.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Larcin.
Effet : effectuez un test de Larcin dans le cadre de cette action, même si le test demande habituellement une action simple.

Grand bond — Voleur Utilitaire 2

Vous sautez loin sans prise d'élan.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Effet : effectuez un saut en hauteur ou en longueur. Déterminez le DD du test d'Athlétisme comme si vous aviez pris de l'élan. La distance du saut peut dépasser votre VD.

Maître de la duperie — Voleur Utilitaire 2

La frontière entre la vérité et la supercherie est ténue et vous l'enfreignez sans vergogne.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous tentez un test de Bluff et le résultat ne vous satisfait pas
Prérequis : vous devez être formé en Bluff.
Effet : refaites le test de Bluff. Vous devez décider de rejouer le test avant que le MD annonce le résultat.

Roulé-boulé — Voleur Utilitaire 2

Vous roulez hors du danger, en esquivant les attaques opportunistes de vos ennemis.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à la moitié de votre vitesse de déplacement.

Spectre furtif — Voleur Utilitaire 2

Vous êtes discret tout en gardant le pied léger.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Effet : vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD et effectuer un test de Discrétion. Vous ne subissez pas le malus que le déplacement impose habituellement à ce test.

Exploits de rencontre de niveau 3

Leurre de canaille — Voleur Attaque 3

Vous assénez un coup habile qui oblige votre adversaire à baisser la garde, ce qui le fragilise pour les attaques à venir.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mordant du fourbe — Voleur Attaque 3

Vous placez une attaque experte et enchaînez avec une suite de feintes qui déconcerte vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Ajoutez votre modificateur de Charisme à votre CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Qui va à la chasse — Voleur Attaque 3

Vous frappez l'adversaire, puis vous vous dérobez pour l'inciter à plonger en avant et vous permettre de le contourner pour lui prendre sa place.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. De plus, la cible et vous échangez vos places, et vous pouvez vous décaler de 1 case après cela.
Esthète de l'esquive : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Renversement — Voleur Attaque 3

L'équilibre et l'élan sont vos alliés tandis que vous plongez sur l'adversaire pour le projeter au sol d'un coup précis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Brute des bas-fonds : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Force au jet d'attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Exploits quotidiens de niveau 5

Apprends à marcher — Voleur Attaque 5

Vous renversez votre ennemi d'un coup invalidant et l'obligez à tituber.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre. Jusqu'à la fin de la rencontre, quand la cible se déplace de plus de la moitié de sa VD au prix d'une seule action, elle se retrouve à terre à la fin de son déplacement.
Échec : demi-dégâts, et la cible ne se retrouve pas à terre.

Profonde entaille — Voleur Attaque 5

Chaque goutte de sang est un nouveau clou venant fermer le cercueil de votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et dégâts continus 5 + votre modificateur de Force (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Riposte systématique — Voleur Attaque 5

Vous enchaînez une attaque féroce avec une suite de coups rapides et violents que vous placez entre les assauts de l'adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité chaque fois qu'elle vous attaque, et vous permet du même coup de vous décaler dans le cadre d'une réaction immédiate.

Exploits utilitaires de niveau 6

Caméléon — Voleur Utilitaire 6

Vous vous fondez dans le décor.

À volonté ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes caché et perdez le bénéfice de votre abri ou de votre camouflage contre un adversaire
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Effet : effectuez un test de Discrétion. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous restez caché si une créature vous ayant dans sa ligne de mire n'atteint pas le résultat de votre test au moyen d'un test de Perception. Si vous ne disposez pas d'un abri ou d'un camouflage au terme de votre tour de jeu suivant, la créature vous repère automatiquement.

Esprit de pègre — Voleur Utilitaire 6

Lorsqu'il s'agit de mentir, de flatter ou de convaincre, vos alliés s'inspirent de votre talent.

Rencontre ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 10
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cibles bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests de compétence et de caractéristique associés au Charisme.

Esprit fuyant — Voleur Utilitaire 6

Vous vous embrumez l'esprit de pensées nébuleuses qui vous protègent contre une soudaine attaque mentale.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque contre votre défense de Volonté
Prérequis : vous devez être formé en Bluff.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en Volonté contre l'attaque en question.

Grimpette — Voleur Utilitaire 6

Vous escaladez avec une facilité stupéfiante.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Effet : effectuez un test d'Athlétisme pour escalader une surface. Vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD dans le cadre de cette escalade.

Vile retraite — Voleur Utilitaire 6

Avec une aisance déconcertante, vous vous soustrayez aux menaces, les unes après les autres.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : si vous étiez marqué, vous ne l'êtes plus. Vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre vitesse de déplacement.

Exploits de rencontre de niveau 7

Chance du voleur — Voleur Attaque 7

Un voleur talentueux sait faire de l'échec une aubaine.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : effectuez une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Esthète de l'esquive : vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme à ce second jet d'attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Frappe compromettante — Voleur Attaque 7

Vous infligez un coup puissant qui crée une brèche dans les défenses de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un malus de -1 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Brutes des bas-fonds : le malus à la CA et en Réflexes est égal à votre modificateur de Force.

Nuage d'acier — Voleur Attaque 7

Vous faites pleuvoir le métal tranchant sur l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité décharge 5**
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Sable dans les yeux — Voleur Attaque 7

Vous ramassez une poignée de sable, de cailloux ou de terre, frappez votre adversaire et lui jetez votre cueillette au visage pour l'aveugler.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 9

Avantage sanglant — Voleur Attaque 9

Vous infligez une vilaine blessure qui saigne abondamment et, tel le requin, vous cernez votre proie pour l'achever.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible subit un nombre de points de dégâts continus égal à 5 + votre modificateur de Force et vous confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Petit somme — Voleur Attaque 9

Un coup bien placé met votre adversaire hors d'état de nuire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve inconsciente (sauvegarde annule). Si la cible inconsciente subit des dégâts, elle reprend aussitôt connaissance.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Positionnement meurtrier — Voleur Attaque 9

Vous déjouez habilement la tactique de votre ennemi, au point qu'il mord au moindre de vos appâts.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : vous faites glisser la cible vers une autre case qui vous est adjacente et effectuez une attaque de Dextérité contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, et tant que vous restez adjacent à la cible, vous pouvez faire glisser celle-ci de 1 case avant de l'attaquer au corps à corps.

Exploits utilitaires de niveau 10

Entre les jambes — Voleur Utilitaire 10

Vous vous abritez sous une créature plus grande que vous, qui a du coup bien du mal à vous atteindre.

Quotidien ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : déplacez-vous dans l'espace occupé par une créature adjacente d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre et de taille G minimum (elle a droit à l'attaque d'opportunité habituelle que vous provoquez en quittant une case adjacente). Vous jouissez d'un avantage de combat contre la créature, qui subit un malus de -4 aux jets d'attaque vous visant. Quand la créature se déplace, vous l'accompagnez, en restant dans la même portion de son espace. Elle a droit à une attaque de Force ou de Dextérité contre Réflexes (au prix d'une action simple sans malus) pour vous faire glisser dans une case adjacente et mettre un terme à cet effet.
Spécial : les alliés de la cible peuvent vous attaquer sans malus.



Foulée d'ombre — Voleur Utilitaire 10

Vous vous faufilez silencieusement d'ombre en ombre, pour passer entre vos adversaires sans vous faire repérer.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Effet : pour recourir à ce pouvoir, vous devez vous cacher. Vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD. À la fin du déplacement, si vous disposez d'un abri, vous pouvez effectuer un test de Discrétion sans malus lié au déplacement. En cas de réussite, vous restez caché pendant tout le déplacement.

Larcin périlleux — Voleur Utilitaire 10

Vous dérobez un objet à l'ennemi en plein combat.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Larcin.
Effet : à votre prochaine action, ignorez le malus de -10 normalement imposé aux tests de Larcin visant à user de vol à la tire en plein combat.

Libre comme l'air — Voleur Utilitaire 10

Vous êtes aussi insaisissable qu'une anguille.

Quotidien ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : vous réussissez automatiquement les tests d'Acrobatie visant à vous dégager d'une étreinte ou à vous débarrasser de liens.

Exploits de rencontre de niveau 13

Attaque déséquilibrante — Voleur Attaque 13

Entre deux esquives, vous assénez un coup décisif qui fait chanceler votre adversaire et l'expose à une attaque renversante.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si elle provoque une attaque d'opportunité de votre part avant le début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez au jet d'attaque et au jet de dégâts correspondants d'un bonus égal à votre modificateur de Force, et la cible se retrouve à terre si elle est touchée.

Frappe étourdissante — Voleur Attaque 13

Une attaque placée au bon moment laisse votre adversaire à la merci des coups pendant quelques secondes cruciales.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

STEVE PRESCOTT

Mords-toi la queue — Voleur Attaque 13

Vous leurrez votre adversaire pour qu'il vous attaque et retournez son assaut contre lui.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : la cible subit des dégâts comme si elle était touchée par sa propre attaque de base de corps à corps. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre elle, vous pouvez y ajouter vos dégâts d'attaque sournoise.

Passage du cyclone — Voleur Attaque 13

Votre arme apparaît comme une tornade tandis que vous balayez deux adversaires, avant de vous retirer prestement.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Esthète de l'esquive : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Charisme.
Effet : vous pouvez vous déplacer de 3 cases après l'attaque.

Exploits quotidiens de niveau 15

Achever le blessé — Voleur Attaque 15

Frapper sans merci présente bien des avantages, car après la mort, vient le pillage.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Spécial : si la cible est en péril, cette attaque lui inflige 5[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Force dégâts en cas de réussite (demi-dégâts en cas d'échec) et produit un coup critique sur un jet de 17-20.

Sillage sanglant — Voleur Attaque 15

Vous filez à travers le champ de bataille, abandonnant vos ennemis dans la confusion et le sang.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD. Tout ennemi qui a droit à une attaque d'opportunité contre vous en raison de ce déplacement se vise en réalité lui-même. Un ennemi qui a la possibilité de porter une attaque d'opportunité durant ce déplacement ne peut y renoncer (sous prétexte de ne pas se blesser, par exemple).

Supplice du garrot — Voleur Attaque 15

Plus votre ennemi lutte, moins vous êtes conciliant.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple (spécial) **Corps à corps** arme
Spécial : si vous étreignez déjà une créature, vous pouvez recourir à ce pouvoir au prix d'une action mineure sans effectuer de jet d'attaque.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous étreignez la cible. Tant que la cible ne se dégage pas, vous disposez d'un abri et toute attaque de corps à corps ou à distance qui vous rate touche la cible à votre place.
Maintien (mineure) : vous maintenez l'étreinte un round de plus. Si vous maintenez l'étreinte trois fois après avoir utilisé ce pouvoir, la cible tombe inconsciente. Une cible qui se retrouve ainsi inconsciente et qui subit des dégâts reprend aussitôt connaissance.

Exploits utilitaires de niveau 16

Cachette en or — Voleur Utilitaire 16

Vous vous tenez au cœur de la mêlée et personne ne voit venir les coups que vous assénez.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Effet : vous devez déjà être caché pour utiliser ce pouvoir. Vous êtes invisible jusqu'à ce que vous quittiez votre case actuelle. Nulle autre action que vous entreprenez ne vous rend visible.

Déjouer le verrou — Voleur Utilitaire 16

Vous agitez la serrure selon un angle précis, ce qui suffit à la faire céder, contre toute attente.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Larcin.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 à votre prochaine action si celle-ci consiste à effectuer un test de Larcin visant à crocheter une serrure. En cas de réussite, le verrou s'ouvre aussitôt.

Esquive bondissante — Voleur Utilitaire 16

Vous bondissez juste à temps pour éviter le danger.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes la cible de l'attaque d'un ennemi
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Effet : effectuez un test d'Athlétisme visant à sauter accompagné d'un bonus de pouvoir de +5, puis déplacez-vous de la distance obtenue.

Monter les enjeux — Voleur Utilitaire 16

Vous vous concentrez sur la précision de vos attaques, mais les failles de votre défense n'en sont que plus apparentes.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Bluff.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes vos attaques peuvent réussir un coup critique sur un jet de 17-20, mais toute attaque vous visant peut aussi produire un coup critique sur un jet de 19-20.

Exploits de rencontre de niveau 17

Étreinte armée — Voleur Attaque 17

Garde tes amis près de toi, et tes ennemis au bout de ta lame.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous étreignez la cible. Si vous l'étreigniez déjà, elle est maîtrisée et non immobilisée, jusqu'à ce qu'elle parvienne à se dégager (ce qu'elle peut tenter de faire tout à fait normalement).

Frappe accablante — Voleur Attaque 17

Avec une férocité presque bestiale, vous attaquez. Votre arme mord dans la chair de votre ennemi et instille le doute dans son cœur.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes vos défenses contre ses attaques.
Esthète de l'esquive : le bonus de pouvoir est égal à votre modificateur de Charisme.

Queue du dragon — Voleur Attaque 17

Le premier coup n'était qu'un avertissement...

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible vous attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez de nouveau l'attaquer au prix d'une interruption immédiate infligeant 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts si vous touchez.
Brute des bas-fonds : le jet d'attaque que vous effectuez au prix d'une interruption immédiate bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Force.

Exploits quotidiens de niveau 19

Adversaire volant — Voleur Attaque 19

Votre maîtrise des réactions de votre adversaire vous permet de le projeter comme une vulgaire poupée de chiffons.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force. Si un obstacle (y compris une créature) empêche le glissement, la cible et l'obstacle subissent 1d6 dégâts, et la cible termine son déplacement dans la case qu'elle occupait juste avant la collision.
Échec : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force, et une éventuelle collision n'inflige pas de dégâts.

Déluge de feintes — Voleur Attaque 19

Une succession de feintes habiles déstabilise votre adversaire qui devient une proie facile.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les défenses de la cible contre vos attaques subissent un malus égal à votre modificateur de Charisme.
Maintien (mineure) : vous maintenez le malus pendant un round de plus.

Retraite du serpent — Voleur Attaque 19

Après une attaque audacieuse, vous accablez un peu plus votre adversaire en vous retirant juste au moment où il allait répliquer.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : quand la cible effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre vous, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une interruption immédiate. La cible a droit à un jet de sauvegarde pour mettre un terme à cet effet.

Exploits utilitaires de niveau 22

Acrobaties ahurissantes — Voleur Utilitaire 22

Avec une vitesse et une précision presque inhumaines, vous vous soustrayez à l'attaque d'un adversaire.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : vous pouvez vous décaler à hauteur du double de votre VD. Vous pouvez même escalader à hauteur de votre VD habituelle dans le cadre de ce déplacement.
Si un ennemi vous attaque pendant que vous vous décalez, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre l'attaque en question.

Envol — Voleur Utilitaire 22

Vous réalisez un bond prodigieux.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Effet : effectuez deux tests d'Athlétisme consécutifs pour sauter, avec un bonus de pouvoir de +5 pour chacun. Vous n'êtes pas obligé d'atterrir entre les deux sauts et pouvez dépasser votre limite habituelle de déplacement.

Esquivez la lumière — Voleur Utilitaire 22

Tant que vous prenez votre temps, vous pouvez vous déplacer parmi les combattants sans qu'on vous remarque.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Effet : vous devez déjà être caché pour utiliser ce pouvoir. Vous êtes invisible jusqu'à la fin de la rencontre, ou encore jusqu'à ce que vous mettiez fin à l'effet en vous déplaçant de plus de 2 cases dans un même tour de jeu, ou que vous entrepreniez une attaque autre qu'une attaque de base ou une attaque à volonté.

Exploits de rencontre de niveau 23

Frappe du scorpion — Voleur Attaque 23

L'un de vos alliés inflige un coup bienvenu à votre adversaire et, tel le scorpion, vous piquez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un allié inflige des dégâts à une créature qui vous est adjacente
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : la créature que votre allié blesse
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Brute des bas-fonds : décalez-vous d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force après cette attaque, qu'elle touche ou non.

Manœuvre du coquin — Voleur Attaque 23

Vous portez une attaque décisive. Même si vous la ratez, votre adversaire déboussolé frappe un de ses alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : au prix d'une action libre, la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une autre créature de votre choix qui lui est adjacente.
Esthète de l'esquive : l'attaque que vous provoquez en ratant la vôtre bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme au jet d'attaque et au jet de dégâts.

Piège d'acier — Voleur Attaque 23

Des lames rutilantes viennent clouer vos ennemis sur place avant qu'ils aient le temps de s'enfuir, ou même de ciller.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** décharge 5
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge que vous voyez
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 25

Assaut mordant — Voleur Attaque 25

Vous frappez avec une férocité meurtrière qui mine les forces de votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est affaiblie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Coupe-jarret — Voleur Attaque 25

Vous ouvrez une vilaine plaie au niveau de la jambe de votre adversaire, qui peut tout juste marcher.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible est ralentie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, puis la cible est ralentie et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Un spectre dans la brise — Voleur Attaque 25

Vous disparaissez, puis surgissez de nulle part pour frapper !

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 6[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous devenez invisible. Vous vous déplacez dans une case adjacente à la cible de votre choix, dans laquelle vous réapparaissez au début de votre tour de jeu suivant. Vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, vous pouvez vous décaler de 1 case dans une autre case adjacente à la cible et jouissez d'un avantage de combat contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 27

Danse de la mort — Voleur Attaque 27

Vous esquivez habilement les attaques de votre adversaire et ripostez à la moindre ouverture, parvenant même à détourner ses coups d'un bras expert.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible tente une attaque de corps à corps vous visant avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lui faire attaquer une autre créature à la place, y compris elle-même.
Esthète de l'esquive : la cible bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque provoqués par ce pouvoir.

Frappe idéale — Voleur Attaque 27

Votre ennemi ne sait pas ce qui l'a frappé.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA, Réflexes, Vigueur
Spécial : vous effectuez un jet d'attaque et touchez si le résultat atteint l'une des trois défenses.
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Ajoutez 1[A] dégâts supplémentaires si l'attaque surmonte deux défenses. La cible est également étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant si l'attaque surmonte les trois défenses.

Ouragan de sang — Voleur Attaque 27

Vous vous acharnez sur votre adversaire, qui perd énormément de sang.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Brute des bas-fonds : le jet d'attaque bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Force.
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 29

Cible mouvante — Voleur Attaque 29

Une attaque qui vous était destinée atteint une autre créature.

Quotidien ✦ arme, martial
Interruption immédiate **Corps à corps** ou **Distance** arme
Déclencheur : une créature effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre vous
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : la créature qui attaque
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : au lieu de vous attaquer, la cible s'en prend à la créature de votre choix dans un rayon de 2 cases de vous. Vous devez choisir une créature que la cible peut attaquer.
Échec : la cible effectue son attaque contre vous, mais les dégâts sont réduits de moitié si elle touche.

Pointe assassine — Voleur Attaque 29

Une gorge tranchée ou un carreau en plein cœur : tout est bon pour l'assassin.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 7[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Spécial : si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, doublez les dégâts supplémentaires découlant d'une attaque sournoise ou d'un coup critique.

Frappe immobilisante — Voleur Attaque 29

Avec une effroyable facilité, vous tranchez les tendons de votre ennemi et l'abandonnez gémissant et immobilisé.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est ralentie (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde contre ces effets s'accompagnent d'un malus de -5.
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde contre cet effet s'accompagnent d'un malus de -5.

Voies parangoniques

Assassin de l'ombre

« Le jour où vous voudrez voir quelqu'un mort, vous aurez du mal à trouver meilleur que moi pour exécuter la besogne. »

Prérequis : classe de voleur

Vous êtes devenu une machine à tuer, qui surgit des ténèbres avec une efficacité sanglante. Vous savez transformer les attaques qui vous sont destinées en véritable agonie pour vos ennemis. Vous croyez en l'adage suivant : fais vite aux autres ce que tu n'aimerais pas qu'ils te fassent en premier. Et vous savez comment faire mal comme seuls les meilleurs cogneurs en sont capables.

Aptitudes d'assassin de l'ombre

Action de l'assassin de l'ombre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +4 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Riposte de l'assassin de l'ombre (niveau 11) : tout ennemi adjacent qui vous rate au moyen d'une attaque de corps à corps subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Abuser de la détresse (niveau 16) : votre attaque sournoise inflige 1d6 dégâts supplémentaires lorsque vous attaquez un adversaire en péril.

Exploits d'assassin de l'ombre

L'œil du tueur Assassin de l'ombre Attaque 11

Impitoyablement, vous cherchez à éliminer votre adversaire aussi vite et efficacement que possible.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Spécial : si cette attaque est exécutée avant que la cible n'ait agi lors de la rencontre, augmentez les dégâts de l'arme à 3[A].

Mauvais choix, l'ami Assassin de l'ombre Utilitaire 12

Un adversaire décide de vous attaquer et découvre à quel point son idée était mauvaise.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi adjacent exécute contre vous une attaque de corps à corps pour la première fois de la rencontre
Spécial : si vous lui conférez un avantage de combat, vous ne pouvez recourir à ce pouvoir.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 à toutes les défenses contre l'attaque de l'ennemi. Si celle-ci échoue, l'adversaire subit aussitôt le double de vos dégâts de riposte d'assassin de l'ombre.

Coup fatal Assassin de l'ombre Attaque 20

Votre ennemi est blessé ; ce coup devrait l'achever.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature en péril
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. Vous devez être adjacent à l'ennemi au terme de ce déplacement.
Échec : demi-dégâts, et pas de décalage.

Maître de l'infiltration

« Je peux m'y introduire incognito. Sans problème. »

Prérequis : classe de voleur

Vous êtes passé maître dans l'art de rentrer et de sortir d'un endroit sans vous faire voir. Par ailleurs, vous disposez des compétences et de la formation nécessaire pour toute situation d'infiltration qui se présente, qu'il s'agisse de missions d'espionnage ou de reconnaissance, de tirs en embuscade ou d'assassinats.

Aptitudes de maître de l'infiltration

Action d'infiltration (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également une action de mouvement.

Infiltration experte (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties, Athlétisme et Discrétion.

Infiltration indétectable (niveau 16) : lorsque vous faites tomber à 0 point de vie (ou moins) une cible dont le niveau est supérieur ou égal au vôtre, ou encore que vous réussissez un coup critique contre une telle cible, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de maître de l'infiltration

Blessure déconcertante Maître de l'infiltration Attaque 11

Vous frappez depuis les ombres et infligez une blessure qui déconcentre votre adversaire et lui fait baisser la garde.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature contre laquelle vous jouissez d'un avantage de combat
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat ainsi qu'à tous vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Parfaitement insaisissable Maître de l'infiltration Utilitaire 12

Avec une aisance liée à l'habitude, vous vous enfoncez dans les ombres et disparaissez.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous êtes invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Perforation Maître de l'infiltration Attaque 20

Votre arme mord profondément la chair de votre ennemi et lui laisse une blessure terrible.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Maître des dagues

« Regardez comme la dague danse au bout de mes doigts, admirez ses virevoltes. J'ai connu et oublié plus de manières d'employer cette lame que vous ne pourrez jamais en imaginer. »

Prérequis : classe de voleur

Vous ne faites plus qu'un avec votre lame, dont vous maîtrisez les moindres secrets. Le maniement des dagues

est pour vous un art aux multiples facettes, qu'un voleur moindre ne peut espérer dominer.

Aptitudes de maître des dagues

Action du maître des dagues (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour refaire un jet d'attaque ou un jet de dégâts effectué dans le cadre de l'utilisation d'une dague, plutôt que d'entreprendre une action supplémentaire.

Précision de la dague (niveau 11) : vous pouvez réussir un coup critique à la dague sur un jet de 18-20.

Avantage de la dague (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique avec une dague, la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de maître des dagues

Opportunité critique Maître des dagues Attaque 11

Votre première attaque inflige une blessure critique, ce qui vous permet d'enchaîner avec un autre coup.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir attaqué avec une dague et réussi un coup critique contre un ennemi durant ce tour de jeu.
Cible : la créature que vous avez touchée au moyen du coup critique
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Méditation de la lame Maître des dagues Utilitaire 12

Après quelques instants de concentration, votre être entier converge vers la pointe de votre lame.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, le dé de dégâts de votre dague augmente d'un cran.

Dague profonde Maître des dagues Attaque 20

Votre dague surgit pour transpercer votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une dague.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule) ; en cas de coup critique, 20 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et pas de dégâts continus.

Monte-en-l'air

« Je suis le voleur acrobate, celui qui bondit et cabriole avec une agilité stupéfiante. Ma grâce et ma vitesse sont celles des grands félins. »

Prérequis : classe de voleur

Vous avez affûté votre corps comme le fil d'un rasoir, agrémentant votre répertoire de tours requérant une plus grande aptitude athlétique. Voleur aux capacités physiques extraordinaires, vous pouvez surprendre vos adversaires par des manœuvres incroyables et des prouesses d'endurance, tout en ne reniant rien de vos racines de canaille.

Aptitudes de monte-en-l'air

Action acrobatique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également une action de mouvement.

Inertie corporelle (niveau 11) : lorsqu'on vous pousse, vous tire ou vous fait glisser, vous pouvez réduire de 1 le nombre de cases de déplacement.

Maître athlète (niveau 16) : lancez deux fois les dés quand vous effectuez un test d'Athlétisme, et gardez le résultat de votre choix.

Aptitudes de monte-en-l'air

Manœuvre du monte-en-l'air Monte-en-l'air Attaque 11

D'un bond, vous frappez avec adresse avant de faire un pas de côté qui vous offrira la gloire ou vous coûtera la vie.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Spécial : vous pouvez vous décaler de 3 cases avant d'effectuer l'attaque.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : décalez-vous dans une case de votre choix adjacente à la cible.

Fuite instantanée Monte-en-l'air Utilitaire 12

Au prix d'un effort surhumain, vous parvenez à vous évader.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes immobilisé, maîtrisé ou ralenti
Effet : vous mettez un terme aux états préjudiciables susnommés dont vous êtes victime. Vous pouvez ensuite vous décaler de 2 cases.

Détourner la mort Monte-en-l'air Attaque 20

L'arme fuse vers vous, mais d'un léger mouvement et d'une feinte de votre lame, vous détournez l'attaque vers une cible différente.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps et peut atteindre un autre ennemi
Condition : vous devez manier une lame légère.
Cible : l'ennemi qui vous touche
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : l'attaque de la cible vous rate et touche l'ennemi de votre choix, qui doit toutefois se situer à portée de l'attaque de la cible.
Échec : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts contre la cible.
Effet : décalez-vous de 1 case.

LES DESTINÉES ÉPIQUES

Votre destinée épique décrit l'archétype mythique auquel vous aspirez. Certains personnages ont à l'esprit une destinée épique bien claire depuis qu'ils ont débuté leur carrière d'aventurier, tandis que d'autres la découvrent en cours de route.

La plupart des gens sont loin d'atteindre ce stade ultime. On ne sait s'ils ont simplement trébuché durant leur périple ou si l'univers ne leur a tout bonnement jamais prévu de place dans ces sphères de grandeur, et on ne le saura jamais.

C'est votre destinée épique qui vous distingue de ces individus ; vous savez que vous êtes voué à ce statut mythique et vous saisissez toutes les occasions qui s'offrent à vous d'y parvenir.

UNE PUISSANCE EXTRAORDINAIRE

En comparaison des simples classes et des voies parangoniques, les destinées épiques offrent peu d'avantages, mais ceux-ci sont exceptionnels. Certaines lois de l'univers s'appliquent différemment dans votre cas, d'autres n'ayant même plus d'influence sur vous.

Votre race, votre classe, votre voie et autres aspects du personnage ont beau définir certains vos actes, c'est votre destinée épique qui détermine votre place dans l'univers.

L'IMMORTALITÉ

Chaque destinée épique définit votre impact durable sur le monde, voire sur l'univers : la manière dont on évoquera votre souvenir jusqu'à la fin des temps.

Certaines personnes connaissent une célébrité ou une notoriété durable sans parvenir à la moindre destinée épique, mais cela reste éphémère à l'échelle de l'histoire, car ces individus finissent par tomber dans l'oubli. Votre destinée épique assure donc la pérennité de votre nom et de vos exploits.

LA FIN

Peut-être plus important encore, votre destinée épique décrit la manière dont votre personnage va quitter le monde (et plus spécifiquement le jeu) au sens large du terme, après avoir achevé sa dernière aventure. Elle explique pourquoi, après tant d'épopées, vous choisissez de renoncer au royaume des mortels pour un autre monde.

ACQUÉRIR UNE DESTINÉE ÉPIQUE

Les aptitudes de destinée épique s'étalent entre les niveaux 21 et 30. Comme le montre la table d'évolution du personnage du Chapitre 2, vos aptitudes épiques prennent le relais des avantages de voie parangonique.

Après avoir reçu tous les autres avantages que confère le niveau 21 (notamment les aptitudes de classe, les augmentations de caractéristique et autres), vous pouvez choisir une destinée épique.

Les destinées épiques sont moins précises que les classes et les voies parangoniques. Bien que la plupart s'accompagnent de conditions d'accès, cela ne les empêche pas de convenir à une grande palette de personnages aux talents, vécu et pouvoirs très différents.

Si vous ne choisissez pas de destinée épique au niveau 21, vous pourrez le faire à n'importe quel niveau suivant. Vous obtiendrez alors de façon rétroactive tous les avantages correspondants, selon votre niveau du moment.

ACCOMPLIR SA DESTINÉE ÉPIQUE

« L'immortalité » de votre destinée ne s'acquiert pas automatiquement au niveau 30. En fait, vous y accédez en achevant votre quête de destinée en compagnie de vos alliés. Cet aspect est traité plus en détail dans le *Guide du Maître*, mais en résumé, la quête de destinée est l'ultime aventure de la campagne, la plus grandiose, celle qui vous permettra de relever les plus grands défis de votre carrière.

Cette quête peut ainsi débuter avant le niveau 30 (et c'est souvent le cas), mais son apogée ne peut intervenir que lorsque tous les participants ont atteint le niveau 30. En accomplissant votre quête de destinée, vous achevez votre carrière d'aventurier... Et vous mettez un terme à votre existence de mortel. Votre MD peut laisser un peu de temps à votre héros pour régler quelques affaires avant de passer à la suite, mais cette conclusion d'une vie peut apparaître spontanément avec celle de la quête. Discutez avec votre MD pour déterminer la meilleure fin selon votre personnage, votre destinée et votre quête.

Une fois que vous avez achevé votre quête de destinée et entamé l'ascension vers l'immortalité, l'histoire de votre héros prend fin. Il fait désormais partie de la légende et ne prend plus part aux affaires des mortels. Il est temps de créer un nouveau groupe d'aventuriers et de commencer une nouvelle histoire.

OPÉRER LA TRANSITION

Les destinées épiques concernent autant la place qu'occupent les PJ dans le monde et le cosmos, que l'acquisition de nouvelles aptitudes. C'est pourquoi les campagnes qui visent à atteindre l'échelon épique font souvent en sorte d'inclure des éléments des destinées épiques des personnages avant le niveau 21. Un aventurier qui ambitionne un statut de demi-dieu risque de se comporter différemment de celui qui se voit comme un mystificateur invétéré en puissance.

QUÊTES DE DESTINÉE

La quête de destinée est une aventure épique particulièrement périlleuse, liée à une destinée épique spécifique (voire à plusieurs destinées épiques au sein du groupe). Des personnages de haut niveau l'entreprennent pour conclure l'intrigue (ou les intrigues) de leur campagne. On peut parfaitement imaginer que la vision de l'épopée du MD ne donne lieu à aucune quête de destinée. Mais quand le MD n'a pas une vision très claire de sa campagne durant l'échelon épique, orienter plusieurs parties autour des quêtes liées à la destinée épique des différents PJ peut devenir une voie très intéressante à explorer.

Quêtes de destinée et immortalité

Ceux qui cherchent une conclusion claire aux aventures de leur PJ peuvent se servir des quêtes de destinée pour illustrer la façon dont leur personnage de niveau 30 finit par quitter le monde pour accéder au royaume des dieux et légendes. Ce type de conclusion n'est, bien entendu, pas du goût de tous les groupes. Beaucoup de MD ont une idée précise de la manière dont ils veulent clore leur campagne. D'autres groupes préféreront continuer à jouer avec leurs personnages de niveau 30. C'est ainsi que les notes qui figurent dans les destinées épiques suivantes sont purement optionnelles. Nous vous les proposons surtout pour que vous ayez une idée de ce à quoi ressemble le destin d'un personnage épique, sachant que vous êtes en droit d'avoir d'autres projets pour votre PJ ou ceux de vos joueurs.

Présentation des destinées épiques

Les destinées épiques sont présentées par ordre alphabétique. Chaque description vous donne un aperçu général, suivi du profil de jeu.

Prérequis : si la destinée épique s'accompagne de prérequis, ils sont indiqués ici.

Aptitudes : toute destinée épique a ses propres aptitudes, détaillées ici. Quand vous sélectionnez une destinée épique, vous gagnez l'aptitude qui correspond au niveau 21.

Pouvoirs : description complète du ou des pouvoirs octroyés.

Immortalité : c'est ici qu'est décrite la forme que prend votre immortalité une fois que vous avez achevé votre quête de destinée.

Archimage

Vous êtes l'archimage et revendiquez le titre de plus grand magicien du monde.

Prérequis : magicien de niveau 21

L'existence que vous avez en partie consacrée à la consultation de grimoires, de tomes, de manuscrits et autres recueils de magie a fini par vous révéler les fondements de la réalité : chaque sort est une infime parcelle d'une vérité arcanique plus grande. Chaque sort fait partie intégrante d'une œuvre bien supérieure et ne fait qu'évoquer une infime fraction de cette formule ultime. Au fil de vos études, vous avez tellement progressé dans la maîtrise de vos sorts qu'ils ont commencé à imprégner votre chair, au point de vous ouvrir des horizons inaccessibles aux mages de moindre talent.

Vous êtes souvent amené à puiser dans votre savoir pour défendre le monde contre les menaces paranormales. En quête d'une plus grande illumination et de la puissance magique qui l'accompagne naturellement, vous êtes parfois tenté par des reliques douteuses, des sorts à la morale suspecte et des artefacts d'un autre âge. C'est à vous de choisir votre destinée : serez-vous un archimage ou un archifiélon ?

L'immortalité, d'une manière ou d'une autre

Les archimages sont insaisissables. Rien ne permet de prédire ce que le magicien le plus prestigieux de son époque fera une fois sa destinée accomplie. La rubrique suivante présente une voie suivie par plusieurs d'entre eux, mais votre chemin peut s'en écarter.

Retraite arcanique : lorsque votre quête finale est terminée, vous vous retirez du monde pour vous consacrer entièrement à l'étude de la formule arcanique ultime, le « quintessort », dont l'existence hyperplanaire englobe tous les sorts moindres qui ont jamais existé et existeront jamais.

Pour faciliter ces recherches, vous bâtissez un sanctum sanctorum. Si vous le souhaitez, votre retraite peut vous offrir une solitude absolue et prendre la forme d'une tour perdue dans le Chaos Élémentaire. Mais vous préférez peut-être garder un lien avec le monde et construire un sanctum qui y reste attaché. Dans ce cas, vous pourriez fonder un nouvel ordre de mages au sein duquel vous feriez office de magicien suprême, que l'on ne voit que très exceptionnellement. Vous pourriez également créer une école de magie, dont vous seriez le directeur aux rarissimes apparitions.

Malgré votre retraite physique et temporelle, votre contemplation de l'arcanosphère reste entière. Au fil des années, votre étude de la structure profonde et fondamentale du cosmos vous éloigne du flux normal du temps. Puis, votre coquille matérielle finit par s'effacer tandis que vous ne faites qu'un avec le quintessort.

Plus tard, de puissants sorts et rituels de magiciens ordinaires sont associés à votre nom.

Aptitudes d'archimage

Tous les archimages ont les aptitudes suivantes :

Rappel de sort (niveau 21) : au début de chaque journée, choisissez un sort quotidien que vous connaissez (et que vous avez préparé, si vous préparez vos sorts). Vous pourrez y recourir deux fois aujourd'hui, et non plus une seule.

Esprit arcanique (niveau 24) : une fois par jour, lorsque vous mourez, vous pouvez opérer une scission entre votre corps et votre esprit. Sous cette forme d'esprit arcanique, vous retrouvez vos points de vie maximums, êtes immatériel et bénéficiez de la capacité de déphasage. Vous pouvez utiliser des sorts à volonté et de rencontre, mais pas de sorts quotidiens, pas plus que vous ne pouvez activer d'objet magique ou exécuter de rituel. Si vous mourez sous cette forme spirituelle, vous êtes définitivement mort.

À la fin de la rencontre, après un repos court, votre esprit arcanique retrouve votre corps, à condition que ce dernier soit toujours présent. Vos points de vie actuels restent inchangés, mais vous ne profitez plus des avantages de la forme arcanique, pas plus que vous ne souffrez de ses inconvénients.

Si votre corps n'est plus là, il vous faudra une autre assistance magique pour être ramené à la vie matérielle, mais vous pouvez continuer votre quête sous forme d'esprit arcanique si vous le souhaitez.

Archisort (niveau 30) : votre compréhension de la formule magique ultime et des sorts qui la constituent atteint un nouveau seuil. Choisissez un sort quotidien que vous connaissez. Vous pouvez désormais le lancer comme sort de rencontre.

Pouvoir d'archimage

Modeler la magie — Archimage Utilitaire 26

Vous entrez en contact avec la trame même de la magie arcanique et recueillez dans cette vague invisible un sort que vous avez déjà lancé, qui vous revient aussitôt en mémoire.

Quotidien
Action simple — **Personnelle**
Effet : vous regagnez l'usage d'un pouvoir arcanique que vous avez déjà utilisé.

Demi-dieu

Une étincelle divine anime votre âme et vous lance sur la voie de l'apothéose.

Prérequis : niveau 21

Votre chair n'est plus complètement mortelle et tend vers la vigueur souveraine dont jouissent les dieux en personne. Vos compagnons d'échelon épique sont rapides, forts et intelligents, mais vous avez ce petit plus divin qui vous place juste au-dessus des mortels.

Les déités de tous les plans finissent par apprendre votre nom, votre nature et vos desseins. Certaines surveillent même votre évolution pour voir si vous avez vraiment l'étoffe d'un demi-dieu et pourraient aller jusqu'à placer quelques écueils sur votre route. C'est à vous seul qu'il revient désormais d'impressionner les seigneurs de la création, ou de les décevoir.

Si vous survivez, que vous surmontez toutes ces épreuves et que vous atteignez les sommets d'excellence réservés aux meilleurs des mortels, vous serez digne de vous hisser au rang des dieux.

Exarque ou électron libre ?

Un ou plusieurs dieux peuvent vous demander de les servir comme exarque à l'essai, alors que vous êtes encore sur la voie de l'ascension divine. Cette position ne vous offre aucune aptitude supplémentaire, mais vous jouissez de relations divines qui peuvent vous apporter des renseignements plus qu'utiles à l'accomplissement de vos quêtes. D'un autre côté, certaines de ces missions risquent de vous retarder, voire d'entrer en conflit avec vos propres desseins. Personne n'a dit que le statut divin était une sinécure. À l'inverse, rester indépendant peut se révéler problématique au fur et à mesure que des entités astrales s'intéressent à votre cas et cherchent à savoir ce que vous valez.

La voie de l'immortalité

Un demi-dieu au moins a choisi la voie d'ascension évoquée ci-dessous. Votre propre itinéraire divin est peut-être différent.

Ascension divine : lorsque vous achevez votre quête finale, votre nature divine aspire à l'apothéose. Après avoir réglé vos objectifs purement mortels, la flamme astrale qui couvait en vous finit par détoner et consume tout ce qui reste de votre enveloppe matérielle.

Elle ne laisse qu'un dieu naissant, ivre de la puissance que seuls les dieux véritables peuvent comprendre et maîtriser. Vous achevez votre ascension, tel le soleil levant (à moins que vous plongiez les cieux dans les ténèbres à l'instar d'une éclipse, si vous avez opté pour une voie plus obscure). Planant au-dessus de la Mer Astrale, vous êtes guidé vers le royaume d'un dieu établi et satisfait d'accueillir un tel atout. Vous rejoignez le panthéon de ce dieu et assumez l'une de ses attributions.

Enfin, vos sens transcendants ne tarderont pas à discerner les prières que les mortels commencent à vous adresser.

Aptitudes de demi-dieu

Tous les demi-dieux ont les aptitudes suivantes :

Étincelle divine (niveau 21) : augmentez deux valeurs de caractéristique de votre choix de 2.

Rétablissement divin (niveau 24) : lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins) pour la première fois de la journée, vous en regagnez un nombre égal à la moitié de vos points de vie maximums.

Miracle divin (niveau 30) : lorsque vous utilisez votre dernier pouvoir de rencontre, vous regagnez immédiatement l'usage de l'un d'entre eux. Cette aptitude vous permet de ne jamais vous retrouver à cours de pouvoirs de rencontre.

Pouvoir de demi-dieu

Régénération divine — Demi-dieu Utilitaire 26

Vous attisez l'étincelle divine qui couve en vous et libérez une vague d'énergie reconstituante.

Quotidien ✦ guérison
Action mineure — **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une régénération égale à votre valeur de caractéristique la plus élevée.

Mystificateur invétéré

L'univers n'est qu'une gigantesque scène érigée pour vous divertir et attiser votre curiosité, et vous êtes le mystificateur incarné ; intrigant, attrayant, sans égal et meurtrier.

Prérequis : niveau 21 ; 21 en Charisme ou en Dextérité ; formation en Acrobaties, Bluff, Discrétion et Larcin

Vous êtes peut-être un vagabond, un bandit, un escroc, un pragmatiste ou un survivant. Mais vous pouvez également être d'une trempe encore plus étrange : un héros. Vous trouvez votre plaisir dans les merveilles les plus saisissantes, des hauteurs vertigineuses des sphères célestes aux profondeurs de cendres du chaos omniprésent. Tandis que votre poigne se referme sur votre destinée, tour à tour, vous scandalisez, charmez, dérangez, récompensez et troublez votre entourage.

Certaines prophéties affirment que le mystificateur invétéré finira par trahir ses compagnons et que, ce faisant, il fera chuter les princes, les royaumes et peut-être les contrées célestes. Néanmoins, d'autres oracles prédisent qu'il apportera une aide aussi vitale qu'inattendue, qu'il déjouera le désastre dernier et contribuera à l'apparition d'une nouvelle ère de prospérité.

Les voleurs et les sorciers sont les plus enclins à devenir mystificateurs invétérés, mais on sait que l'origine de ces personnages légendaires réserve bien des surprises.

L'immortalité ?

Les mystificateurs invétérés doivent résister à la tentation d'emprunter la voie obscure. Voici comment une campagne peut présenter ce dilemme.

Emprunter des voies sinueuses : une fois que vous avez accompli votre quête, votre réputation légendaire n'est plus à faire. Le récit de vos exploits complexes est passé à la postérité.

Si vous restez avec vos compagnons pour les voir achever leur ultime quête en embrassant leur cause, on vous célèbre en véritable héros. Vos éventuels méfaits passés sont oubliés et on loue votre capacité à dompter votre tempérament erratique quand les circonstances l'exigent. Vous êtes invité à rejoindre le royaume de l'entité que vous admirez le plus, où l'on vous offre un palais, des richesses et des amitiés sincères, le tout sur fond de légendes répétées pendant mille ans, relatant comment la nature versatile du mystificateur a su tendre vers la fermeté et la pureté malgré tout.

Si, au contraire, vous trahissez vos compagnons et les empêchez d'accomplir leur quête finale (ou simplement, si vous ne les aidez pas), vous êtes honni par tous ceux qui autrefois vous aimaient et vous accordaient leur confiance. Vos pires ennemis vous accueillent à bras ouverts au sein de leur cour et votre nom devient synonyme de noire malédiction, à jamais méprisé par tous ceux qui l'entendent.

Aptitudes de mystificateur invétéré

Tous les mystificateurs invétérés ont les aptitudes suivantes :

Faveur de la ruse (niveau 21) : vous avez le don pour vous sortir de situations inextricables. Trois fois par jour, au prix d'une action libre, vous pouvez refaire un jet de d20 (jet d'attaque, jet de sauvegarde, test de compétence ou test de caractéristique).

Maîtrise du mystificateur (niveau 24) : si vous obtenez 18 ou plus sur le jet de d20 de la première attaque d'un pouvoir quotidien ou de rencontre, le pouvoir en question n'est pas dépensé.

Nonchalance du mystificateur (niveau 30) : une fois par jour, vous pouvez annoncer au MD que le jet de d20 qu'il vient d'effectuer a obtenu un « 1 », sans qu'il ait la possibilité de le relancer.

Pouvoir de mystificateur invétéré

Tour légendaire Mystificateur invétéré Utilitaire 26

Quand les circonstances l'exigent, vous pouvez accomplir un petit miracle à partir de rien.

Quotidien ✦ Guérison
Action mineure **Personnelle**

Effet : vous regagnez tous vos points de vie et toutes vos récupérations, vous sauvegardez automatiquement contre tous les effets auxquels vous êtes sujet, recouvrez tous les pouvoirs de rencontre que vous avez dépensés ou tous vos pouvoirs quotidiens dépensés, à l'exception de celui-ci. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir, vous devez prendre un repos prolongé pour le récupérer.

Quêteur éternel

Votre course après l'ultime destinée continue, mais cela ne vous empêche pas de prendre part à des événements dont les retombées sont planétaires (certains disent même que vous les manipulez).

Prérequis : niveau 21

Vous êtes peut-être un héros dont le destin se dévoile peu à peu. Ou un libre penseur qui veut goûter à tout ce que l'univers peut lui offrir avant de se rapprocher durablement d'un aspect spécifique du cosmos. Vous pourriez être un rebelle détestant l'idée de n'avoir qu'une seule destinée et clamant haut et fort son désintérêt pour ce seul concept. Ou encore, peut-être souhaitez-vous simplement éviter ce type d'engagement. Quoi qu'il en soit, votre implication et votre influence sur les événements de ce monde restent tellement intenses, que votre destinée n'aura aucune difficulté à vous trouver quand l'heure viendra.

En quête d'immortalité ?

Personne ne peut prédire votre destination finale. Contrairement à beaucoup d'autres personnages épiques, votre destinée a l'avantage d'être parfaitement ajustable, si bien que vous pouvez continuer à la forger tout en aidant vos amis dans l'accomplissement de la leur.

Aptitudes de quêteur éternel

Tous les quêteurs éternels ont les aptitudes suivantes :

Quêteur des mille voies (niveau 21) : lorsque vous gagnez un niveau de classe et que vous acquérez un pouvoir quotidien ou de rencontre, vous pouvez le sélectionner dans n'importe quelle classe.

Ce n'est pas parce que vous apprenez un pouvoir que vous recevez tous les attributs nécessaires à son utilisation. Ainsi, un guerrier qui apprend un sort de magicien parce qu'il est quêteur éternel ne pourra pas du même coup recourir aux focaliseurs qui rendent les incantations plus efficaces. Il vaut donc mieux apprendre des pouvoirs compatibles avec ce que vous connaissez déjà.

Action éternelle (niveau 24) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également une action supplémentaire à votre tour de jeu suivant. Celle-ci ne bénéficie d'aucun des avantages découlant habituellement de la dépense d'un point d'action (comme c'est le cas de beaucoup d'aptitudes de voie parangonique).

Sapience du quêteur (niveau 26) : vous gagnez un pouvoir utilitaire de niveau 22, de n'importe quelle classe. Sur la voie du destin (niveau 30) : vous recevez l'aptitude de niveau 24 de n'importe quelle autre destinée épique pour laquelle vous remplissez les prérequis.

CHAPITRE 5

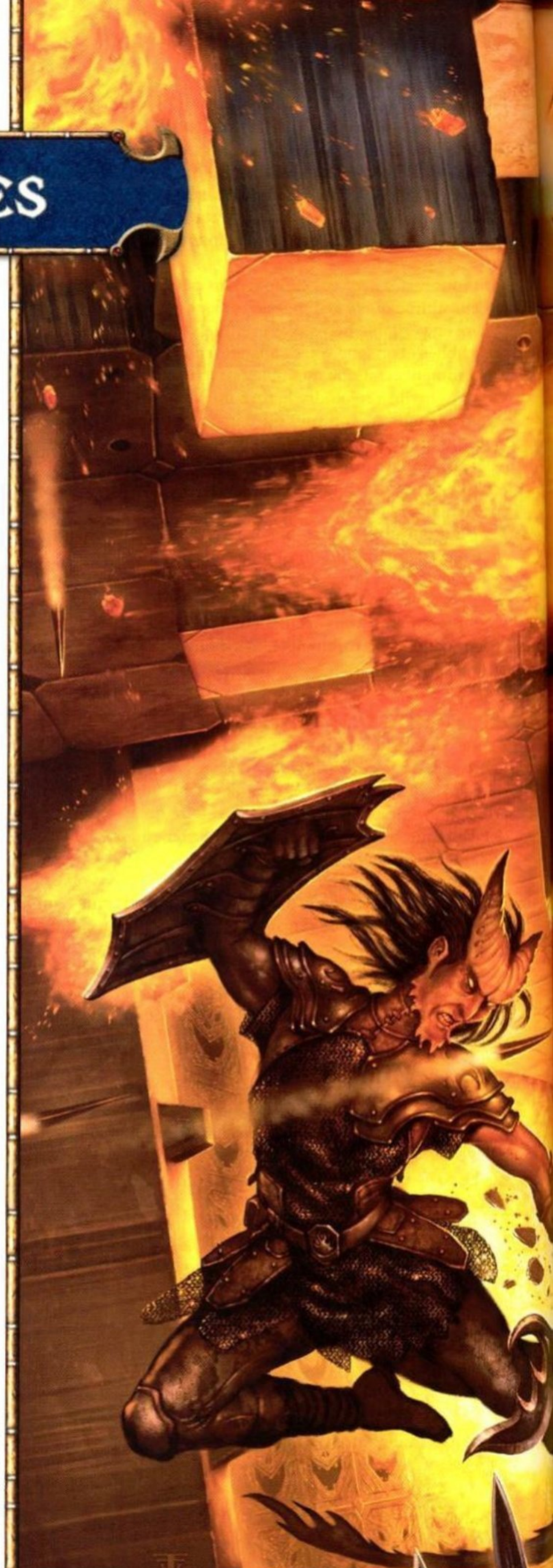
COMPÉTENCES

AVEZ-VOUS étudié de vieux grimoires détaillant la nature de la magie et la structure de l'univers ? Le ton mielleux de votre voix vous permet-il de faire passer les pires mensonges pour la vérité ? Avez-vous le chic pour tirer les vers du nez aux gens, à moins que vous ne soyez un acrobate hors pair ? Tous ces aspects prennent dans le jeu la forme de compétences.

En qualité d'aventurier, vous avez un minimum de savoir-faire dans chaque compétence, celui-ci augmentant bien évidemment au fur et à mesure e votre progression en niveaux. De plus, vos valeurs de caractéristique affectent l'utilisation de vos compétences, si bien qu'un voleur halfelin doté d'une Dextérité élevée sera meilleur en Acrobaties qu'un paladin nain pourvu d'une piètre valeur dans cette même caractéristique. En gros, votre aptitude réelle prend la forme d'un test de compétence ; le jet de 1d20 déterminant si oui ou non vous vous acquittez de la tâche entreprise.

Ce chapitre vous révèle tout ce que vous devez savoir au sujet des compétences :

- **Formation de compétence :** comment fonctionne la formation de compétence, mais également comment en apprendre de nouvelles.
- **Utilisation des compétences :** comment effectuer un test de compétence, en déterminer le niveau de difficulté et comment jouer un test sans lancer de dé.
- **Compétences de connaissances :** les règles qui vous permettront de déterminer ce que vous savez de l'univers et des créatures de D&D.
- **Description des compétences :** le détail de tout ce que les compétences du jeu vous permettent de faire, de l'Acrobaties aux Soins.



IRANZO VOHWINKEL



FORMATION DE COMPÉTENCE

Bénéficier d'une formation de compétence signifie que vous jouissez d'une instruction académique, d'une expérience pratique ou d'un talent naturel dans cette compétence.

Lorsque vous choisissez une compétence accompagnée d'une formation, vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5 dans cette compétence. Cependant, vous ne pouvez bénéficier d'une formation dans une même compétence qu'une seule fois.

La description de votre classe (cf. Chapitre 4) précise le nombre de compétences pour lesquelles vous êtes formé, mais également celles que vous pouvez choisir au niveau 1. Par exemple, si vous jouez un sorcier de niveau 1, vous avez droit à quatre compétences parmi une liste de huit. Vous pouvez également prendre le talent Apprentissage pour être formé dans une compétence qui n'apparaît pas sur la liste de votre classe. Enfin, certains talents de multiclassage permettent eux aussi de gagner une formation.

La table qui suit détaille les compétences existantes dans le jeu, mais également le modificateur de caractéristique applicable à chacune dans le cadre des tests et les classes qui y ont directement accès.

Compétences	Caractéristique	Compétence de classe pour. . .
Acrobaties	**Dex**	**rôdeur, voleur**
Arcanes	**Int**	**magicien, prêtre, sorcier**
Athlétisme	**For**	**guerrier, maître de guerre, rôdeur, voleur**
Bluff	**Cha**	**sorcier, voleur**
Connaissance de la rue	**Cha**	**guerrier, sorcier, voleur**
Diplomatie	**Cha**	**magicien, maître de guerre, paladin, prêtre**
Discrétion	**Dex**	**rôdeur, voleur**
Endurance	**Con**	**guerrier, maître de guerre, paladin, rôdeur**
Exploration	**Sag**	**magicien, rôdeur, voleur**
Histoire	**Int**	**magicien, maître de guerre, prêtre, paladin, sorcier**
Intimidation	**Cha**	**guerrier, maître de guerre, paladin, sorcier, voleur**
Intuition	**Sag**	**magicien, paladin, prêtre, sorcier, voleur**
Larcin	**Dex**	**sorcier, voleur**
Nature	**Sag**	**magicien, rôdeur**
Perception	**Sag**	**rôdeur, voleur**
Religion	**Int**	**magicien, paladin, prêtre, sorcier**
Soins	**Sag**	**guerrier, maître de guerre, paladin, prêtre,rôdeur**

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Lorsque vous utilisez une compétence, vous devez effectuer un test. Ce dernier tient compte de votre formation, de votre talent inné (votre modificateur de caractéristique), de votre expérience globale (la moitié de votre niveau), de divers facteurs (bonus applicables) et d'un peu de chance (le jet de dé).

Le MD vous dira si un test de compétence convient à une situation donnée ou vous demandera d'en jouer un si les circonstances l'imposent.

BONUS AUX TESTS DE COMPÉTENCE

Lorsque vous créez votre personnage, il vous revient de déterminer votre bonus de base aux tests de compétence pour chacune de vos compétences. Celui-ci inclut les éléments suivants :

- La moitié de votre niveau.
- Votre modificateur de caractéristique (chaque compétence s'appuie sur l'une de vos valeurs de caractéristique).
- Un bonus de +5 si vous êtes formé dans cette compétence.

De plus, certains des paramètres suivants s'appliqueront peut-être à votre bonus de base aux tests de compétence :

- Le malus d'armure aux tests si vous portez une armure (cf. Chapitre 7) et effectuez un test ayant pour caractéristique-clé la Force, la Dextérité ou la Constitution.
- Bonus raciaux et de talent.
- Un bonus d'objet lié à un objet magique.
- Un bonus de pouvoir.
- Tout autre bonus sans type applicable.

TEST DE COMPÉTENCE

Pour effectuer un test de compétence, lancez 1d20 et ajoutez-y :

- Votre bonus de base aux tests pour cette compétence.
- Tous les modificateurs circonstanciels applicables.
- Les bonus et malus découlant de pouvoirs qui vous affectent.

Le total donne le résultat de votre test.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

Lorsque vous effectuez un test de compétence, mieux vaut obtenir un résultat élevé. En effet, vous allez devoir atteindre un seuil, qui bien souvent prend la forme d'un nombre fixe appelé degré de difficulté (DD). Ce DD dépend de ce que vous tentez de faire et est fixé par le maître du donjon. La description de chaque compétence de ce chapitre donne plusieurs exemples de DD. Toutefois, le MD le fixe en fonction de situations précises basées sur le niveau, les conditions et les circonstances, comme précisé dans le *Guide du Maître*. Tous les DD partent du principe que la situation est loin d'être normale ; le MD ne doit donc faire appel aux tests que dans les situations les plus spectaculaires.

TESTS OPPOSÉS

Parfois, vous serez amené à effectuer un test de compétence pour mesurer votre savoir-faire à celui d'un autre personnage, qu'il s'agisse ou non du même domaine. Par exemple, lorsque vous usez de Discrétion, vous tentez de vous dissimuler aux yeux de quelqu'un susceptible de vous remarquer (par le biais de la compétence Perception).

C'est ce qu'on appelle un test opposé. Lors d'un tel test, les deux protagonistes lancent le dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, la victoire revient au personnage ayant le modificateur au test le plus élevé. Si les deux personnages ne parviennent toujours pas à se départager, chacun relance le dé.

Tests sans jet de dé

Dans certaines situations, la chance n'intervient pas, ni dans un sens ni dans l'autre. Dans un environnement calme (en dehors du cadre d'une rencontre), lorsque vous souhaitez vous acquitter d'une tâche tout à fait ordinaire, vous pouvez vous contenter de vous appuyer sur votre seul savoir-faire.

Faire 10

Lorsque vous n'êtes ni pressé, ni menacé, ni distrait (en gros, lorsque vous êtes en dehors du cadre d'une rencontre) et que vous entreprenez une tâche ordinaire, vous pouvez décider de « faire 10 ». Au lieu de lancer 1d20, déterminez le résultat de votre test de compétence comme si vous aviez tout juste obtenu la moyenne (10). En faisant 10, le résultat de votre test est égal à vos modificateurs de compétence (ce qui inclut la moitié de votre niveau) + 10. Pour les tâches ordinaires, faire 10 est généralement synonyme de réussite.

FAIRE 10

Quand vous faites 10, le résultat de votre test est égal à 10 + votre bonus de base aux tests de compétence pour une compétence précise.

Tests passifs

Lorsque vous n'utilisez pas activement une compétence, on part du principe que vous faites 10 aux tests opposés s'appuyant sur celle-ci. Les tests passifs servent habituellement dans le cadre des tests de Perception et d'Intuition. Toutefois, le MD peut aussi exploiter le résultat de votre test passif avec des compétences comme Arcanes ou Exploration pour décider de ce qu'il vous dira au sujet d'un monstre au début d'une rencontre.

Par exemple, si vous traversez une région que vous croyez sûre et que vous n'êtes pas sur le qui-vive, vous faites 10 aux tests de Perception visant à remarquer objets et ennemis. Si le résultat de votre test de Perception est suffisamment élevé, ou si une créature effectue un mauvais test de Discrétion, vous aurez une chance de la remarquer, même si vous ne la cherchiez pas spécialement.

Coopération

Dans certaines situations, vos alliés et vous pouvez collaborer afin d'utiliser une compétence. Ainsi, vos alliés peuvent vous aider à jouer un test de compétence en l'effectuant eux aussi. Chaque allié qui obtient un résultat de 10 ou plus vous confère un bonus de +2 au test. Jusqu'à quatre d'entre eux peuvent vous aider, pour un bonus maximum de +8. Si le choix vous est offert, laissez le personnage de votre groupe ayant le bonus de base aux tests de compétence le plus élevé prendre les choses en main, pendant que d'autres personnages coopèrent pour lui octroyer des bonus. Pour plus de détails sur la coopération en combat, reportez-vous à *Aider quelqu'un*, page 286.

Défi de compétences

Un défi de compétences est une rencontre où vos compétences (et non vos capacités de combat) occupent le devant de la scène. Contrairement à un obstacle que l'on franchit à l'aide d'un test de compétence, le défi de compétences prend la forme d'une situation complexe qui exige de réussir plusieurs tests, qui souvent s'appuient sur différentes compétences, avant que vous puissiez prétendre à la victoire.

Le *Guide du Maître* propose les règles détaillées des rencontres associées à un défi de compétences. Par exemple, vous aurez à jouer un test de Diplomatie pour convaincre le duc d'envoyer des soldats dans les montagnes, un test d'Histoire pour lui rappeler ce qui s'est passé la dernière fois que ses ancêtres ont refusé de défendre le col, et un test d'Intuition afin de comprendre qu'il ne servirait à rien que le guerrier de votre groupe tente d'effectuer un test d'Intimidation contre le noble dans le but de l'influencer. De même, vous pourrez user de tests de Nature et de Perception pour suivre la trace de disciples au beau milieu de la jungle, un test de Religion pour deviner où se situe leur temple caché, et un test d'Endurance pour ne pas succomber à la maladie et à l'épuisement au beau milieu de la forêt tropicale.

Quels que soient les détails de votre défi de compétences, la structure en est assez simple. Votre but est d'accumuler un certain nombre de victoires (généralement sous la forme de tests de compétence couronnés de succès) avant d'essuyer trop de défaites (tests ratés). Ensuite, à vous de réfléchir au meilleur moyen d'exploiter vos compétences pour relever le défi.

Compétences de connaissances

Certaines compétences regroupent des connaissances qui ont trait à un sujet précis : Arcanes, Exploration, Histoire, Nature et Religion. Vous pouvez y recourir pour vous souvenir d'informations ou reconnaître la nature d'un indice. Mais vous pouvez également y faire appel pour identifier certaines espèces de monstres.

Le DD du test augmente selon la nature du sujet et du secret qui entoure les connaissances en question. Parfois, le MD décrétera que l'information recherchée n'est à la disposition que des personnages formés dans la compétence correspondante.

Échelons parangonique et épique : si les connaissances relèvent de l'échelon parangonique ou épique, le DD augmente comme le montre la table ci-après.

Tests de connaissances

Quelle que soit la compétence de connaissances dont vous vous servez, reportez-vous aux règles suivantes lorsque vous effectuez un test de connaissances.

Connaissances générales : cette catégorie regroupe les informations d'ordre général ayant trait à un sujet donné.

Connaissances avancées : celle-ci inclut des informations précises que seuls connaissent les experts en la matière.

Connaissances spécialisées : cette catégorie abrite des informations très pointues que seuls connaissent les véritables maîtres en la matière.

Compétence de connaissances : pas d'action requise ; soit vous connaissez la réponse, soit vous ne la connaissez pas.

- **DD :** cf. table.
- **Réussite :** vous vous souvenez d'un élément d'information utile dans votre domaine de connaissances ou identifiez un indice qui lui est lié.
- **Échec :** vous ne vous rappelez aucune information pertinente. Le MD vous autorisera peut-être à effectuer un autre test si des faits nouveaux sont découverts.

Niveau de connaissances	DD
Générales	15
Avancées	20
Spécialisées	25
Échelon parangonique	+10
Échelon épique	+15

Tests de connaissance des monstres

Quelle que soit la compétence de connaissances dont vous vous servez, reportez-vous aux règles suivantes lorsque vous effectuez un test visant à identifier un monstre.

Connaissance des monstres : pas d'action requise ; soit vous connaissez la réponse, soit vous ne la connaissez pas.

- **DD :** cf. table.
- **Réussite :** vous identifiez la créature ainsi que son type, son tempérament habituel et les mots-clés qui l'accompagnent.
  Un résultat élevé vous en dira davantage sur ses pouvoirs, résistances et vulnérabilités.
- **Échec :** vous ne vous rappelez aucune information pertinente. Le MD vous autorisera peut-être à effectuer un autre test si des faits nouveaux sont découverts.

Connaissance des monstres	DD
Nom, type, mots-clés	15
Pouvoirs	20
Résistances et vulnérabilités	25
Échelon parangonique	+5
Échelon épique	+10

Description des compétences

L'en-tête de chaque description reprend le nom de la compétence, ainsi que la caractéristique qui lui est associée. C'est du modificateur de cette caractéristique dont vous devez vous servir pour calculer votre bonus de base aux tests de compétence.

Pour les compétences liées à la Force, la Constitution et la Dextérité, un rappel vous permettra de ne pas oublier le malus d'armure aux tests.

La description vous détaille ensuite les différents usages que vous pouvez faire de la compétence, ainsi que divers DD et le type d'action nécessaire pour l'utiliser.

Acrobaties (Dextérité)

Malus d'armure aux tests

Vous êtes capable de réaliser de véritables exercices d'acrobate, de garder l'équilibre sur une corde raide ou une surface instable, de vous défaire de liens ou encore d'amortir les dégâts liés à une chute.

Cascade

Effectuez un test d'Acrobaties pour vous balancer à un lustre, sauter par-dessus un adversaire, dévaler un escalier assis sur votre bouclier ou tenter toute autre cascade imaginable qui obtient la bénédiction de votre MD. Ce dernier fixe le DD selon la complexité de l'acrobatie et le danger de la situation. En cas d'échec, vous vous retrouvez à terre dans la case où vous avez débuté votre cascade (le MD peut toutefois changer d'avis selon l'acrobatie tentée et la situation). Notez bien que le MD a parfaitement le droit de décider que votre acrobatie est impossible dans une situation précise, mais également de fixer un DD élevé.

Cascade : action simple ou action de mouvement selon l'acrobatie.

- **DD :** DD de base 15.
- **Réussite :** vous réalisez une cascade.
- **Échec :** vous ne parvenez pas à mener à bien votre cascade et devez en subir les conséquences (une chute par exemple).

Équilibre

Effectuez un test d'Acrobaties pour vous déplacer sur une surface instable (comme un pont de cordes suspendu battu par le vent ou un rondin branlant) ou large de moins de 30 cm (comme une corniche ou une corde tendue).

Équilibre : dans le cadre d'une action de mouvement.

- **DD :** cf. table.
- **Réussite :** déplacez-vous à hauteur de la moitié de votre VD sur une surface étroite ou instable.
- **Échec de 4 ou moins :** vous restez dans la case dans laquelle vous avez démarré et perdez le reste de votre action de mouvement, mais vous ne tombez pas. Vous pouvez retenter votre chance dans le cadre d'une nouvelle action de mouvement.
- **Échec de 5 ou plus :** vous dévissez (cf. *Chutes*, page 284) et perdez le reste de votre action de mouvement. Si vous tentiez de vous déplacer sur une surface instable mais pas étroite, vous vous retrouvez à terre dans votre case de départ. Si vous êtes toujours à même la surface, vous pouvez retenter votre chance dans le cadre d'une nouvelle action de mouvement.
- **Confère un avantage de combat :** lorsque vous êtes en équilibre, vos ennemis jouissent d'un avantage de combat contre vous.
- **Dégâts :** si vous subissez des dégâts, vous devez effectuer un nouveau test d'Acrobaties pour rester debout.

Surface	DD d'Acrobaties
Étroite ou instable	20
Très étroite (moins de 15 cm)	+5
Étroite et instable	+5

Réduction des dégâts de chute (formation uniquement)

Si vous tombez ou sautez depuis une certaine hauteur, vous pouvez effectuer un test d'Acrobaties pour réduire le montant des dégâts de chute.

Réduction des dégâts de chute : action libre si vous tombez ou action de mouvement si vous sautez.

- **Dégâts réduits :** effectuez un test d'Acrobaties, puis réduisez les dégâts de chute subis d'un nombre égal à la moitié du résultat de votre test (arrondir à l'entier inférieur).

Exemple : le sol se dérobe sous les pieds de Kora, révélant une fosse. Elle tente alors un test d'Acrobaties pour réduire les dégâts de chute. La fosse a une profondeur de 12 mètres et la chute va lui infliger 24 dégâts (résultat du jet de 4d10). Le résultat de son test d'Acrobaties est égal à 21, ce qui réduit les dégâts de 10. Au final, elle ne subit donc que 14 dégâts.

Se débarrasser de liens

Effectuez un test d'Acrobaties pour vous défaire de liens.

Se débarrasser de liens : 5 minutes.

- **DD :** DD de base 20. Le DD, fixé par le MD, est déterminé par le type de liens et leur qualité.
- **Évasion rapide :** vous pouvez tenter une évasion au prix d'une action simple, mais le DD augmente de 10.
- **Réussite :** vous vous défaites de liens physiques.
- **Échec :** vous êtes incapable de vous débarrasser de vos liens sans l'aide de quelqu'un.

Se dégager d'une étreinte

Effectuez un test d'Acrobaties pour vous dégager d'une étreinte (cf. *Évasion*, page 290). Vous pouvez également tenter de vous soustraire à d'autres effets d'immobilisation, comme vous le précisera votre MD.

Arcanes (Intelligence)

Vous avez accumulé une bonne somme de connaissances en matière de magie. Celles-ci s'étendent même aux plans d'existence suivants et créatures qui en sont originaires : le Chaos Élémentaire, Féerie et Gisombre.

Si vous avez suivi une formation dans cette compétence, vos connaissances traduisent des études universitaires, sous la forme d'un cursus ou d'un simple loisir. Ceux qui ont une formation dans cette compétence ont une chance de connaître le mystérieux Royaume Lointain (mais rien au sujet de ses créatures, qui tombent sous le coup d'Exploration).

Connaissances arcaniques

Effectuez un test d'Arcanes pour vous souvenir d'une information utile ou reconnaître un indice en rapport avec la magie. Reportez-vous à *Tests de connaissances*, page 179. Vous devez avoir suivi une formation en Arcanes pour vous souvenir de renseignements liés au Royaume Lointain, ce qui nécessite au moins des connaissances spécialisées (DD 25).

Connaissance des monstres

Élémentaire, féerique et ombreuse

Effectuez un test d'Arcanes pour identifier une créature d'origine élémentaire, féerique ou ombreuse (une créature du Chaos Élémentaire, Féerie ou Gisombre), ou encore une créature artificielle. Reportez-vous à *Tests de connaissance des monstres*, page 179.

Détection de la magie (formation uniquement)

Vos connaissances vous permettent d'identifier les effets magiques et de sentir la présence de magie.

Identifier un effet magique : action simple.

- **DD :** DD 20 + moitié du niveau de l'effet (le cas échéant). Vous devez être en mesure de voir ou de détecter l'effet.
- **Ni pouvoir ni rituel :** la source de l'effet magique ne doit être ni un objet magique, ni un pouvoir, ni un rituel.
- **Réussite :** vous découvrez le nom, la source et les mots-clés de l'effet (le cas échéant).
- **Échec :** vous ne pourrez retenter d'identifier l'effet qu'après avoir pris un repos prolongé.

Identifier une invocation ou un périmètre : action mineure.

- **DD :** DD 15 + moitié du niveau du pouvoir. Vous devez être en mesure de voir l'effet d'invocation ou son périmètre.
- **Réussite :** vous identifiez le pouvoir utilisé pour créer l'effet, ainsi que sa source et ses mots-clés.
- **Échec :** vous ne pouvez pas retenter d'identifier l'effet durant cette rencontre.

Identifier un rituel : action simple.

- **DD :** DD 20 + moitié du niveau du rituel. Vous devez être en mesure de voir ou de détecter les effets du rituel.
- **Réussite :** vous identifiez le rituel et sa catégorie.
- **Échec :** vous ne pourrez retenter d'identifier le rituel qu'après avoir pris un repos prolongé.

Sentir la présence de magie : 1 minute.

- **DD :** DD 20 + moitié du niveau d'un objet magique, pouvoir (invocation ou périmètre), rituel ou phénomène magique situé à portée.
- **Zone de détection :** vous pouvez détecter la magie sur un nombre de cases égal à 5 + votre niveau dans toutes les directions, en ignorant les sources d'énergie magique dont vous êtes déjà conscient. Ne tenez pas compte des obstacles ; vous pouvez détecter la magie au travers des murs, portes, etc.
- **Réussite :** vous détectez toutes les sources d'énergie magique dont vous atteignez le DD. Vous en découvrez aussi la source, le cas échéant. Si la source d'énergie magique se situe dans votre ligne de mire, vous la localisez avec précision. Dans le cas contraire, vous découvrez la direction de l'émanation magique, mais pas la distance qui vous en sépare.
- **Échec :** soit vous ne détectez rien, soit il n'y avait rien à détecter à portée. Vous ne pourrez retenter votre chance dans la zone qu'après avoir pris un repos prolongé.

Athlétisme (Force)

Malus d'armure aux tests

Effectuez un test d'Athlétisme pour entreprendre des activités physiques s'appuyant sur la force musculaire, comme escalader, se dégager d'une étreinte, sauter et nager.

Escalade

Effectuez un test d'Athlétisme pour gravir ou descendre une surface. Les circonstances et la nature de celle-ci rendent les choses plus ou moins faciles.

Escalade : dans le cadre d'une action de mouvement.

- **DD :** cf. table. Si vous utilisez du matériel d'escalade, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au test d'Athlétisme. Si vous pouvez vous arc-bouter entre deux surfaces, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au test.
- **Réussite :** vous grimpez à hauteur de la moitié de votre VD.

  Lorsque vous atteignez le sommet de la surface (par exemple, en sortant d'une fosse), vous arrivez sur la case adjacente à celle-ci. La dernière case de déplacement vous met donc sur cette case.
- **Échec de 4 ou moins :** vous restez là où vous avez démarré et perdez le reste de votre action de mouvement, mais vous ne tombez pas. Vous pouvez retenter votre chance dans le cadre d'une nouvelle action de mouvement.
- **Échec de 5 ou plus :** vous tombez (cf. *Chutes*, page 284) et perdez le reste de votre action de mouvement.
- **Confère un avantage de combat :** pendant que vous grimpez, vos ennemis jouissent d'un avantage de combat contre vous.
- **Utilisation de déplacement :** comptez le nombre de cases que vous gravissez dans le cadre de votre déplacement.
- **Dégâts :** si vous subissez des dégâts en grimpant, vous devez effectuer un nouveau test d'Athlétisme en utilisant le DD de la surface que vous gravissez. Si ces dégâts vous mettent en péril, augmentez le DD de 5. Si vous ratez le test, vous chutez de l'endroit où vous vous trouvez. Si vous tentez de vous rattraper, ajoutez les dégâts subis au DD pour y parvenir.
- **Se rattraper :** si vous tombez en grimpant, vous pouvez effectuer un test d'Athlétisme au prix d'une action libre pour vous rattraper à quelque chose et ainsi mettre un terme à la chute. Le DD de base est égal au DD de la surface que vous gravissiez + 5 (le tout modifié selon les circonstances).

  Vous pouvez effectuer un seul test dans le but de vous rattraper ; si vous le ratez, vous ne pouvez plus rien faire, à moins que le MD en décide autrement.
- **Vitesse d'escalade :** quand elles grimpent, les créatures dotées d'une vitesse d'escalade (comme les araignées monstrueuses) s'appuient sur celle-ci, ignorent les terrains difficiles, ne confèrent pas d'avantage de combat à leurs ennemis et n'effectuent pas de tests d'Athlétisme pour grimper.

Surface	DD d'Athlétisme
Échelle	0
Corde	10
Surface inégale (paroi d'une caverne)	15
Surface rugueuse (mur de briques)	20
Surface glissante	+5
Surface parfaitement lisse	+5

Natation

Effectuez un test d'Athlétisme pour nager ou faire du surplace. Divers paramètres peuvent rendre l'opération plus difficile. Pour plus d'informations sur la nage et le surplace, reportez-vous à la description de la compétence Endurance.

Nage ou surplace : dans le cadre d'une action de mouvement.

- **DD :** cf. table.
- **Réussite :** vous nagez à hauteur de la moitié de votre VD ou flottez et faites du surplace.
- **Échec de 4 ou moins :** vous restez là où vous êtes et perdez le reste de votre action de mouvement. Vous pouvez retenter votre chance dans le cadre d'une nouvelle action de mouvement.
- **Échec de 5 ou plus :** vous coulez d'une case et risquez l'asphyxie par noyade (cf. Chapitre 9 du *Guide du Maître*).
- **Utilisation de déplacement :** comptez le nombre de cases que vous nagez dans le cadre de votre déplacement.
- **Vitesse à la nage :** quand elles nagent, les créatures dotées d'une vitesse à la nage (comme les sahuagins) s'appuient sur celle-ci et n'effectuent pas de tests d'Athlétisme pour nager.

Courant	DD d'Athlétisme
Calme	10
Agité	15
Démonté	20

Saut

Effectuez un test d'Athlétisme pour sauter en hauteur et atteindre une corde ou une corniche, ou encore pour sauter en longueur, de l'autre côté d'une fosse, de sables mouvants, d'un muret ou de quelque autre obstacle.

Saut en hauteur : dans le cadre d'une action de mouvement.

- **Distance de saut verticale :** effectuez un test d'Athlétisme et divisez le résultat par 10 (en arrondissant à l'entier inférieur). C'est le nombre de tranches de 30 cm que vous pouvez sauter en hauteur. Le résultat détermine la distance qui sépare alors vos pieds du sol. Pour déterminer si vous parvenez à attraper quelque chose en sautant, ajoutez-y la taille de votre personnage plus un tiers en arrondissant à la tranche de 30 cm inférieure (un personnage mesurant 1,80 m ajoutera donc 2,40 m à la distance finale, contre 1,50 pour un personnage mesurant 1,20 m).
- **Course d'élan :** si vous vous déplacez d'au moins 2 cases avant de réaliser le saut, divisez le résultat de votre test par 5 et non par 10.

- **Utilisation de déplacement :** comptez le nombre de cases que vous sautez dans le cadre de votre déplacement. Si vous n'avez plus de déplacement, vous tombez. Vous pouvez terminer votre premier déplacement dans les air si si vous effectuez un double déplacement (cf. page 284).

Exemple : Marc, un humain d'1,80 m, tente un saut en hauteur pour attraper une corde pendant à 3,60 mètres au-dessus du sol. Il obtient 26 à son test. Avec une course d'élan, il couvre la distance (26 ÷ 5 = 5 x 30 cm, soit 1,50 m, plus sa taille augmentée d'un tiers, pour une allonge finale de 3,90 m). Sans prise d'élan, Marc n'aurait pas atteint le bout de la corde (26 ÷ 10 = 2 x 30 cm, soit 60 cm, pour une allonge finale de 3 m).

Saut en longueur : dans le cadre d'une action de mouvement.

- **Distance de saut horizontale :** effectuez un test d'Athlétisme et divisez le résultat par 10 (sans l'arrondir). C'est le nombre de cases que vous pouvez sauter en longueur. Vous atterrissez dans la case déterminée par le résultat. Si vous finissez au-dessus d'une fosse ou d'un gouffre, vous tombez et perdez le reste de votre action de mouvement.
- **Distance parcourue verticalement :** la distance parcourue verticalement est égale au quart de la longueur du saut. Si cette distance ne vous permet pas de franchir un obstacle, vous le percutez, tombez à terre et perdez le reste de votre action de mouvement.
- **Course d'élan :** si vous vous déplacez d'au moins 2 cases avant de réaliser le saut, divisez le résultat de votre test par 5 et non par 10.
- **Utilisation de déplacement :** comptez le nombre de cases que vous sautez dans le cadre de votre déplacement. Si vous n'avez plus de déplacement, vous tombez. Vous pouvez terminer votre premier déplacement dans les airs si vous effectuez un double déplacement (cf. page 284).

Exemple : Marc tente un saut en longueur pour passer par-dessus un taillis d'épineux haut de 1,50 m et la fosse large de 3 m qui le suit. Il obtient 24 à son test. Avec une course d'élan, il parcourt facilement la distance (24 ÷ 5 = 4,8 cases ou 7,20 m) et passe par-dessus le fourré (24 ÷ 4 = 1,80 m). Sans prise d'élan, Marc n'aurait ni franchi la fosse (24 ÷ 10 = 2,4 cases ou 3,60 m) ni le taillis (12 ÷ 4 = 90 cm). Il heurte alors le mur d'épines et se retrouve à terre avant même d'avoir atteint la fosse.

Se dégager d'une étreinte

Effectuez un test d'Athlétisme pour vous dégager d'une étreinte (cf. *Évasion*, page 290). Vous pouvez également tenter de vous soustraire à d'autres effets d'immobilisation, comme vous le précisera votre MD.

Bluff (Charisme)

Vous êtes capable de faire illusion et de donner le change, qu'il s'agisse de faire avaler des mensonges ou d'éliminer des soupçons. Vous pouvez ainsi effectuer un test de Bluff pour embobiner un garde, rouler un marchand, jouer une partie de cartes, enfiler un déguisement, contrefaire un document ou tout simplement mentir.

Votre test de Bluff est opposé au test d'Intuition de la victime. Si vous êtes face à plusieurs protagonistes, votre test sera certainement opposé au test de chacun d'eux, tout dépendant du nombre de personnes qui vous voient, vous écoutent et surtout s'intéressent à ce que vous trafiquez.

Lors d'un défi de compétences, vous aurez parfois à battre les tests d'Intuition de la victime à plusieurs reprises pour réussir à la bluffer.

Bluff : action simple en combat, ou dans le cadre d'un défi de compétences.

- **Test opposé :** Bluff contre Intuition.
- **Confère un avantage de combat :** une fois par rencontre avec combat, vous pouvez tenter de jouir d'un avantage de combat contre un adversaire adjacent en réalisant une feinte. Au prix d'une action simple, effectuez un test de Bluff opposé au test d'Intuition de votre ennemi. En cas de succès, vous jouissez d'un avantage de combat contre celui-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
- **Faire diversion pour se cacher :** une fois par rencontre avec combat, vous pouvez faire diversion pour vous cacher. Au prix d'une action simple, effectuez un test de Bluff opposé au test d'Intuition d'un ennemi en mesure de vous voir. Si vous êtes confronté à plusieurs adversaires, votre test de Bluff est opposé au test d'Intuition de chacun d'eux. En cas de succès, vous faites diversion et avez aussitôt droit à un test de Discrétion pour vous cacher.

Connaissances de la rue (Charisme)

Lorsque vous vous trouvez au sein d'une communauté (qu'il s'agisse d'une ville, d'un village ou d'un hameau), effectuez un test de Connaissance de la rue pour avoir vent des dernières rumeurs, découvrir le nom des personnalités locales, trouver où vous ravitailler (et comment vous y rendre) et apprendre où ne pas mettre les pieds.

Connaissance de la rue : l'utilisation de cette compétence prend 1 heure et peut être associée à un défi de compétences.

- **DD :** cf. table.
- **Réussite :** vous recueillez des renseignements intéressants, entendez quelques rumeurs, découvrez des offres d'emploi et savez où faire les meilleures affaires.
- **Échec :** rien ne vous empêche de retenter votre chance, mais vous risquez d'attirer l'attention si vous continuez de courir après la même information.

Communauté et information	DD de Connaissance de la rue
Communauté ordinaire	15
Communauté hostile	20
Communauté parfaitement étrangère	30
Renseignement déjà disponible	-2
Renseignement difficile à se procurer	+5
Renseignement secret ou bien gardé	+10



Diplomatie (Charisme)

Cette compétence vous permet d'influencer votre prochain en usant de tact, d'une bonne dose de subtilité et d'un minimum de courtoisie. Effectuez un test de Diplomatie pour modifier l'opinion de votre protagoniste, arrondir les angles, marchander le prix d'un objet, faire preuve d'étiquette et respecter le protocole, ou tout simplement négocier une affaire en toute bonne foi.

Le test de Diplomatie est joué contre le DD fixé par le MD. L'attitude de la cible à votre égard (amicale ou inamicale, serviable ou hostile) et autres paramètres (par exemple, votre objectif ou ce que vous demandez) s'appliqueront certainement au DD. La Diplomatie est généralement employée dans le cadre d'un défi de compétences nécessitant un certain nombre de succès, mais il n'est pas impossible que votre MD y fasse appel dans d'autres situations.

Discrétion (Dextérité)

Malus d'armure aux tests

Effectuez un test de Discrétion pour vous cacher aux yeux de vos ennemis, passer derrière une poignée de gardes sans vous faire remarquer ou encore espionner des gens sans être vu ni entendu.

Cette compétence est utilisée contre le test de Perception d'une créature ou contre un DD fixé par le MD.

Discrétion : dans le cadre de l'action que vous tentez de réaliser dans la plus grande discrétion.

- **Test opposé :** Discrétion contre Perception (cf. table regroupant les modificateurs au test). Face à plusieurs cibles, votre test de Discrétion sera opposé au test de Perception de chacune d'elles.
- **Abri ou camouflage :** à moins que la cible ne soit distraite, vous devez disposer d'un abri ou d'un camouflage contre celle-ci afin d'effectuer votre test de Discrétion. Vous devez ensuite conserver le bénéfice de l'abri ou du camouflage pour ne pas être repéré. Si la créature vous a dans sa ligne de mire (en gros, si vous n'avez ni abri ni camouflage), elle vous aperçoit automatiquement (aucun test de Perception requis).
- **Abri supérieur ou camouflage total :** si vous disposez d'un abri supérieur ou d'un camouflage total, la cible ne peut pas vous voir et ne peut connaître avec certitude votre emplacement exact. Si le résultat de son test de Perception est supérieur au résultat de votre test de Discrétion, elle est consciente de votre présence, sait dans quelle direction vous vous situez et a une vague idée de la distance qui vous sépare d'elle. Si le résultat de son test de Perception est supérieur au résultat de votre test de Discrétion de 10 ou plus, la cible sait précisément où vous vous trouvez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, même si vous vous déplacez.
- **Créature distraite :** si la cible est distraite, vous pouvez tenter de vous dissimuler même si vous ne disposez pas d'un abri ou d'un camouflage. En combat, vos ennemis sont plus ou moins censés regarder dans toutes les directions. En dehors d'un combat, une créature prêtera peut-être attention à quelque chose situé dans une certaine direction, ce qui vous permettra de vous dissimuler derrière elle. Effectuez malgré tout un test de Discrétion pour éviter qu'elle vous repère, car elle peut toujours vous entendre.
- **Réussite :** vous ne vous faites pas repérer ; on ne vous entend pas et vous réussissez à vous cacher. Par la suite, si vous attaquez ou criez, vous ne serez plus caché.
- **Échec :** pas de nouvelle tentative, à moins que les cibles soient distraites ou que vous disposiez désormais d'un abri ou d'un camouflage.

HOWARD LYON

- ✦ **Avantage de combat :** vous jouissez d'un avantage de combat contre une cible qui n'est pas consciente de votre présence.
- ✦ **Source lumineuse :** les cibles vous repèrent automatiquement si vous disposez d'une source de lumière.

Vous...	Modificateur de Discrétion
Parlez	-5
Vous déplacez de plus de 2 cases	-5
Courez	-10

Endurance (Constitution)

Malus d'armure aux tests
Effectuez un test d'Endurance pour annuler certains effets secondaires et repousser vos limites physiques. Vous êtes capable de retenir votre respiration plus longtemps, d'ignorer les affres de la faim et de la soif, mais aussi de nager (ou de faire du surplace) pendant un sacré bout de temps.

Certains dangers liés à votre environnement (températures ou temps extrêmes, maladies) vous obligent à effectuer un test d'Endurance pour tenir le coup.

Le Chapitre 3 du *Guide du Maître* renferme les règles traitant des dangers liés au climat, des maladies, de la faim et de la soif.

Endurance : pas d'action requise.

- ✦ **DD :** cf. table. Le DD du test varie en fonction de la situation et de la gravité du danger.
- ✦ **Réussite :** vous vous sortez d'une situation donnée.
- ✦ **Échec :** vous n'avez pas droit à de nouvelle tentative, à moins que les circonstances varient ou qu'un certain temps s'écoule.

Tâche	DD d'Endurance
Temps extrême	15 (base)
Résister à une maladie	Variable
Ignorer la faim	10 + 2 par jour
Ignorer la soif	15 + 4 par jour
Retenir sa respiration (par round au-delà du 5e)	10 + 1 par round
Nager ou faire du surplace (après 1 heure)	15 + 2 par heure

Exploration (Sagesse)

Vous avez accumulé une certaine expérience en matière d'exploration souterraine, ce qui vous permet de retrouver votre chemin dans un donjon, de vous orienter dans un réseau de galeries sinueuses, d'identifier certains dangers souterrains et même de trouver de quoi manger en Outreterre.

Si vous avez suivi une formation dans cette compétence, celle-ci se traduit par de longues études ou une expérience acquise sur le terrain. Dans les deux cas, vous disposez certainement d'informations confidentielles en la matière. Ceux qui bénéficient d'une formation sont également en mesure d'identifier les créatures du Royaume Lointain qui vivent et chassent dans les donjons et environnements souterrains.

Connaissance des monstres

Aberrante
Effectuez un test d'Exploration pour identifier une créature d'origine aberrante (une créature du Royaume Lointain). Reportez-vous à *Tests de connaissance des monstres*, page 180.

Connaissances d'explorateur

Effectuez un test d'Exploration pour vous souvenir d'une information utile ayant trait à un environnement souterrain, mais également pour reconnaître un danger ou indice souterrain. Reportez-vous à *Tests de connaissances*, page 179.

Les connaissances d'explorateur permettent notamment de fixer les points cardinaux sous terre (connaissances générales), d'identifier une dangereuse plante souterraine (connaissances avancées), et de remarquer une construction récente ou un changement de profondeur alors que vous explorez une zone (connaissances spécialisées).

Fourrager

Effectuez un test d'Exploration pour trouver de quoi boire et manger pour 24 heures. Vous ne pouvez recourir à cette option que dans un environnement souterrain relativement proche d'un milieu sauvage classique ; cavernes ou complexes souterrains abritant des points d'eau, champignons ou lichens comestibles, vermines de petite taille, etc.

Fourrager : 1 heure.

- ✦ **DD :** DD 15 pour trouver de la nourriture et de l'eau pour une personne ; DD 25 pour cinq personnes maximum. Le MD pourra modifier le DD en fonction de l'environnement (-5 dans un milieu cultivé ou +5 dans une région désertique).
- ✦ **Réussite :** vous trouvez de quoi manger et boire pour 24 heures.
- ✦ **Échec :** vous ne trouvez ni nourriture ni eau. Vous pouvez retenter votre chance, mais dans une zone différente.

Histoire (Intelligence)

Vous avez accumulé une certaine masse de connaissances liées à l'histoire d'une région et au-delà de ses frontières, dont les événements importants (et leurs causes). Vos connaissances ont trait à la royauté et autres leaders, aux guerres, légendes, personnalités, lois, coutumes, traditions et événements marquants.

Si vous avez suivi une formation dans cette compétence, vos connaissances traduisent des études universitaires, sous la forme d'un cursus ou d'un simple loisir, si bien que vous avez de bonnes chances de détenir des renseignements confidentiels en la matière.

Effectuez un test d'Histoire pour vous souvenir d'une information historique utile, mais également pour reconnaître un indice historique. Reportez-vous à *Tests de connaissances*, page 179.

Intimidation (Charisme)

Effectuez un test d'Intimidation pour influencer un interlocuteur en vous montrant hostile, en le menaçant ouvertement ou tout simplement en faisant preuve de beaucoup de persuasion.

L'Intimidation peut être utilisée dans les rencontres avec combat ou dans le cadre d'un défi de compétences nécessitant un certain nombre de succès. Vos tests d'Intimidation s'effectuent contre la défense de Volonté de la cible ou un DD fixé par le MD. L'attitude de la cible à votre égard et autres paramètres (par exemple, votre objectif ou ce que vous demandez) s'appliqueront certainement au DD.

Intimidation : action simple en combat, ou dans le cadre d'un défi de compétences.

- **Test opposé :** Intimidation contre Volonté (cf. table pour les modificateurs applicables à la défense de la cible). Si vous ne parlez pas une langue comprise de la cible, vous subissez un malus de -5 au test. Si vous tentez d'intimider plusieurs adversaires à la fois, effectuez un test d'Intimidation distinct contre la défense de Volonté de chacun d'eux. Notez que chaque cible doit être en mesure de vous voir et de vous entendre.
- **Réussite :** vous obligez un adversaire en péril à se rendre, forcez une cible à révéler des secrets malgré elle ou effrayez un ennemi pour qu'il entreprenne une autre action.
- **Échec :** si vous tentez d'intimider la cible en plein combat, pas de nouvelle tentative possible contre celle-ci durant cette rencontre.
- **La cible devient hostile :** que votre test soit couronné de succès ou non, l'utilisation d'Intimidation rend généralement la cible hostile envers vous une fois qu'elle a exécuté vos ordres.

L'ennemi est...	Modificateur de défense de Volonté
Hostile	+10
Inamical	+5

Intuition (Sagesse)

Pour vous, le langage corporel n'a aucun secret. Effectuez un test d'Intuition pour saisir la psychologie d'un individu, lire entre les lignes, analyser les manières de quelqu'un ou encore jauger la franchise d'un interlocuteur.

On a recours à l'Intuition pour contrer un test de Bluff, mais cette compétence est aussi l'équivalent de la Perception en société. Lors d'un défi de compétences, effectuez des tests d'Intuition contre les tests de Bluff d'un protagoniste. Notez qu'Intuition permet aussi de recueillir des indices, de bien se tenir en société ou tout simplement de comprendre si un individu est sous l'influence d'une force extérieure.

Lorsque vous utilisez cette compétence, vous faites de votre mieux pour comprendre les motivations ou le comportement de la cible, mais également pour tenter de voir si elle dit la vérité. L'Intuition est loin d'être une science exacte et ce n'est pas un pouvoir surnaturel. Elle vous confère simplement une impression générale d'une personne.

Intuition : pas d'action requise lorsque vous contrez un test de Bluff, action mineure en combat, ou dans le cadre d'un défi de compétences. Nécessite un minimum d'interaction pour se faire une idée de la cible.

- **DD :** cf. table. Si vous essayez de déceler une tentative de bluff, il s'agit d'un test opposé contre le test de Bluff de votre adversaire.
- **Réussite :** vous contrez un test de Bluff, vous faites une meilleure idée d'une situation sociale donnée, sentez une influence extérieure affectant la cible, ou reconnaissez qu'un effet est purement illusoire.
- **Échec :** pas de nouvelle tentative, à moins que les circonstances ne changent.
- **Reconnaître un effet illusoire :** le MD a parfaitement le droit de s'appuyer sur votre Intuition passive pour voir si vous remarquez les signes révélateurs d'une illusion. En cas de succès, l'illusion n'est pas brisée, mais vous en reconnaissez la nature.

Tâche	DD d'Intuition
Psychologie, comportement	10 + niveau de la créature
Sentir une influence extérieure	25 + niveau de l'effet
Reconnaître un effet illusoire	15 + niveau de l'effet

Larcin (Dextérité)

Malus d'armure aux tests

Qu'il s'agisse de désamorcer des pièges, de crocheter des serrures, de faire les poches ou de réaliser des tours de passe-passe, vous avez des talents de voleur et pouvez accomplir des tâches nécessitant des nerfs d'acier et une main sûre.

Certains usages de cette compétence sont tellement pointus que le MD pourra parfaitement décréter que vous devez avoir suivi une formation pour avoir une chance de réussir.

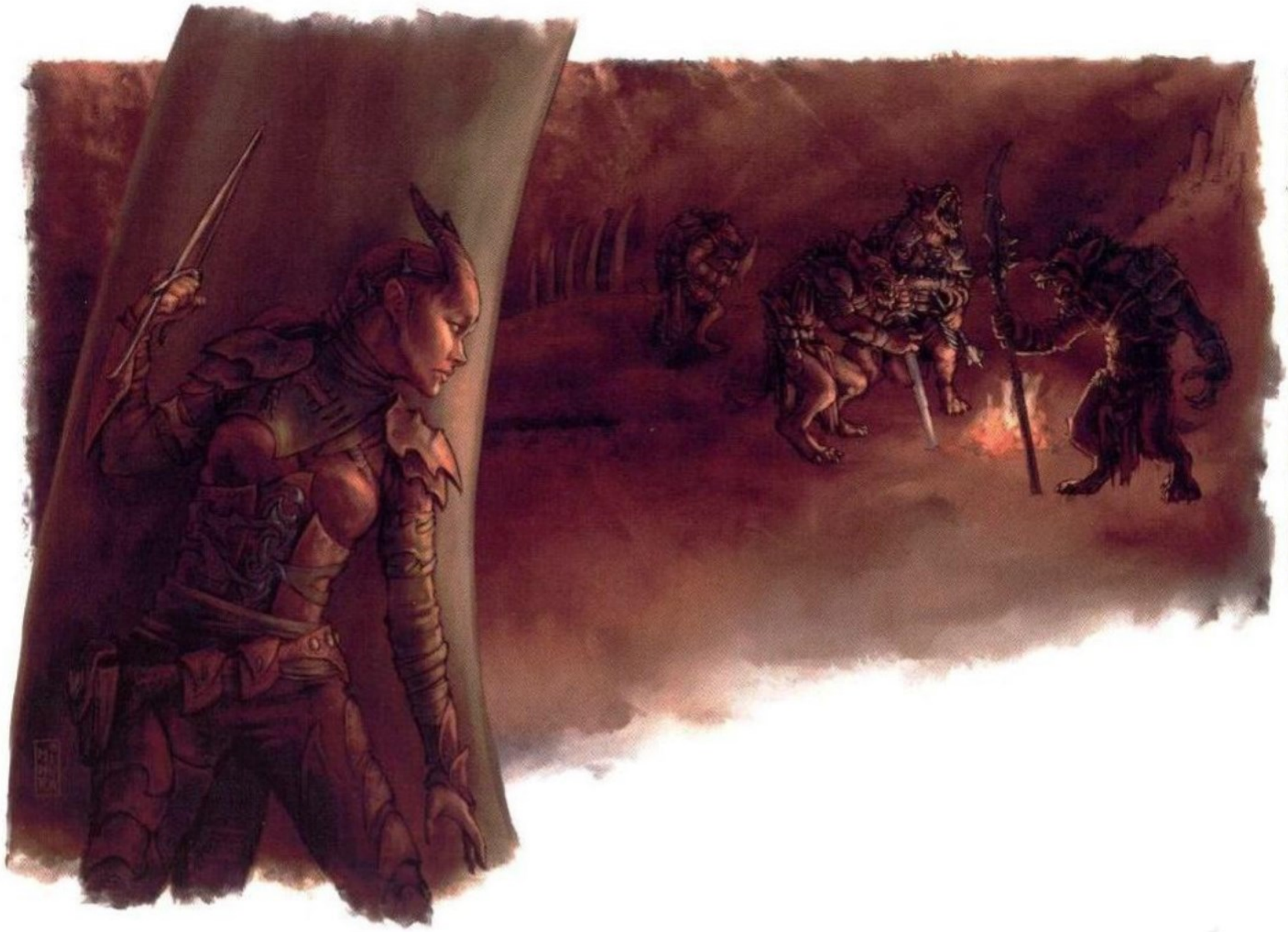
Crochetage

Effectuez un test de Larcin pour crocheter une serrure.

Crochetage : action simple en plein combat, ou dans le cadre d'un défi de compétences.

- **DD :** cf. table. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 au test si vous vous servez d'outils de cambrioleur.
- **Réussite :** vous parvenez à crocheter la serrure.
- **Échec :** vous pouvez retenter votre chance au prix d'une nouvelle action.

Serrure	DD de Larcin
Échelon héroïque	20
Échelon parangonique	30
Échelon épique	35



Désamorçage

Effectuez un test de Larcin pour éviter de déclencher un piège. Vous devez bien évidemment être conscient de la présence du mécanisme pour tenter de le désamorcer. Pour trouver un piège caché, effectuez un test de Perception.

Désamorçage : action simple en plein combat, ou dans le cadre d'un défi de compétences.

- **DD :** cf. table. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 au test si vous vous servez d'outils de cambrioleur.
- **Empêcher le déclenchement d'un piège :** vous bénéficiez d'un bonus de +5 au test si vous tentez simplement d'empêcher le déclenchement du piège.
- **Réussite :** vous désamorcez le piège ou empêchez son déclenchement. Désamorcer un piège le rend inoffensif jusqu'à ce qu'il soit réarmé. Empêcher son déclenchement sécurise la zone jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
- **Échec de 4 ou moins :** il ne se passe rien ; vous pouvez retenter votre chance au prix d'une nouvelle action.
- **Échec de 5 ou plus :** vous déclenchez le piège.

Piège	DD de Larcin
Échelon héroïque	20
Échelon parangonique	30
Échelon épique	35

Passe-passe

Effectuez un test de Larcin pour escamoter un objet qui traîne assez petit pour tenir dans le creux de la main (comme une pièce ou une bague) ou réaliser un tour de passe-passe.

Passe-passe : action simple en combat, ou dans le cadre d'un défi de compétences.

- **DD :** DD de base 15.
- **Réussite :** vous escamotez un objet qui traîne de petite taille ou réalisez un tour de passe-passe.
- **Échec :** vous pouvez escamoter l'objet, mais vos protagonistes vous remarquent ou comprennent votre tour de passe-passe.

Vol à la tire

Effectuez un test de Larcin pour délester une créature d'un petit objet (comme une arme légère, une bourse ou une amulette) qu'elle ne tient pas en main sans qu'elle s'en aperçoive.

Vol à la tire : action simple.

- **DD :** DD 20 + le niveau de la cible. En combat, vous subissez un malus de -10 au test.
- **Réussite :** vous délestez la cible d'un objet de petite taille sans qu'elle s'en aperçoive.
- **Échec de 4 ou moins :** vous ne récupérez pas l'objet, mais la cible ne remarque rien. Vous pouvez retenter votre chance au prix d'une nouvelle action.
- **Échec de 5 ou plus :** vous ne récupérez pas l'objet et la cible remarque votre tentative.

RAVEN MIMURA



Nature (Sagesse)

Vous avez accumulé une certaine masse de connaissances liées à la nature, ce qui vous permet de retrouver votre chemin en milieu sauvage, de reconnaître les dangers d'ordre naturel, d'identifier les créatures naturelles et de survivre en pleine nature.

Si vous avez suivi une formation dans cette compétence, vos connaissances traduisent des études universitaires, sous la forme d'un cursus ou d'un simple loisir, si bien que vous avez de bonnes chances de détenir des renseignements confidentiels en la matière.

Connaissance de la nature

Effectuez un test de Nature pour vous souvenir d'une information utile ayant trait à un environnement naturel (relief, climat, plantes ou saisons), mais également pour reconnaître un indice naturel. Reportez-vous à *Tests de connaissances*, page 179.

Les connaissances de la nature permettent notamment de fixer les points cardinaux ou de trouver son chemin (connaissances générales), d'identifier une plante dangereuse ou un danger naturel (connaissances avancées), ou de prédire un changement météorologique (connaissances spécialisées).

Connaissance des monstres

Naturelle

Effectuez un test de Nature pour identifier une créature d'origine naturelle. Reportez-vous à *Tests de connaissance des monstres*, page 180.

Dressage

Effectuez un test de Nature pour calmer un animal, lui enseigner des tours ou tout simplement le dresser. Le dressage se fait généralement dans le cadre d'un défi de compétences nécessitant un certain nombre de succès.

Fourrager

Effectuez un test de Nature pour trouver de quoi boire et manger pour 24 heures.

Fourrager : 1 heure.

- **DD :** DD 15 pour trouver de la nourriture et de l'eau pour une personne ; DD 25 pour cinq personnes maximum. Le MD pourra modifier le DD en fonction de l'environnement (-5 dans un milieu cultivé ou +5 dans une région désertique).
- **Réussite :** vous trouvez de quoi manger et boire pour 24 heures.
- **Échec :** vous ne trouvez ni nourriture ni eau. Vous pouvez retenter votre chance, mais dans une zone différente.

Perception (Sagesse)

Effectuez un test de Perception pour déceler des indices, détecter une porte secrète, prendre conscience d'un danger imminent, trouver un piège, suivre une piste, écouter au travers d'une porte ou mettre la main sur des objets cachés.

Cette compétence est utilisée contre le test de Discrétion d'une autre créature ou un DD fixé par le MD. Souvent, le MD s'appuiera sur votre Perception passive pour voir si vous remarquez un indice ou un danger imminent.

WILLIAM O'CONNOR

Perception : pas d'action requise ; soit vous remarquez quelque chose, soit vous ne remarquez rien. En règle générale, le MD utilisera le résultat de votre Perception passive. Si vous souhaitez user de cette compétence de manière active, vous devez entreprendre une action simple, ou encore passer 1 minute à écouter ou fouiller en fonction de la tâche.

- **Test opposé :** Perception contre Discrétion lorsque vous tentez de repérer ou d'entendre une créature usant de Discrétion. Votre test pourra être modifié en fonction de la distance, ou encore si vous écoutez au travers d'une porte ou d'un mur (cf. table).
- **DD :** cf. table pour ce qui est du DD lorsque vous tentez de repérer ou d'entendre quelque chose, de fouiller une zone ou de trouver des traces.
- **Réussite :** vous repérez ou entendez quelque chose.
- **Échec :** pas de nouvelle tentative, à moins que les circonstances ne changent.
- **Fouille :** lorsque vous fouillez une zone ou cherchez quelque chose de manière active, on part du principe que vous examinez toutes les cases adjacentes. Le MD peut vous permettre de le faire au prix d'une action simple, mais la fouille nécessite habituellement 1 minute.

Détection ou fouille	DD de Perception
À peine dissimulé	10
Bien dissimulé	25
À plus de 10 cases	+2

Entendre	DD de Perception
Combat	0
Conversation ordinaire	10
Chuchotements	20
Au travers d'une porte	+5
Au travers d'un mur	+10
À plus de 10 cases	+2

Trouver des traces	DD de Perception
Sol mou (neige, boue, terre meuble)	15
Sol dur (bois ou pierre)	25
Pluie ou neige depuis que les traces ont été laissées	+10
Par journée écoulée depuis que les traces ont été laissées	+2
La proie a dissimulé ses traces	+5
Proie de taille TG ou supérieure	-5
Groupe de dix créatures ou plus	-5

Religion (Intelligence)

Vous avez accumulé une certaine masse de connaissances liées aux dieux, aux traditions et cérémonies religieuses, aux effets divins, aux symboles sacrés et à la théologie. Ces connaissances s'étendent même aux morts-vivants et à la Mer Astrale (ce qui inclut les créatures originaires de ce plan).

Si vous avez suivi une formation dans cette compétence, vos connaissances traduisent des études universitaires, sous la forme d'un cursus ou d'un simple loisir, si bien que vous avez de bonnes chances de détenir des renseignements confidentiels en la matière.

Connaissance de la religion

Effectuez un test de Religion pour vous souvenir d'une information utile ayant trait à des connaissances religieuses, mais également pour reconnaître un indice lié à la religion. Reportez-vous à *Tests de connaissances*, page 179.

Connaissance des monstres

Immortelle ou Mort-vivant

Effectuez un test de Religion pour identifier une créature d'origine immortelle (venue de la Mer Astrale) ou accompagnée du mot-clé mort-vivant. Reportez-vous à *Tests de connaissance des monstres*, page 180.

Soins (Sagesse)

Vous êtes capable d'aider un compagnon à se remettre de ses blessures ou d'effets secondaires handicapants, mais aussi de traiter les maladies.

Premiers secours

Effectuez un test de Soins pour administrer les premiers secours.

Premiers secours : action simple.

- **DD :** varie en fonction de la tâche entreprise.
- **Utilisation de second souffle :** effectuez un test de Soins DD 10 pour permettre à un personnage adjacent d'utiliser son second souffle (cf. page 292) sans qu'il ait besoin d'entreprendre une action pour ce faire. En revanche, la cible ne bénéficie pas des bonus de défense d'ordinaire associés au second souffle.
- **Stabiliser un mourant :** effectuez un test de Soins DD 15 pour stabiliser l'état d'un personnage adjacent mourant. En cas de réussite, la cible n'a plus à effectuer de jet de sauvegarde contre la mort, à moins qu'elle subisse à nouveau des dégâts. Stabiliser l'état d'un personnage ne modifie en rien le total de ses points de vie.
- **Conférer un jet de sauvegarde :** effectuez un test de Soins DD 15. En cas de réussite, un allié adjacent peut aussitôt effectuer un jet de sauvegarde, ou encore bénéficier d'un bonus de +2 à un jet de sauvegarde à la fin de son tour de jeu suivant.

Soigner une maladie

Effectuez un test de Soins pour traiter un personnage malade. Le Chapitre 3 du *Guide du Maître* renferme les règles abordant les maladies.

- **Soigner une maladie :** dans le cadre du repos prolongé du malade. Vous devez régulièrement le veiller durant cette période et effectuer votre test de Soins au terme du repos.
- **Remplace Endurance :** c'est le résultat de votre test de Soins qui détermine les effets de la maladie s'il est supérieur au résultat du test d'Endurance du malade.

CHAPITRE 6

TALENTS

EN GAGNANT des niveaux, vous recevez des avantages qui améliorent vos capacités. Ces avantages s'appellent des talents. En général, un talent ne vous offre pas de nouvelle faculté, mais vous permet de mieux faire une chose que vous savez déjà faire. Un talent peut conférer un bonus à un test de compétence, augmenter une valeur de défense ou permettre d'ignorer une contrainte ou un malus lié à une situation donnée. Certains talents vous permettent aussi de trouver de nouvelles utilités à vos compétences, de changer les effets de vos pouvoirs, d'améliorer vos traits raciaux ou même de vous octroyer les capacités d'une autre classe.

Ce chapitre expose toutes les facettes des talents :

- **Choix des talents :** tout sur l'acquisition et le fonctionnement des talents.
- **Description des talents :** une explication complète de chaque talent et de ses effets.
- **Talents de multiclassage :** les règles de multiclassage et les talents impliqués.

RAVEN MIMURA



CHOIX DES TALENTS

Lorsque vous créez un personnage de niveau 1, vous choisissez un talent (si vous êtes humain, vous avez droit à un talent supplémentaire au niveau 1, ce qui vous en fait deux dès le départ). Ensuite, vous recevez un nouveau talent à chaque niveau pair, ainsi qu'aux niveaux 11 et 21. Pour choisir un talent, vous devez en remplir les prérequis.

Habituellement, il n'est pas possible de choisir le même talent plus d'une fois. Pour la plupart d'entre eux, ce serait de toute façon inutile. Cependant, quelques talents peuvent être pris à plusieurs reprises, leur avantage s'appliquant à chaque fois à une situation différente ; différents groupes d'armes, différents pouvoirs, etc. Tous les éléments nécessaires sont alors précisés dans leur description.

FONCTIONNEMENT DES TALENTS

La majorité des talents confèrent un bonus faible et fixe à l'une des données numériques de votre feuille de personnage. Lorsque vous choisissez un talent, il y a une règle importante à garder en tête : les bonus d'un même type ne se cumulent pas.

Certains de ces bonus s'appliquent quelle que soit la situation ; on les qualifie de bonus de talent. Par exemple, Vigueur herculéenne confère un bonus de talent de +2 à la défense de Vigueur, quelles que soient les circonstances. Si vous disposez de deux bonus de talent s'appliquant au même nombre, seul le plus élevé doit être pris en compte, et non la somme des deux. Ainsi, si vous possédez Vigilance (qui confère un bonus de talent de +2 aux tests de Perception) et Sens du drakéide (qui confère quant à lui un bonus de talent de +1 aux tests de Perception), vous appliquez le bonus de +2, et non un total de +3.

En règle générale, un bonus sans type (comme un « bonus de +2 ») ne s'applique que dans certaines situations. Ces bonus qui dépendent des circonstances récompensent une tactique particulière. Par exemple, Attaques réflexes confère un bonus de +1 aux jets d'attaque lors d'une attaque d'opportunité. Contrairement aux bonus de talent, les bonus sans type se cumulent. Si vous avez à la fois Avantage défensif (qui confère un bonus de +2 à la CA contre un adversaire sur lequel on jouit d'un avantage de combat) et Agilité défensive (un talent qui confère un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité), vous bénéficierez d'un bonus total de +4 si les deux circonstances s'appliquent.

Des bonus de types différents se cumulent également. Si vous avez Vive allure et Sprinter, vous bénéficiez en permanence d'un bonus de talent de +1 à la vitesse de déplacement (grâce à Vive allure) et d'un bonus supplémentaire de +2 lorsque vous chargez ou courez (grâce à Sprinter). En cas de charge, votre vitesse de déplacement est donc supérieure de 3.

Pour plus de détails, reportez-vous à *Bonus et malus*, page 275.

Talents et mots-clés : quand un talent octroie un avantage lié à l'utilisation d'un pouvoir accompagné d'un mot-clé, il s'applique lorsque vous utilisez un pouvoir d'objet magique ou un pouvoir qui vous est conféré par votre classe, votre race ou un autre talent.

TYPES DE TALENTS

Certaines règles communes s'appliquent à tous les talents appartenant à une même catégorie.

TALENTS DE CLASSE

Les talents de classe aident les personnages d'une classe précise à améliorer leurs pouvoirs et aptitudes de classe, mais aussi à se spécialiser au fil de leur progression. Le nom de la classe en question apparaît entre crochets derrière le nom du talent. Par exemple, seul un magicien peut prendre le talent Grand grimoire [magicien].

Les talents de classe sont également accessibles aux personnages ayant pris un talent de multiclassage pour la classe associée à ce talent. Par exemple, si vous êtes un guerrier avec le talent Novice des ombres, vous pouvez choisir Garder l'avantage, qui est un talent de voleur.

TALENTS DIVINS

Les talents divins offrent aux personnages ayant l'aptitude de classe conduit divin (c'est-à-dire les prêtres et les paladins) un pouvoir spécial dépendant de leur dieu. Le pouvoir associé à chacun de ces talents suit la description du talent. Un talent divin est signalé par « divin » entre crochets après son nom.

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Les talents de multiclassage forment une catégorie à part. Les règles complètes pour le multiclassage et les talents associés se trouvent à la page 208. La plupart des talents de multiclassage sont signalés par des crochets contenant le nom d'une classe suivi par le terme « multiclassé ». Par exemple, le talent Aspirant des batailles [maître de guerre multiclassé] permet d'obtenir une aptitude de la classe de maître de guerre.

Il y a trois talents de multiclassage différents dans ce livre. Ils permettent d'échanger un pouvoir de classe de votre classe principale contre un pouvoir du même type de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé. Ces talents sont signalés par le type du pouvoir (rencontre, utilitaire ou quotidien) pouvant être échangé, suivi de « multiclassé ».

TALENTS RACIAUX

Les talents raciaux ne sont accessibles qu'aux personnages d'une certaine race. Ils s'appuient sur les qualités innées de cette race et vous permettent de créer un personnage qui en est un représentant idéal. Un talent racial est suivi du nom de la race entre crochets. Par exemple, seuls les halfelins peuvent prendre le talent Perdu dans la foule [halfelin].

DESCRIPTION DES TALENTS

Les talents de ce chapitre se conforment au format suivant :

Linguiste

Prérequis : Int 13

Avantage : choisissez trois langues. Vous parlez, lisez et écrivez désormais ces langues couramment.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant trois nouvelles langues à chaque fois.

Dans l'en-tête contenant le nom du talent se trouve également son type (le cas échéant) entre crochets.

Prérequis

Vous devez remplir ces prérequis supplémentaires pour prendre le talent. Si jamais vous perdez un prérequis (par exemple, si vous utilisez le système d'échange du Chapitre 2 pour remplacer la formation que vous avez suivie dans une compétence prérequise pour le talent en question par une autre compétence), vous ne pouvez plus vous servir de ce talent. Si cette entrée est absente, le talent n'a pas de prérequis particulier.

Avantage

Cette section, qui ne se limite pas toujours à un paragraphe, décrit l'avantage fourni par le talent.

Spécial

Parfois, des règles spéciales s'appliquent à un talent. Cette entrée précise si vous pouvez prendre le même talent plusieurs fois et comment. Elle indique aussi toute autre contrainte sur son utilisation.

Talents héroïques

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de tout niveau tant qu'ils en remplissent les prérequis. Les talents héroïques sont les seuls disponibles aux personnages de niveau 10 ou moins.

Action et assaut [humain]

Prérequis : humain

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque lors d'une action gagnée en dépensant un point d'action.

Adresse elfique [elfe]

Prérequis : elfe, pouvoir racial *précision elfique*

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir *précision elfique*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au nouveau jet d'attaque.

Agilité défensive

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Aplomb d'Ioun [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Ioun

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *aplomb d'Ioun*.

Conduit divin : aplomb d'Ioun Pouvoir de talent

Ioun renforce la volonté de ceux qui ont ses faveurs.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Distance** 5
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 en défense de Volonté jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez avoir le talent aplomb d'Ioun pour utiliser ce pouvoir.

Apprentissage

Prérequis : vous bénéficiez d'une formation dans une compétence qui n'apparaît pas forcément sur votre liste de compétences de classe.

Avantage : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant une compétence pour laquelle vous n'êtes pas formé à chaque fois.



Arme en main

Prérequis : Dex 13

Avantage : vous pouvez dégainer une arme dans le cadre de l'action entreprise pour attaquer avec celle-ci (ou sortir un objet rangé dans une sacoche de ceinture, une bandoulière ou un contenant similaire, dans le cadre de l'action entreprise pour l'utiliser).
Vous bénéficiez également d'un bonus de talent de +2 aux tests d'initiative.

FRANZ VOHWINKEL

TALENTS HÉROÏQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Action et assaut	Humain	+3 aux attaques quand vous dépensez un point d'action
Adresse elfique	Elfe, pouvoir racial *précision elfique*	+2 au nouveau jet d'attaque avec *précision elfique*
Agilité défensive	–	+2 à la CA contre les attaques d'opportunité
Aplomb d'Ioun	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Ioun	Utilisez conduit divin pour invoquer *aplomb d'Ioun*
Apprentissage	–	Gagne une formation dans une compétence
Arme en main	Dex 13	Dégaine une arme avec une action d'attaque, +2 à l'initiative
Armes de prédilection	–	+1 aux dégâts avec les armes du groupe choisi
Armure de Bahamut	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Bahamut	Utilisez conduit divin pour invoquer *armure de Bahamut*
Assaut tactique	Maître de guerre, aptitude de classe de présence tactique	Un allié gagne un bonus égal à votre modificateur d'Int aux dégâts
Attaque en puissance	For 15	+2 aux dégâts contre -2 en attaque
Attaques réflexes	Dex 13	+1 aux attaques d'opportunité
Bénédiction de l'obscur supérieure	Con 15, sorcier, pacte infernal	La faveur pactisée confère 3 points de vie temporaires supplémentaires
Bénédiction de Reine Corneille	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Reine Corneille	Utilisez conduit divin pour invoquer *bénédiction de Reine Corneille*
Blizzard brûlant	Int 13, Sag 13	+1 aux dégâts avec les pouvoirs d'acide ou de froid
Bouclier intempestif	Sag 15, guerrier, aptitude de classe de défi en combat	La cible touchée par une attaque d'opportunité subit un malus de -2 aux jets d'attaque
Charge puissante	For 13	+2 aux dégâts et +2 aux bousculades en cas de charge
Chasseur habile	Dex 15, rôdeur, aptitude de classe de traque	Se décale au prix d'une action libre après un coup critique
Chasseur mortel	Rôdeur, aptitude de classe de traque	Les dés de traque deviennent des d8
Chasseur précis	Sag 15, rôdeur, aptitude de classe de traque	Les alliés ont +1 en attaque contre la cible touchée par un coup critique
Choc de bouclier	Guerrier, aptitude de classe de défi en combat	Poussez d'une case la cible d'une attaque de défi en combat
Combat à deux armes	Dex 13	+1 aux dégâts avec une arme de corps à corps dans chaque main
Combat monté	–	Vous accédez aux capacités spéciales de votre monture
Compétence de prédilection	Formation dans la compétence choisie	+3 aux tests de la compétence choisie
Défense à deux armes	Dex 13, Combat à deux armes	+1 à la CA et aux Réflexes avec une arme dans chaque main
Défi énergique	Con 15, guerrier, aptitude de classe de défi en combat	Ajoutez votre modificateur de Con aux dégâts des attaques d'opportunité
Destin du Vide supérieur	Con 13 ou Cha 13, sorcier, pacte stellaire	La faveur pactisée confère un bonus supplémentaire de +1 au jet de dé
Entraînement martial nain	Nain	+2 aux dégâts et formation avec les haches et les marteaux
Esquive des géants	Nain	+1 à la CA et aux Réflexes contre les ennemis de taille G ou plus
Évasion	Formation en Acrobaties	Se dégager d'une étreinte au prix d'une action mineure ; +2 en Acrobaties
Faveur de Kord	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Kord	Utilisez conduit divin pour invoquer *faveur de Kord*
Férocité du drakéide	Drakéide	+2 aux dégâts lorsque vous êtes en péril
Feu astral	Dex 13, Cha 13	+1 aux dégâts avec les pouvoirs de feu ou radiants
Fine lame	Dex 15	+1 aux attaques avec une lame légère et un avantage de combat
Foulée brumeuse supérieure	Int 13, sorcier, pacte féerique	La faveur pactisée confère 2 cases de téléportation supplémentaires
Fureur noire	Con 13, Sag 13	+1 aux dégâts avec les pouvoirs nécrotiques ou psychiques
Garder l'avantage	Cha 15, voleur	Conserve l'avantage de combat en cas de coup critique
Grâce de Corellon	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Corellon	Utilisez conduit divin pour invoquer *grâce de Corellon*
Grand grimoire	Sag 13, magicien	Ajoute des sorts d'attaque quotidiens au grimoire
Grand souffle	Drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*	*Souffle de dragon* devient décharge 5
Grimpeur confiant	Formation en Athlétisme	Vous escaladez à hauteur de votre VD, +1 en Athlétisme
Habileté halfeline	Halfelin, pouvoir racial *deuxième chance*	L'attaquant subit un malus de -2 avec *deuxième chance*

Nom	Prérequis	Avantage
Harmonie d'Érathis	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Érathis	Utilisez conduit divin pour invoquer *harmonie d'Érathis*
Initiative supérieure	–	+4 aux tests d'initiative
Intuition de groupe	Demi-elfe	Confère aux alliés +1 en Intuition et à l'initiative
Lame opportuniste	For 13, Dex 13	+2 aux attaques d'opportunité avec une lame lourde ou une lame légère
Lancer lointain	For 13	La portée des armes de jet augmente de 2 cases
Lanceur de rituels	Formation en Arcanes ou Religion	Vous maîtrisez et accomplissez des rituels
Linguiste	Int 13	Vous apprenez trois langues
Mains du guérisseur	Paladin, pouvoir *imposition des mains*	Ajoutez le modificateur de Cha aux points de vie soignés par *imposition des mains*
Maniement d'arme	–	Formation à une arme de votre choix
Maniement du bouclier (léger)	For 13	Formation aux boucliers légers
Maniement du bouclier (lourd)	For 15, formation au maniement des boucliers légers	Formation aux boucliers lourds
Onde de Mélora	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Mélora	Utilisez conduit divin pour invoquer *onde de Mélora*
Opiniâtreté de Moradin	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Moradin	Utilisez conduit divin pour invoquer *opiniâtreté de Moradin*
Perdu dans la foule	Halfelin	+2 à la CA si adjacent à deux ennemis plus grands
Persévérance humaine	Humain	+1 aux jets de sauvegarde
Pied léger	Elfe	Améliore la vitesse terrestre de base du groupe, +1 en Acrobaties et Discrétion
Port d'armure (cuir)	–	Formation au port des armures de cuir
Port d'armure (écailles)	For 13, Con 13, formation au port des cottes de mailles	Formation au port des armures d'écailles
Port d'armure (harnois)	For 15, Con 15, formation au port des armures d'écailles	Formation au port des harnois
Port d'armure (mailles)	For 13, Con 13, formation au port des armures de cuir ou de peau	Formation au port des cottes de mailles
Port d'armure (peau)	For 13, Con 13, formation au port des armures de cuir	Formation au port des armures de peau
Pression impitoyable	Tieffelin, pouvoir racial *courroux infernal*	Poussez d'une case avec *courroux infernal*
Radiance de Pélor	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Pélor	Utilisez conduit divin pour invoquer *radiance de Pélor*
Récupération inspirée	Maître de guerre, aptitude de classe de présence inspiratrice	Confère à un allié un jet de sauvegarde auquel il ajoute votre modificateur de Cha
Renfort d'Avandra	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Avandra	Utilisez conduit divin pour invoquer *renfort d'Avandra*
Renversement par surprise	For 15, voleur	La cible tombe à terre avec un coup critique
Représailles de Sehanine	Aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sehanine	Utilisez conduit divin pour invoquer *représailles de Sehanine*
Robustesse	–	Gagne 5 points de vie supplémentaires par échelon de jeu
Sang de feu infernal	Tieffelin	+1 à l'attaque et aux dégâts avec les pouvoirs de feu et de terreur
Sauteur en longueur	Formation en Athlétisme	Effectuez vos sauts en longueur comme si vous aviez pris de l'élan, +1 en Athlétisme
Séide de l'hiver	–	Jouit d'un avantage de combat contre une créature vulnérable au froid
Sens du drakéide	Drakéide	Vision nocturne, +1 en Perception
Soldat éladrin	Éladrin	+2 aux dégâts et formation avec les lances et l'épée longue
Sprinter	Con 13	+2 à la VD lorsque vous chargez ou courez
Surineur	Voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise	Les dés d'attaque sournoise deviennent des d8
Tempête déchaînée	Con 13, Dex 13	+1 aux dégâts avec les pouvoirs d'électricité ou de tonnerre
Tenace	–	Augmente le nombre de récupérations de 2
Tir lointain	Dex 13	La portée des armes à projectiles augmente de 5 cases
Touche-à-tout	Int 13	+2 aux tests de compétence sans formation
Vigilance	–	Pas d'avantage de combat en cas de surprise, +2 en Perception

Armes de prédilection

Avantage : choisissez un groupe d'armes, comme les lances ou les lames lourdes. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets de dégâts avec les armes de ce groupe. Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.
Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant un groupe d'armes différent à chaque fois.

Armure de Bahamut [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Bahamut
Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *armure de Bahamut*.

Conduit divin : armure de Bahamut Pouvoir de talent

Bahamut vous protège (vous ou un allié) contre une blessure désastreuse.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre vous ou un allié.
Effet : convertit un coup critique contre vous ou un allié à portée en coup normal.
Spécial : vous devez avoir le talent armure de Bahamut pour utiliser ce pouvoir.

Assaut tactique [maître de guerre]

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence tactique
Avantage : lorsqu'un allié qui est en mesure de vous voir dépense un point d'action pour effectuer une attaque, le jet de dégâts de cette attaque bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence.

Attaque en puissance

Prérequis : For 15
Avantage : lorsque vous portez une attaque de corps à corps, vous pouvez accepter un malus de -2 au jet d'attaque. Si l'attaque touche, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts (ou de +3 avec une arme à deux mains).

Ces dégâts supplémentaires augmentent avec votre niveau, comme l'indique la table suivante, mais le malus à l'attaque reste le même.

Niveau	Dégâts supplémentaires (arme à deux mains)
1-10	+2 (+3)
11-20	+4 (+6)
21-30	+6 (+9)

Attaques réflexes

Prérequis : Dex 13
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque d'opportunité.

Bénédiction de l'obscur supérieure [sorcier]

Prérequis : Con 15, sorcier, pacte infernal
Avantage : votre aptitude de classe de bénédiction de l'obscur vous donne maintenant 3 points de vie temporaires supplémentaires.

Bénédiction de Reine Corneille [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Reine Corneille
Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *bénédiction de Reine Corneille*.

Conduit divin : bénédiction de Reine Corneille Pouvoir de talent

Reine Corneille offre une récompense à ceux qui tuent en son nom.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action libre **Distance** 10
Déclencheur : votre attaque fait tomber à 0 point de vie ou moins un ennemi situé à portée.
Effet : vous (ou un allié situé à 5 cases de l'ennemi) pouvez dépenser une récupération.
Spécial : vous devez avoir le talent bénédiction de Reine Corneille pour utiliser ce pouvoir.

Blizzard brûlant

Prérequis : Int 13, Sag 13
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé acide ou froid.

Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.

Bouclier intempestif [guerrier]

Prérequis : Sag 15, guerrier, aptitude de classe de défi en combat
Avantage : si vous touchez un ennemi avec une attaque qui vous est conférée par votre aptitude de classe de défi en combat, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez être équipé d'un bouclier pour bénéficier de ce talent.

Charge puissante

Prérequis : For 13
Avantage : lorsque vous chargez, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts et d'un bonus de +2 aux tentatives de bousculade.

Chasseur habile [rôdeur]

Prérequis : Dex 15, rôdeur, aptitude de classe de traque
Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps contre la cible de votre traque, vous pouvez vous décaler au prix d'une action libre et l'ennemi subit un malus de -2 aux jets d'attaque vous prenant pour cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chasseur mortel [rôdeur]

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque.
Avantage : les dés de dégâts supplémentaires de votre aptitude de classe de traque passent de d6 à d8.

Chasseur précis [rôdeur]

Prérequis : Sag 15, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque à distance contre la cible de votre traque, vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre celle-ci jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Choc de bouclier [guerrier]

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : si vous touchez un ennemi avec une attaque qui vous est conférée par votre aptitude de classe de défi en combat, vous poussez la cible de 1 case après avoir infligé des dégâts.

Spécial : vous devez porter un bouclier pour bénéficier de ce talent.

Combat à deux armes

Prérequis : Dex 13

Avantage : lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans chaque main, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts avec votre arme principale.

Combat monté

Avantage : lorsque vous chevauchez une créature, vous accédez aux éventuelles capacités de monture qu'elle confère à son cavalier. Toutes les créatures ne disposent pas de telles capacités. Le *Guide du Maître* renferme toutes les informations nécessaires sur les montures et le combat monté.

Lorsque vous chevauchez une créature, elle peut effectuer ses tests d'Acrobaties, Athlétisme, Discrétion ou Endurance en utilisant votre bonus de base aux tests de compétence s'il est plus élevé que le sien.

Compétence de prédilection

Prérequis : formation dans la compétence choisie

Avantage : choisissez une compétence pour laquelle vous avez suivi une formation. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +3 aux tests de cette compétence.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant une nouvelle compétence à chaque fois.

Défense à deux armes

Prérequis : Dex 13, Combat à deux armes

Avantage : lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans chaque main, vous bénéficiez d'un bonus de bouclier de +1 à la CA et aux Réflexes.

Défi énergique [guerrier]

Prérequis : Con 15, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : si vous touchez un ennemi au moyen d'une attaque qui vous est conférée par votre aptitude de classe de défi en combat, ajoutez votre modificateur de Constitution au jet de dégâts.

Spécial : cet avantage ne s'applique qu'aux attaques portées avec des armes à deux mains.



WILLIAM O'CONNOR

Destin du Vide supérieur [sorcier]

Prérequis : Con 13 ou Cha 13, sorcier, pacte stellaire

Avantage : votre aptitude de classe de destin du Vide vous confère un bonus supplémentaire de +1 au jet de d20.

Entraînement martial nain [nain]

Prérequis : nain

Avantage : vous êtes formé au maniement des haches et des marteaux. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts avec ces armes.

Esquive des géants [nain]

Prérequis : nain

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et à la défense de Réflexes contre les attaques des ennemis de taille G ou supérieure.

Évasion

Prérequis : formation en Acrobaties

Avantage : vous pouvez tenter de vous dégager d'une étreinte au prix d'une action mineure au lieu d'une action de mouvement.

Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Acrobaties.

Faveur de Kord [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Kord

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *faveur de Kord*.

Conduit divin : faveur de Kord Pouvoir de talent

Kord récompense une belle attaque par des soins.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action libre **Distance** 5
Déclencheur : vous (ou un allié situé à portée) réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps.
Effet : vous (ou l'allié) pouvez dépenser une récupération.
Spécial : vous devez avoir le talent faveur de Kord pour utiliser ce pouvoir.

Férocité du drakéide [drakéide]

Prérequis : drakéide

Avantage : lorsque vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts.

Feu astral

Prérequis : Dex 13, Cha 13

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé feu ou radiant.

Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.

Fine lame

Prérequis : Dex 15

Avantage : lorsque vous attaquez avec une lame légère et que vous jouissez d'un avantage de combat, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Foulée brumeuse supérieure [sorcier]

Prérequis : Int 13, sorcier, pacte féerique

Avantage : votre aptitude de classe de foulée brumeuse vous permet maintenant de vous téléporter de 2 cases supplémentaires.

Fureur noire

Prérequis : Con 13, Sag 13

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé nécrotique ou psychique.

Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.

Garder l'avantage [voleur]

Prérequis : Cha 15, voleur

Avantage : si vous réussissez un coup critique alors que vous avez un avantage de combat, vous jouissez de ce dernier sur votre cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Grâce de Corellon [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Corellon

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *grâce de Corellon*.

Conduit divin : grâce de Corellon Pouvoir de talent

Avec la grâce de Corellon, vous vous déplacez quand les autres agissent.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : une créature située à portée dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire.
Effet : vous entreprenez une action de mouvement.
Spécial : vous devez avoir le talent grâce de Corellon pour utiliser ce pouvoir.

Grand grimoire [magicien]

Prérequis : Sag 13, magicien

Avantage : choisissez un sort d'attaque de magicien quotidien de chaque niveau connu et ajoutez-les à votre grimoire.

Chaque fois que vous gagnez un nouveau niveau de sorts d'attaque de magicien quotidiens, vous apprenez un sort supplémentaire de ce niveau (autrement dit, vous ajoutez trois sorts à votre grimoire au lieu de deux).

Ce sort ne change pas le nombre de sorts d'attaque quotidiens que vous pouvez préparer chaque jour.

Grand souffle [drakéide]

Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir *souffle de dragon*, vous pouvez en faire une décharge 5 plutôt qu'une simple décharge 3.

Grimpeur confiant

Prérequis : formation en Athlétisme

Avantage : un test d'Athlétisme réussi vous permet d'escalader à hauteur de votre vitesse de déplacement, plutôt qu'à la moitié.

Vous bénéficiez également d'un bonus de talent de +1 aux tests d'Athlétisme.

Habileté halfeline [halfelin]

Prérequis : halfelin, pouvoir racial *deuxième chance*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir halfelin *deuxième chance*, l'attaquant subit un malus de -2 au nouveau jet d'attaque.

Harmonie d'Érathis [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Érathis

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *harmonie d'Érathis*.

Conduit divin : harmonie d'Érathis Pouvoir de talent

Érathis offre l'harmonie d'un but commun à des alliés décidés.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Distance** 10
Cible : un allié
Effet : si vous disposez d'au moins trois alliés à portée, vous conférez à l'un d'eux un bonus de pouvoir de +2 au premier jet d'attaque qu'il effectue avant le début de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous devez avoir le talent harmonie d'Érathis pour utiliser ce pouvoir.

Initiative supérieure

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +4 aux tests d'initiative.

Intuition de groupe [demi-elfe]

Prérequis : demi-elfe

Avantage : vous conférez aux alliés situés dans un rayon de 10 cases un bonus racial de +1 aux tests d'Intuition et tests d'initiative.



EVA WIDERMANN

Lame opportuniste

Prérequis : For 13, Dex 13

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque d'opportunité avec une lame lourde ou une lame légère.

Lancer lointain

Prérequis : For 13

Avantage : lorsque vous utilisez une arme de jet comme une dague ou une javeline, augmentez les portées normale et longue de 2 cases.

Lanceur de rituels

Prérequis : formation en Arcanes ou Religion

Avantage : vous pouvez maîtriser et accomplir des rituels de votre niveau ou d'un niveau inférieur. Le Chapitre 10 renferme toutes les informations pour se procurer, maîtriser et accomplir des rituels. Bien que certains exigent la compétence Nature ou Soins, la compétence Arcanes ou Religion est toujours nécessaire pour accomplir des rituels.

Linguiste

Prérequis : Int 13

Avantage : choisissez trois langues. Vous parlez, lisez et écrivez désormais ces langues couramment.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant trois nouvelles langues à chaque fois.

Mains du guérisseur [paladin]

Prérequis : paladin, pouvoir *imposition des mains*

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir *imposition des mains*, l'allié affecté regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme.

Maniement d'arme

Avantage : vous êtes formé au maniement d'une arme de votre choix.

Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant une arme différente à chaque fois.

Maniement du bouclier (léger)

Prérequis : For 13

Avantage : vous êtes formé au maniement des boucliers légers.

Maniement du bouclier (lourd)

Prérequis : For 15, formation au maniement des boucliers légers

Avantage : vous êtes formé au maniement des boucliers lourds.

Onde de Mélora [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Mélora

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *onde de Mélora*.

Conduit divin : onde de Mélora Pouvoir de talent

Mélora envoie une onde de guérison pour vous aider, vous ou un ami en péril.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action mineure **Distance** 5
Cible : vous ou un allié ; la cible doit être en péril.
Effet : la cible bénéficie de régénération 2 jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle ne soit plus en péril. Aux niveaux 11 à 20, ce pouvoir confère régénération 4, puis régénération 6 à partir du niveau 21.
Spécial : vous devez avoir le talent onde de Mélora pour utiliser ce pouvoir.

Opiniâtreté de Moradin [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Moradin

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *opiniâtreté de Moradin*.

Conduit divin : opiniâtreté de Moradin Pouvoir de talent

La bénédiction de Moradin place les petits en meilleure posture face aux grands.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures de taille G ou supérieure.
Spécial : vous devez avoir le talent opiniâtreté de Moradin pour utiliser ce pouvoir.

Perdu dans la foule [halfelin]

Prérequis : halfelin

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA lorsque vous êtes adjacent à au moins deux ennemis plus grands que vous.

Persévérance humaine [humain]

Prérequis : humain

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets de sauvegarde.

Pied léger [elfe]

Prérequis : elfe

Avantage : ajoutez 1 à votre vitesse terrestre de base et à celle de tous les alliés de votre groupe.
Ajoutez 5 au DD nécessaire pour trouver ou suivre vos traces. Si vous voyagez avec des alliés, vous pouvez partager cet avantage avec un maximum de cinq autres personnages.

Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux tests d'Acrobaties et de Discrétion.

Port d'armure (cuir)

Prérequis : vous êtes formé au port des armures de cuir.

Port d'armure (écailles)

Prérequis : For 13, Con 13, formation au port des cottes de mailles

Avantage : vous êtes formé au port des armures d'écailles.

Port d'armure (harnois)

Prérequis : For 15, Con 15, formation au port des armures d'écailles

Avantage : vous êtes formé au port des harnois.

Port d'armure (mailles)

Prérequis : For 13, Con 13, formation au port des armures de cuir ou de peau

Avantage : vous êtes formé au port des cottes de mailles.

Port d'armure (peau)

Prérequis : For 13, Con 13, formation au port des armures de cuir

Avantage : vous êtes formé au port des armures de peau.

Pression impitoyable [tieffelin]

Prérequis : tieffelin, pouvoir racial *courroux infernal*

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir *courroux infernal* et touchez au moyen d'une attaque, vous pouvez pousser la cible de 1 case en plus d'infliger des dégâts.

Radiance de Pélor [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Pélor

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *radiance de Pélor*.

Conduit divin : radiance de Pélor Pouvoir de talent

Face aux morts-vivants, la radiance de Pélor vient en aide aux fidèles.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1 (3 au niveau 11, 5 au niveau 21)
Cible : les morts-vivants pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d12 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Les dégâts passent à 2d12 au niveau 5, 3d12 au niveau 11, 4d12 au niveau 15, 5d12 au niveau 21 et 6d12 au niveau 25.
Spécial : vous devez avoir le talent radiance de Pélor pour utiliser ce pouvoir.

Récupération inspirée [maître de guerre]

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence inspiratrice

Avantage : lorsqu'un allié qui est en mesure de vous voir dépense un point d'action pour bénéficier d'une action simple supplémentaire, il peut effectuer un jet de sauvegarde au prix d'une action libre, en ajoutant votre modificateur de Charisme au jet.

Renfort d'Avandra [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Avandra

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *renfort d'Avandra*.

Conduit divin : renfort d'Avandra Pouvoir de talent

Avandra vous sourit et vous aide à assister un ami dans le besoin.

Rencontre ✦ divine
Action de mouvement **Corps à corps** 1
Cible : un allié
Effet : décalez-vous dans l'espace d'un allié adjacent ; simultanément, cet allié se décale dans votre espace. Votre espace et celui de votre allié doivent être de la même taille.
Spécial : vous devez avoir le talent renfort d'Avandra pour utiliser ce pouvoir.

Renversement par surprise [voleur]

Prérequis : For 15, voleur

Avantage : si vous réussissez un coup critique alors que vous jouissez d'un avantage de combat, vous faites tomber la cible à terre.

Représailles de Sehanine [divin]

Prérequis : aptitude de classe de conduit divin, doit vénérer Sehanine

Avantage : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *représailles de Sehanine*.

Conduit divin : représailles de Sehanine Pouvoir de talent

La bénédiction de Sehanine retourne les pouvoirs de vos ennemis contre eux.

Rencontre ✦ divine
Aucune **Distance** 5
Déclencheur : vous obtenez un 20 naturel sur un jet de sauvegarde.
Effet : choisissez un ennemi situé à portée ; cette créature subit l'état préjudiciable contre lequel vous venez de vous sauvegarder.
Spécial : vous devez avoir le talent renfort d'Avandra pour utiliser ce pouvoir.

Robustesse

Avantage : lorsque vous prenez ce talent, vous gagnez des points de vie supplémentaires. Vous obtenez 5 points de vie supplémentaires à chaque échelon de jeu, c'est-à-dire aux niveaux 1, 11 et 21.

Sang de feu infernal [tieffelin]

Prérequis : tieffelin

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé feu ou terreur.

Sauteur en longueur

Prérequis : formation en Athlétisme

Avantage : vous effectuez tous vos sauts en longueur comme si vous aviez pris de l'élan.

Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux tests d'Athlétisme.

Séide de l'hiver

Avantage : lorsque vous attaquez une créature vulnérable au froid, vous jouissez d'un avantage de combat si vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé froid.

Sens du drakéide [drakéide]

Prérequis : drakéide

Avantage : vous bénéficiez de la vision nocturne et d'un bonus de talent de +1 aux tests de Perception.

Soldat éladrin [éladrin]

Prérequis : éladrin

Avantage : vous êtes formé au maniement des lances et de l'épée longue. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts des lances et de l'épée longue.

Sprinter

Prérequis : Con 13

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en vitesse de déplacement lorsque vous chargez ou courez.

Surineur [voleur]

Prérequis : voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : les dés de dégâts supplémentaires de votre aptitude de classe d'attaque sournoise passent de d6 à d8.

Tempête déchaînée

Prérequis : Con 13, Dex 13

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé électricité ou tonnerre.

Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.

Ténace

Avantage : le nombre de vos récupérations augmente de 2.

Tir lointain

Prérequis : Dex 13

Avantage : lorsque vous utilisez une arme à projectiles comme un arc ou une arbalète, augmentez les portées normale et longue de 5 cases.

Touche-à-tout

Prérequis : Int 13

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de compétences pour lesquelles vous n'êtes pas formé.

Vigilance

Avantage : vous ne conférez pas d'avantage de combat à vos ennemis durant les rounds de surprise.

Vous bénéficiez également d'un bonus de talent de +2 aux tests de Perception.

TALENTS PARANGONIQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Action et récupération	Humain	Jets de sauvegarde supplémentaires en dépensant un point d'action
Arc électrique	–	Les pouvoirs d'électricité affectent une seconde cible sur un coup critique
Ardeur absolue	–	Pas de dégâts des attaques de zone ou de proximité ratées
Athlète agile	–	Lancez deux fois le dé pour les tests d'Acrobaties et Athlétisme
Avantage défensif	Dex 17	+2 à la CA lorsque vous avez un avantage de combat
Chasseur rusé	Sag 15	+3 aux dégâts à l'arc contre une cible isolée
Commandant de combat	Maître de guerre, aptitude de classe de chef de troupe	Le bonus de chef de troupe est égal au modificateur de Cha ou d'Int
Critique dévastateur	–	1d10 dégâts supplémentaires sur un coup critique
Danse du cimeterre	For 15, Dex 17	Vous infligez modificateur de Dex dégâts sur un échec
Déplacements secrets	Formation en Discrétion	Pas de malus en Discrétion si vous vous déplacez à hauteur de votre VD en vous cachant
Deuxième focaliseur	Magicien, aptitude de classe de maîtrise de focaliseur arcanique	Deuxième maîtrise de focaliseur arcanique
Dos au mur	–	+1 aux attaques et dégâts de corps à corps et à la CA si adjacent à un mur
Dureté naine	Nain	Augmente le nombre de récupérations et la valeur de récupération
Esquive instinctive	Sag 15	Vos ennemis n'ont pas de bonus à l'attaque malgré un avantage de combat
Fléau menaçant	For 15, Dex 15	+2 en attaque avec un fléau d'armes contre un ennemi portant un bouclier
Force inéluctable	–	Les pouvoirs de force ignorent l'immatérialité et infligent des dégâts supplémentaires
Froid durable	–	Une cible touchée par un pouvoir de froid acquiert vulnérabilité au froid 5
Gageure de l'arme d'hast	For 15, Sag 15	Effectuez une attaque d'opportunité contre un ennemi adjacent
Haches mortelles	For 17, Con 13	Toutes les haches sont des armes à critique amélioré
Malédiction dédoublée	Sorcier, aptitude de classe d'envoûtement	Maudit les deux ennemis les plus proches
Opportunité de la lame lourde	For 15, Dex 15	Utilisez un pouvoir à volonté sur une attaque d'opportunité
Petit pas	Halfelin, formation en Acrobaties	Vous pouvez vous déplacer dans l'espace d'une créature de taille G ou plus
Portée arcanique	Dex 15	Choisissez une case située à 2 cases comme origine d'un pouvoir d'attaque de proximité
Poussée de la lance	For 15, Dex 13	Poussez d'une case supplémentaire avec une arme d'hast ou une lance

Talents paranGoniques

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 11 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

Action et récupération [humain]

Prérequis : humain

Avantage : lorsque vous dépensez un point d'action pour bénéficiez d'une action simple supplémentaire, vous pouvez aussitôt effectuer un jet de sauvegarde contre chaque état préjudiciable qui vous affecte et susceptible de prendre fin au moyen d'une sauvegarde.

Arc électrique

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir accompagné du mot-clé électricité, vous pouvez considérer l'attaque comme une réussite normale et non comme un coup critique. Dans ce cas, choisissez une autre cible située dans un rayon de 10 cases de la cible initiale qui n'est pas déjà visée ou affectée par le pouvoir.

Cette cible subit des dégâts égaux à ceux infligés à la cible initiale.

Ardeur absolue

Avantage : lorsqu'une attaque de zone ou de proximité visant votre Vigueur ou votre Volonté vous rate mais inflige tout de même des dégâts sur un échec, vous ne subissez aucun dégât de l'attaque.

Athlète agile

Avantage : lorsque vous effectuez un test d'Acrobaties ou Athlétisme, lancez deux fois le dé et gardez le meilleur résultat.

Avantage défensif

Prérequis : Dex 17

Avantage : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre un ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA contre ses attaques.

Chasseur rusé

Prérequis : Sag 15

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de dégâts des attaques à l'arc contre toute cible n'ayant aucune créature dans un rayon de 3 cases autour d'elle.

TALENTS PARANGONIQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Précision des lames légères	Dex 13, taille P ou M	+2 aux dégâts contre les cibles de taille G ou plus
Pression ignée	Tieffelin, pouvoir racial *courroux infernal*	Vous infligez des dégâts de feu avec *courroux infernal*
Protection féerique	Éladrin, pouvoir racial *éclipse féerique*	+2 aux défenses lorsque vous utilisez *éclipse féerique*
Réflexes absolus	Dex 15	Aucun dégât en raison d'une attaque de zone ou de proximité ratée
Réflexes foudroyants	–	+2 en défense de Réflexes
Rythme du marteau	For 15, Con 17	Dégâts avec marteau ou masse d'armes sur un échec
Saisir l'instant	Dex 17	Avantage de combat sur un adversaire ayant une initiative moindre
Second souffle supérieur	–	Un second souffle guérit 5 points de vie supplémentaires
Sens du combat	–	+1 aux défenses contre les attaques de proximité, de zone et à distance
Sens du danger	–	Lancez deux fois le dé pour l'initiative et gardez le résultat le plus élevé
Soif de sang	–	+2 aux dégâts de corps à corps contre les adversaires en péril
Son solide	Con 13	+2 en défense après avoir utilisé un pouvoir de tonnerre ou de force
Sorts renforcés	Cha 13, magicien	-2 aux sauvegardes contre vos sorts de magicien
Souffle intense	Drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*	*Souffle de dragon* recourt à des d10
Spécialiste des armures (écailles)	Dex 15, formation au port des armures d'écailles	+1 à la CA avec une armure d'écailles ; ignorez le malus à la VD
Spécialiste des armures (harnois)	Con 15, formation au port des harnois	+1 à la CA avec un harnois
Spécialiste des armures (mailles)	Dex 15, formation au port des cottes de mailles	+1 à la CA avec une cotte de mailles ; réduction de 1 du malus aux tests
Spécialiste des armures (peau)	Con 15, formation au port des armures de peau	+1 à la CA avec une armure de peau ; réduction de 1 du malus aux tests
Spécialiste des boucliers	Dex 15, formation au maniement des boucliers légers ou lourds	+1 à la CA et aux Réflexes avec un bouclier
Tir à bout portant	–	Ignorez l'abri et le camouflage sur 5 cases
Tir distant	–	Ignorez le malus de -2 pour portée longue
Tir en pleine course	Elfe	Pas de malus aux attaques à distance après avoir couru
Tireur imperturbable	Con 15	+3 aux dégâts à l'arbalète si vous ne vous déplacez pas
Tonnerre retentissant	–	Ajoutez 1 à la taille de toute décharge ou explosion avec le mot-clé tonnerre
Verrou psychique	–	La cible d'un pouvoir psychique subit un malus de -2 au prochain jet d'attaque
Vigueur herculéenne	–	+2 en défense de Vigueur
Vive allure	–	+1 à la VD
Volonté de fer	–	+2 en défense de Volonté

Commandant de combat [maître de guerre]

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de chef de troupe

Avantage : le bonus à l'initiative que vous confère votre aptitude de classe de chef de troupe est maintenant égal à votre modificateur de Charisme ou d'Intelligence, en retenant le plus élevé des deux.

Critique dévastateur

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires.

Danse du cimeterre

Prérequis : For 15, Dex 17

Avantage : si vous ratez une attaque de corps à corps avec un cimeterre et que vous n'êtes pas censé infliger de dégâts sur un échec, vous infligez tout de même à la cible initiale des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité. Ces dégâts ne bénéficient d'aucun des modificateurs ou autres avantages s'appliquant habituellement aux dégâts des armes.

Déplacements secrets

Prérequis : formation en Discrétion

Avantage : vous ne subissez aucun malus aux tests de Discrétion si vous vous déplacez à hauteur de votre vitesse de déplacement tout en essayant de vous cacher ou de passer inaperçu. En revanche, vous subissez le malus habituel si vous courez (cf. modificateur de Discrétion, page 184).

Deuxième focaliseur [magicien]

Prérequis : magicien, aptitude de classe de maîtrise de focaliseur arcanique

Avantage : vous gagnez une deuxième aptitude de classe de maîtrise de focaliseur arcanique.

Dos au mur

Avantage : lorsque vous êtes adjacent à un mur, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de corps à corps, aux jets de dégâts de corps à corps et à la CA.

Dureté naine [nain]

Prérequis : nain

Avantage : augmentez le nombre de vos récupérations de 2 et votre valeur de récupération à hauteur de votre modificateur de Constitution.

Esquive instinctive

Prérequis : Sag 15

Avantage : vos ennemis ne bénéficient pas du bonus habituel de +2 aux jets d'attaque lorsqu'ils ont un avantage de combat sur vous. Tous les autres bénéfices découlant de l'avantage de combat s'appliquent néanmoins.

Fléau menaçant

Prérequis : For 15, Dex 15

Avantage : lorsque vous réalisez une attaque de corps à corps avec un fléau d'armes contre un ennemi portant un bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

Force inéluctable

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé force, vous infligez des dégâts complets (au lieu de demi-dégâts) contre les créatures immatérielles et le pouvoir inflige 1d10 dégâts supplémentaires à de telles créatures.

Froid durable

Avantage : toute cible contre laquelle vous utilisez avec succès un pouvoir accompagné du mot-clé froid acquiert vulnérabilité au froid 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Gageure de l'arme d'hast

Prérequis : For 15, Sag 15

Avantage : lorsqu'un ennemi non adjacent entre dans une case qui vous est adjacente, vous pouvez lui porter une attaque d'opportunité avec une arme d'hast, mais vous lui octroyez alors un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Haches mortelles

Prérequis : For 17, Con 13

Avantage : vous considérez toutes les haches comme des armes à critique amélioré.

Malédiction dédoublée [sorcier]

Prérequis : sorcier, aptitude de classe d'envoûtement

Avantage : lorsque vous utilisez votre aptitude de classe d'envoûtement, vous pouvez maudire les deux ennemis les plus proches de vous.

Opportunité de la lame lourde

Prérequis : For 15, Dex 15

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'opportunité avec une lame lourde, vous pouvez utiliser une attaque à volonté accompagnée du mot-clé arme à la place d'une attaque de base.

Petit pas [halfelin]

Prérequis : halfelin, formation en Acrobaties

Avantage : vous pouvez vous déplacer à travers l'espace d'une créature ayant au moins deux catégories de taille de plus que vous (taille G ou plus) sans provoquer d'attaque d'opportunité de sa part. Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité lorsque vous quittez une case adjacente pour entrer dans l'espace de la créature, ou quand vous quittez cet espace pour entrer dans une case adjacente.

Vous provoquez toujours des attaques d'opportunité de la part d'autres créatures. Enfin, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dans l'espace d'une autre créature.

Portée arcanique

Prérequis : Dex 15

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque arcanique de proximité, vous pouvez prendre une case située à 2 cases de vous comme case d'origine. Le pouvoir n'en suit pas moins les règles des attaques de proximité.

Poussée de la lance

Prérequis : For 15, Dex 13

Avantage : lorsque vous poussez un adversaire avec une attaque d'arme d'hast ou de lance, vous pouvez ajouter 1 case à la distance.

Précision des lames légères

Prérequis : Dex 13, taille P ou M

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts avec les lames légères contre les cibles de taille G ou supérieure.

Pression ignée [tieffelin]

Prérequis : tieffelin, pouvoir racial *courroux infernal*

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir *courroux infernal* et réussissez une attaque, la cible subit des dégâts de feu égaux à 5 + la moitié de votre niveau en plus des dégâts normaux de l'attaque.

Protection féerique [éladrin]

Prérequis : éladrin, pouvoir racial *éclipse féerique*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir *éclipse féerique*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réflexes absolus

Prérequis : Dex 15

Avantage : lorsqu'une attaque de zone ou de proximité visant votre CA ou votre défense de Réflexes vous rate mais inflige des dégâts sur un échec, vous ne subissez aucun dégât de l'attaque.

Réflexes foudroyants

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 en défense de Réflexes.

Rythme du marteau
Prérequis : For 15, Con 17
Avantage : si vous ratez une attaque de corps à corps avec un marteau ou une masse d'armes et que vous n'êtes pas censé infliger des dégâts sur un échec, vous infligez tout de même à votre cible initiale des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution. Ces dégâts ne bénéficient d'aucun des modificateurs ou autres avantages s'appliquant habituellement aux dégâts des armes.

Saisir l'instant
Prérequis : Dex 17
Avantage : durant le premier round de combat et les rounds de surprise, vous jouissez automatiquement d'un avantage de combat sur les adversaires dont le résultat d'initiative est inférieur au vôtre.

Second souffle supérieur
Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous récupérez 5 points de vie supplémentaires.

Sens du combat
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à toutes les défenses contre les attaques de proximité, de zone et à distance.

Sens du danger
Avantage : lorsque vous effectuez un test d'initiative, lancez deux fois le dé et gardez le meilleur résultat.

Soif de sang
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts de corps à corps contre les adversaires en péril.

Son solide
Prérequis : Con 13
Avantage : quand vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé tonnerre ou force, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Réflexes, Vigueur ou Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Choisissez la défense en question lorsque vous utilisez le pouvoir.

Sorts renforcés [magicien]
Prérequis : Cha 13, magicien
Avantage : les créatures qui tentent des jets de sauvegarde contre vos pouvoirs de magicien subissent un malus de -2 aux jets.

Souffle intense [drakéide]
Prérequis : drakéide, pouvoir racial *souffle de dragon*
Avantage : utilisez des d10 à la place des d6 au jet de dégâts de votre pouvoir *souffle de dragon*.

Spécialiste des armures (écailles)
Prérequis : Dex 15, formation au port des armures d'écailles
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la CA lorsque vous portez une armure d'écailles. En outre, vous ignorez le malus applicable à la vitesse de déplacement normalement imposé par une telle armure.

Spécialiste des armures (harnois)
Prérequis : Con 15, formation au port des harnois
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la CA lorsque vous portez un harnois.

Spécialiste des armures (mailles)
Prérequis : Dex 15, formation au port des cottes de mailles.
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la CA lorsque vous portez une cotte de mailles. En outre, vous réduisez de 1 le malus aux tests imposé par les cottes de mailles.

Spécialiste des armures (peau)
Prérequis : Con 15, formation au port des armures de peau
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la CA lorsque vous portez une armure de peau. En outre, vous réduisez de 1 le malus aux tests imposé par les armures de peau.

Spécialiste des boucliers
Prérequis : Dex 15, formation au maniement des boucliers légers ou lourds
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la CA et aux Réflexes lorsque vous utilisez un bouclier pour lequel vous êtes formé.

Tir à bout portant
Avantage : si vous portez une attaque à distance contre un adversaire situé dans un rayon de 5 cases, elle ignore tout abri et camouflage, y compris un abri supérieur, mais pas un camouflage total.

Tir distant
Avantage : vous ignorez le malus de -2 accompagnant les attaques à distance à portée longue.

Tir en pleine course [elfe]
Prérequis : elfe
Avantage : vous ne subissez aucun malus à l'attaque sur vos attaques à distance après avoir couru.

Tireur imperturbable
Prérequis : Con 15
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de dégâts des attaques à l'arbalète si vous ne vous êtes pas déplacé depuis la fin de votre dernier tour de jeu.

Tonnerre retentissant
Avantage : vous pouvez ajouter 1 à la taille de toute décharge ou explosion accompagnée du mot-clé tonnerre

Verrou psychique
Avantage : toute cible que vous touchez à l'aide d'un pouvoir accompagné du mot-clé psychique subit un malus de -2 au prochain jet d'attaque.

Vigueur herculéenne
Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 en défense de Vigueur.

Vive allure

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 en vitesse de déplacement.

Volonté de fer

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 en défense de Volonté.

Talents épiques

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 21 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

Attaque triomphante

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps, la cible de votre attaque subit un malus de -2 aux jets d'attaque et défenses pour le reste de la rencontre (sauvegarde annule).

Combat en aveugle

Prérequis : Sag 13 ou formation en Perception

Avantage : les créatures adjacentes ne bénéficient pas des avantages du camouflage ou de l'invisibilité contre vous. Cela signifie que vous pouvez réaliser des attaques d'opportunité contre des créatures que vous ne voyez pas.

Déluge à deux armes

Prérequis : Dex 19, Combat à deux armes

Avantage : lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans chaque main, si vous réussissez une attaque d'opportunité avec votre arme principale, vous pouvez aussi porter une attaque d'opportunité avec votre arme secondaire contre la même cible (mais avec un malus de -5 au jet d'attaque).

Déplacements sans contrainte

Prérequis : formation en Acrobaties

Avantage : vous pouvez ignorer l'effet du terrain difficile sur votre déplacement.

Flamme irrésistible

Avantage : considérez la résistance au feu de votre cible comme inférieure de 20 à la normale lorsque vous déterminez les dégâts de vos attaques.

Fontaine de radiance

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir accompagné du mot-clé radiant, la cible se met à luire vivement (sauvegarde annule).

L'espace de la cible et les cases adjacentes sont illuminés par une lumière vive. Les créatures invisibles deviennent visibles tant qu'elles sont dans une case affectée et les jets d'attaque visant des créatures situées dans ces cases ne subissent pas de malus lié au camouflage. Tout adversaire finissant son tour de jeu dans une case affectée (ce qui comprend la cible initiale) subit 3d6 dégâts radiants.

Maîtrise des arcanes [magicien]

Prérequis : magicien

Avantage : une fois par rencontre, vous pouvez dépenser un point d'action pour regagner l'usage d'un pouvoir de magicien quotidien dont vous vous êtes déjà servi aujourd'hui, au lieu d'effectuer une action supplémentaire.

LEE MOYER

TALENTS ÉPIQUES

Nom	Prérequis	Avantage
Attaque triomphante	–	La cible d'un coup critique subit un malus de -2 en attaque et en défenses
Combat en aveugle	Sag 13 ou formation en Perception	Les créatures adjacentes ne sont ni camouflées ni invisibles
Déluge à deux armes	Dex 19, Combat à deux armes	Effectuez une attaque d'opportunité avec votre arme secondaire
Déplacements sans contrainte	Formation en Acrobaties	Vous ignorez l'effet du terrain difficile sur votre déplacement
Flamme irrésistible	–	Réduit la résistance au feu de la cible de 20
Fontaine de radiance	–	La victime d'un coup critique est illuminée et subit des dégâts radiants
Maîtrise des arcanes	Magicien	Dépensez un point d'action pour regagner l'usage d'un pouvoir quotidien
Maîtrise des armes contondantes	For 19, Con 19	Coup critique avec une attaque de corps à corps au marteau, à la masse d'armes ou au bâton sur un résultat de 19 ou 20
Maîtrise des fléaux	For 19, Dex 19	Coup critique avec une attaque de corps à corps au fléau d'armes sur un résultat de 19 ou 20
Maîtrise des haches	For 21, Con 17	Coup critique avec une attaque de corps à corps à la hache sur un résultat de 19 ou 20
Maîtrise des lames légères	For 17, Dex 21	Coup critique avec une attaque de corps à corps au fléau d'armes sur un résultat de 19 ou 20
Maîtrise des lames lourdes	For 21, Dex 17	Coup critique avec une attaque de corps à corps à la lame lourde sur un résultat de 19 ou 20
Maîtrise des lances	For 19, Dex 19	Coup critique avec une attaque de corps à corps à la lance sur un résultat de 19 ou 20
Maîtrise des pics	For 21, Con 17	Coup critique avec une attaque de corps à corps au pic sur un résultat de 19 ou 20
Manœuvre en tenaille	Dex 17, formation en Acrobaties	Vous pouvez vous déplacer en diagonale et à travers l'espace de vos ennemis
Renouvellement épique	–	Sur votre premier coup critique, regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre
Sorts précis	Magicien	Omettez des cases de vos pouvoirs de magicien de zone ou de proximité

Maîtrise des armes contondantes

Prérequis : For 19, Con 19

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'arme de corps à corps avec un marteau, une masse d'armes ou un bâton, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Maîtrise des fléaux

Prérequis : For 19, Dex 19

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'arme de corps à corps avec un fléau d'armes, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Maîtrise des haches

Prérequis : For 21, Con 17

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'arme de corps à corps avec une hache, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Maîtrise des lames légères

Prérequis : For 17, Dex 21

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'arme de corps à corps avec une lame légère, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Maîtrise des lames lourdes

Prérequis : For 21, Dex 17

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'arme de corps à corps avec une lame lourde, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Maîtrise des lances

Prérequis : For 19, Dex 19

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'arme de corps à corps avec une lance, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Maîtrise des pics

Prérequis : For 21, Con 17

Avantage : lorsque vous portez une attaque d'arme de corps à corps avec un pic, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Manœuvre en tenaille

Prérequis : Dex 17, formation en Acrobaties

Avantage : vous pouvez vous déplacer en diagonale même si le coin d'un mur devrait normalement vous en empêcher.

Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace de vos ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité normalement. Enfin, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dans l'espace d'un ennemi.

Renouvellement épique

Avantage : la première fois que vous réussissez un coup critique durant une rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de votre choix. Si vous recourez à une attaque qui vise plusieurs adversaires, vous ne profitez de l'avantage de ce talent que sur le premier jet d'attaque que vous effectuez.

Sorts précis [magicien]

Prérequis : magicien

Avantage : vous pouvez omettre un certain nombre de cases de l'aire d'effet de vos pouvoirs de magicien de zone ou de proximité. Ce nombre ne peut cependant pas dépasser votre modificateur de Sagesse.

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Les talents de multiclassage vous permettent de piocher dans les pouvoirs et aptitudes d'une autre classe. Vous pouvez ainsi être un guerrier s'intéressant à la magie, ou bien un sorcier désireux de développer quelques capacités de voleur. Chaque classe dispose d'un talent de multiclassage spécifique à une classe qui donne accès à certaines aptitudes de celle-ci.

TALENTS SPÉCIFIQUES À UNE CLASSE

Deux restrictions s'appliquent au choix d'un talent de multiclassage spécifique à une classe. Tout d'abord, on ne peut pas prendre un talent de multiclassage lié à sa propre classe. Ensuite, dès lors que vous avez un premier talent de multiclassage, vous ne pouvez pas prendre un talent spécifique à une autre classe. Autrement dit, vous pouvez picorer dans une classe, pas deux.

Un personnage qui a pris un talent de multiclassage spécifique à une classe compte comme un membre de celle-ci pour ce qui est de remplir les prérequis d'autres talents et d'emprunter les voies parangoniques. Par exemple, un personnage ayant pris le talent Initié de la foi est considéré comme un prêtre pour les talents ayant cette classe comme prérequis. Ces talents peuvent également permettre d'accéder à d'autres talents. Par exemple, un sorcier qui prend le talent Novice des ombres peut utiliser l'aptitude de classe d'attaque sournoise du voleur, ce qui signifie qu'il remplit les prérequis du talent Surineur.

ASPIRANT DE L'ÉPÉE [GUERRIER MULTICLASSÉ]

Prérequis : For 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du guerrier.

Choisissez les armes de corps à corps à une main ou les armes de corps à corps à deux mains. Une fois par rencontre, au prix d'une action libre, vous pouvez bénéficier d'un bonus de +1 à votre prochain jet d'attaque avec une arme de cette catégorie. Que l'attaque réussisse ou échoue, la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

INITIÉ DES ARCANES [MAGICIEN MULTICLASSÉ]

Prérequis : Int 13

Avantage : vous êtes formé à la compétence Arcanes. Choisissez un pouvoir à volonté de niveau 1 de magicien. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre.

De plus, vous pouvez utiliser un orbe, un bâton ou une baguette comme focaliseur lorsque vous utilisez un pouvoir de magicien ou un pouvoir de voie parangonique de magicien.

ASPIRANT DES BATAILLES [MAÎTRE DE GUERRE MULTICLASSÉ]

Prérequis : For 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du maître de guerre.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser le pouvoir de maître de guerre *parole inspiratrice*.

SOLDAT DE LA FOI [PALADIN MULTICLASSÉ]

Prérequis : For 13, Cha 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du paladin.

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser le pouvoir de paladin *défi divin*.

De plus, vous pouvez utiliser un symbole religieux ou une *arme de justice* comme focaliseur lorsque vous utilisez un pouvoir de paladin ou un pouvoir de voie parangonique de paladin.

INITIÉ DE LA FOI [PRÊTRE MULTICLASSÉ]

Prérequis : Sag 13

Avantage : vous êtes formé à la compétence Religion. Une fois par jour, vous pouvez utiliser le pouvoir de prêtre *mot de guérison*.

De plus, vous pouvez utiliser un symbole religieux comme focaliseur lorsque vous utilisez un pouvoir de prêtre ou un pouvoir de voie parangonique de prêtre.

COMBATTANT DE LA NATURE [RÔDEUR MULTICLASSÉ]

Prérequis : For 13 ou Dex 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du rôdeur.

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser l'aptitude de classe de rôdeur de traque.

INITIÉ DU PACTE [SORCIER MULTICLASSÉ]

Prérequis : Cha 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du sorcier.

Choisissez un pacte de sorcier. Vous obtenez le pouvoir à volonté de ce pacte en tant que pouvoir de rencontre, et pouvez emprunter la voie parangonique de sorcier associée à ce pacte.

De plus, vous pouvez utiliser un sceptre, une baguette ou une *lame de pacte* comme focaliseur lorsque vous utilisez un pouvoir de sorcier ou un pouvoir de voie parangonique de sorcier.

NOVICE DES OMBRES [VOLEUR MULTICLASSÉ]

Prérequis : Dex 13

Avantage : vous êtes formé à la compétence Larcin. Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser l'aptitude de classe de voleur d'attaque sournoise.

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Aspirant de l'épée	For 13	Guerrier : formation à une compétence ; +1 en attaque et marque 1/rencontre
Initié des arcanes	Int 13	Magicien : formation en Arcanes ; pouvoir de magicien 1/rencontre
Aspirant des batailles	For 13	Maître de guerre : formation à une compétence ; *parole inspiratrice* 1/jour
Soldat de la foi	For 13, Cha 13	Paladin : formation à une compétence ; *défi divin* 1/jour
Initié de la foi	Sag 13	Prêtre : formation en Religion ; *mot de guérison* 1/jour
Combattant de la nature	For 13 ou Dex 13	Rôdeur : formation à une compétence ; traque 1/rencontre
Initié du pacte	Cha 13	Sorcier : formation à une compétence ; *décharge occulte* 1/jour
Novice des ombres	Dex 13	Voleur : formation en Larcin ; attaque sournoise 1/rencontre
Pouvoir de novice	Tout talent de multiclassage à une classe, niveau 4	Échangez un pouvoir d'attaque de rencontre contre un pouvoir de votre classe secondaire
Pouvoir d'acolyte	Tout talent de multiclassage spécifique à une classe, niveau 8	Échangez un pouvoir utilitaire contre un pouvoir de votre classe secondaire
Pouvoir d'adepte	Tout talent de multiclassage spécifique à une classe, niveau 10	Échangez un pouvoir d'attaque quotidien contre un pouvoir de votre classe secondaire

Talent d'échange de pouvoir

Les talents Pouvoir de novice, Pouvoir d'acolyte et Pouvoir d'adepte vous donnent accès à un pouvoir de la classe pour laquelle vous avez pris un talent de multiclassage spécifique à une classe. Ce pouvoir remplace un pouvoir que vous devriez normalement avoir par l'intermédiaire de votre classe principale. Lorsque vous prenez un de ces talents d'échange de pouvoir, vous abandonnez un pouvoir de votre choix parmi ceux de votre classe principale et le remplacez par un pouvoir de même niveau de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez revenir sur cette décision. En fait, tout se passe comme si vous faisiez l'échange de pouvoir pour la première fois à votre nouveau niveau. Vous retrouvez le pouvoir que vous aviez à l'origine grâce à votre classe principale, vous perdez le pouvoir de votre classe secondaire que vous aviez choisi et vous refaites un échange. Vous abandonnez un nouveau pouvoir de votre classe principale et le remplacez par un nouveau pouvoir du même niveau de votre classe secondaire.

Vous ne pouvez pas utiliser un talent d'échange de pouvoir pour remplacer un pouvoir obtenu par une voie parangonique ou une destinée épique.

Si vous utilisez le système d'échange pour remplacer un talent d'échange de pouvoir par un autre talent, vous perdez le pouvoir conféré par le premier et regagnez un pouvoir du même niveau de votre classe principale.

Pouvoir de novice [rencontre multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage spécifique à une classe, niveau 4

Avantage : vous pouvez échanger un pouvoir d'attaque de rencontre que vous connaissez contre un pouvoir d'attaque de rencontre du même niveau (ou d'un niveau inférieur) de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé.

Pouvoir d'acolyte [utilitaire multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage spécifique à une classe, niveau 8

Avantage : vous pouvez échanger un pouvoir utilitaire que vous connaissez contre un pouvoir utilitaire du même niveau (ou d'un niveau inférieur) de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé.

Pouvoir d'adepte [quotidien multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage spécifique à une classe, niveau 10

Avantage : vous pouvez échanger un pouvoir d'attaque quotidien que vous connaissez contre un pouvoir d'attaque quotidien du même niveau (ou d'un niveau inférieur) de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé.

Multiclassage parangonique

Si vous avez les talents Pouvoir de novice, Pouvoir d'acolyte et Pouvoir d'adepte pour une classe, vous pouvez choisir de continuer de gagner des pouvoirs de cette classe plutôt que de choisir une voie parangonique. Si vous prenez cette option, vous obtenez plusieurs avantages.

Au niveau 11, vous pouvez choisir de remplacer un de vos pouvoirs à volonté par un pouvoir à volonté de votre classe secondaire.

Au lieu du pouvoir de rencontre de voie parangonique obtenu au niveau 11, vous choisissez un pouvoir de rencontre de niveau 7 (ou moins) de votre classe secondaire.

Au lieu du pouvoir utilitaire de voie parangonique obtenu au niveau 12, vous choisissez un pouvoir utilitaire de niveau 10 (ou moins) de votre classe secondaire.

Au lieu du pouvoir quotidien de voie parangonique obtenu au niveau 20, vous choisissez un pouvoir quotidien de niveau 19 (ou moins) de votre classe secondaire.

CHAPITRE 7

ÉQUIPEMENT

VOUS DEVEZ être prêt si vous quittez la sécurité que vous apporte une ville ou un autre refuge, et que vous vous enfoncez dans les terres sauvages et l'inconnu. Vous avez donc besoin de protection, d'armes et d'outils pour vous aider à affronter épreuves, dangers et privations. Un explorateur mal préparé finit bien souvent par se blesser ou se perdre (voire pire encore), alors équipez-vous pour faire face aux périls que vous allez côtoyer durant vos aventures.

Quand vous créez un personnage de niveau 1, vous bénéficiez de simples vêtements et de 100 pièces d'or à dépenser en armure, armes et matériel d'aventurier. C'est une image : votre personnage ne risque pas débarquer un beau jour dans un magasin avec un sac d'or, à moins que vous ne veniez de toucher un héritage ou que vous ayez gagné un tournoi. Les objets avec lesquels vous débutez et l'or qui vous reste en poche doivent plutôt être considérés comme des cadeaux de votre famille, du matériel reçu lors de votre service militaire, de l'équipement fourni par un protecteur, ou même des objets que vous avez fabriqués de vos mains.

À mesure que vous gagnerez des niveaux, vous acquerrez plus d'or que vous ne pourrez en dépenser, en matériel ordinaire comme en objets magiques.

Voici un aperçu du contenu de ce chapitre :

- **Armes :** les instruments de base du combat pour de nombreux personnages, allant des épées aux armes d'hast.
- **Armures et boucliers :** le matériel indispensable pour se protéger au combat.
- **Matériel d'aventurier :** les outils du métier d'aventurier. C'est ici que vous trouverez des torches qui ne s'éteignent jamais, des flasques d'huile, des sacs à dos et des grimoires. Cette partie aborde également les focaliseurs arcaniques et les symboles sacrés, des objets utiles aux pouvoirs de certaines classes.
- **Objets magiques :** si vous avez de l'argent à dépenser en objets magiques, cette partie vous présente ce qui se fait de mieux en la matière. Vous y trouverez armes et armures magiques, et bien d'autres choses encore...



WILLIAM O'CONNOR

ARMES

Lorsque vous affrontez méchants et monstres dans leur tanière, vous vous retrouvez souvent dans des situations ne pouvant trouver une issue favorable qu'avec des armes et de la magie. Si vous n'avez pas de pouvoirs magiques, vous feriez mieux d'avoir une arme ou deux. Mais même si vous avez des pouvoirs, vous réaliserez bien vite qu'une bonne arme n'est jamais inutile.

Catégories d'armes

Les armes se divisent en quatre catégories. Les **armes improvisées** ne nécessitent pas d'entraînement : ce sont des objets divers que l'on ramasse pour frapper quelqu'un. Donner un coup de poing ou de pied relève de cette catégorie. Les **armes simples** sont rudimentaires et ne demandent pas d'habileté particulière : il suffit de lever l'arme et de frapper avec l'extrémité qui est faite pour. Les **armes de guerre** sont conçues pour des utilisateurs compétents. L'équilibre et la précision sont des facteurs importants lorsqu'on se sert d'armes de guerre et, on ne peut les utiliser efficacement sans être formé à leur maniement. Les **armes supérieures** sont encore plus efficaces que les armes de guerre, mais exigent un entraînement spécial. Vous pouvez apprendre à manier une arme supérieure en prenant le talent Maniement d'arme.

Les armes de ces quatre catégories sont par ailleurs divisées en **armes de corps à corps,** qui s'utilisent contre des adversaires à portée d'allonge de l'arme, et en **armes à distance,** qui sont utilisées pour tirer sur des ennemis éloignés. Vous ne pouvez pas utiliser une arme à distance en guise d'arme de corps à corps. Une arme de corps à corps ayant la propriété arme de jet lourde ou arme de jet légère compte comme une arme à distance quand elle est lancée et peut être utilisée avec les pouvoirs d'attaque à distance accompagnés du mot-clé arme.

Enfin, les armes sont réparties en **armes à une main** et **armes à deux mains.** Comme son nom l'indique, une arme à une main est suffisamment légère pour pouvoir être utilisée à une seule main. Une arme à deux mains est trop lourde, ou trop peu équilibrée, et doit être maniée à deux mains. Certaines armes, comme les arcs, doivent être utilisées à deux mains en raison de leur conception.

Certaines armes à une main sont assez légères pour être maniées de la main non directrice tout en tenant une seconde arme dans l'autre main. Cela ne vous permet pas de porter plusieurs attaques dans un même round (à moins que vous n'ayez un pouvoir vous permettant de le faire), mais vous pouvez attaquer avec l'une ou l'autre. Les autres armes à une main sont assez grandes pour que vous les teniez fermement à deux mains et infligiez des dégâts supplémentaires en les utilisant comme des armes à deux mains.

Groupes d'armes

Les groupes d'armes sont des familles d'armes partageant certaines propriétés. Elles se manient de la même façon et sont faites pour porter le même genre d'attaque. En termes de jeu, certains pouvoirs et talents ne fonctionnent que si vous attaquez avec une arme appartenant à un groupe spécifique.

Si une arme appartient à plusieurs groupes à la fois, vous pouvez l'utiliser avec des pouvoirs nécessitant l'emploi d'une arme de l'un ou l'autre groupe. Par exemple, la hallebarde est à la fois une hache et une arme d'hast ; vous pouvez donc l'utiliser avec les pouvoirs qui confèrent un bénéfice supplémentaire quand vous maniez une hache ou une arme d'hast.

Arbalètes : une arbalète prend la forme d'un petit arc de métal monté sur un fût et équipé d'une gâchette mécanique. C'est une arme à projectiles avec laquelle il n'y a qu'à viser avant d'appuyer sur la gâchette. Les arbalètes sont donc populaires parce qu'elles demandent peu d'entraînement alors que la forte traction de l'arc métallique leur confère une puissance substantielle.

Les monnaies et leur cours

Les marchands comme les aventuriers utilisent la pièce d'or (po) comme unité monétaire de référence pour la plupart des transactions. Le paiement de fortes sommes pourra s'effectuer par lettres de crédit ou en pierres précieuses et bijoux, mais la valeur sera toujours exprimée en pièces d'or.

Les gens du peuple utilisent plutôt la pièce d'argent (pa) et la pièce de cuivre (pc). Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent et une pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre.

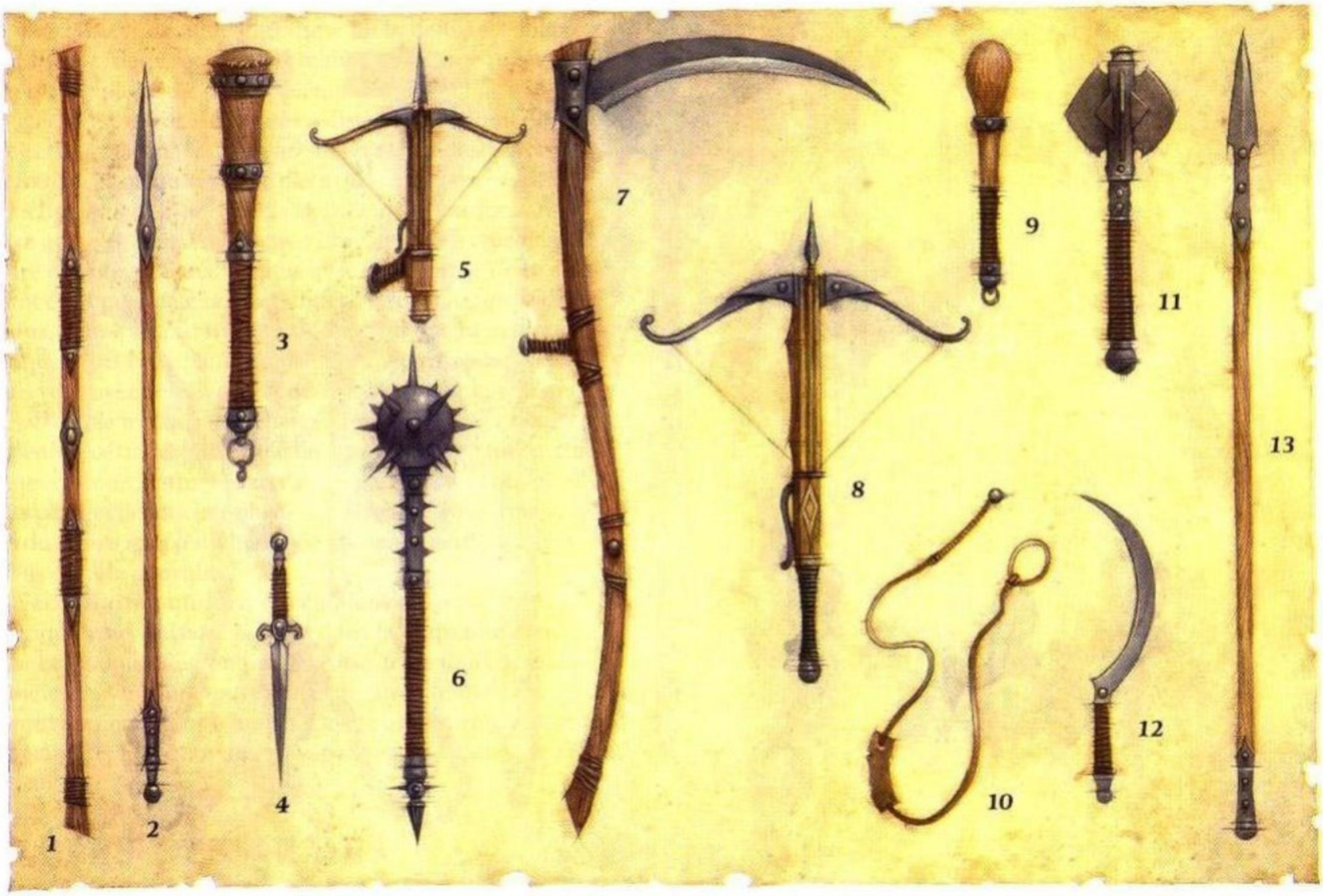
Tous se servent quotidiennement des pièces de cuivre, d'argent et d'or. De nombreux empires antiques frappaient aussi des pièces de platine, et les marchands les acceptent toujours même si la plupart des gens n'en ont jamais vu. C'est en exhumant d'anciens trésors qu'on en trouve le plus souvent. Une pièce de platine vaut 100 pièces d'or.

Une pièce fait à peu près 2,5 cm de diamètre et pèse 10 grammes environ (cent pièces pèsent donc un kilo).

Les aventuriers apprécient les gemmes et les bijoux, qui sont une forme de richesse facilement transportable. Parmi les gens du peuple, les « richesses transportables » désignent plutôt du bétail (une vache valant 10 pièces d'or environ sur le marché).

Diamants astraux : dans les royaumes merveilleux (comme la Cité d'Airain du Chaos Élémentaire, la Cité Lumineuse de la Mer Astrale, la ville de Sigil et d'autres marchés similaires), le diamant astral (da) est utilisé comme monnaie pour les transactions concernant des sommes gigantesques. Un diamant astral vaut 100 pièces de platine, soit 10 000 pièces d'or.
Un diamant astral pèse dix fois moins lourd qu'une pièce (1 000 de ces diamants pèsent donc un kilo).

	Valeur d'échange					
Unité monétaire	pc	pa	po	pp	da	Poids
Pièce de cuivre (pc)	1	1/10	1/100	1/10 000	1/1 000 000	1/100 kg (10 g)
Pièce d'argent (pa)	10	1	1/10	1/1 000	1/100 000	1/100 kg (10 g)
Pièce d'or (po)	100	10	1	1/100	1/10 000	1/100 kg (10 g)
Pièce de platine (pp)	10 000	1 000	100	1	1/100	1/100 kg (10 g)
Diamant astral (da)	1 000 000	100 000	10 000	100	1	1/1 000 kg (1 g)



1. Bâton ; 2. Javeline ; 3. Massue ; 4. Dague ; 5. Arbalète de poing ; 6. Morgenstern ; 7. Faux ; 8. Arbalète ; 9. Gourdin ; 10. Fronde ; 11. Masse d'armes ; 12. Serpe ; 13. Lance

Arcs : un arc est constitué d'une tige solide et flexible à la fois dont les deux extrémités sont reliées par une corde. C'est une arme à projectiles qu'on utilise pour tirer des flèches. Tirer à l'arc exige de l'entraînement, mais cette arme est extrêmement meurtrière entre des mains expertes.

Armes d'hast : les armes d'hast sont équipées d'une longue hampe. Toutes appartiennent aussi à un autre groupe d'armes, généralement les haches, les lames lourdes ou les lances. Les armes d'hast sont des armes à allonge.

Bâtons : dans sa forme la plus simple, le bâton est un long morceau de bois ou de quelque autre matériau ayant plus ou moins le même diamètre sur toute sa longueur.

LE CHOIX DES ARMES

Si vous appartenez à une classe de personnage dont les pouvoirs ne sont pas accompagnés du mot-clé arme, choisissez tout simplement les armes que vous avez envie d'utiliser parmi celles que vous savez manier. Si vous êtes guerrier ou membre d'une classe de personnage dont les pouvoirs sont liés à un groupe particulier d'armes, vous devez choisir votre arsenal avec plus de soin. N'oubliez pas de réfléchir aux pouvoirs que vous serez amené à utiliser quand vous choisissez vos armes, et vice versa.

Sans doute voudrez-vous avoir de quoi vous battre au corps à corps et à distance, même si vous n'êtes pas aussi efficace dans les deux domaines. Assurez-vous de choisir au moins une arme de chaque sorte. Quand ce monstre volant s'enfuira, vous serez bien content de ne pas vous retrouver les bras ballants avec quelques insultes seulement à lui lancer.

Fléaux : les armes de ce groupe sont constituées d'un solide manche relié par un matériau flexible, habituellement une chaîne, à la masse de l'arme conçue pour causer des dégâts.

Frondes : les frondes sont des pièces de cuir utilisées pour lancer des pierres ou des billes de métal. Ce sont des armes à projectiles.

Haches : les haches sont équipées d'un fer lourd et tranchant qui inflige des blessures terribles. Le poids d'une hache en fait l'arme parfaite pour porter des coups destructeurs.

Lames légères : les lames légères s'appuient autant sur la précision que sur la force. Coups d'estoc, bottes et parades sont les points forts de ces armes.

Lames lourdes : les lames lourdes sont des armes tranchantes équilibrées. Les lames lourdes allient une partie de la précision des lames légères à une partie de la masse des haches. On les utilise pour porter des coups de taille plutôt que d'estoc.

Lances : une lance prend la forme d'une pointe acérée montée à l'extrémité d'une longue hampe. Elle est parfaite pour les attaques d'estoc.

Mains nues : lorsque vous donnez un coup de poing, de pied, de coude, de genou ou de tête, vous effectuez une attaque à mains nues. Une simple attaque à mains nues est considérée comme une arme improvisée.
Les créatures qui disposent d'armes naturelles comme des attaques de griffes ou de morsure sont formées au maniement de celles-ci.

WAYNE ENGLAND



1. Hallebarde ; 2. Arc long ; 3. Hachette ; 4. Épée courte ; 5. Arc court ; 6. Épée longue ; 7. Maillet ; 8. Grande hache ; 9. Pic de guerre ; 10. Épée bâtarde ; 11. Marteau de guerre ; 12. Fléau d'armes ; 13. Hache d'armes ; 14. Marteau de lancer ; 15. Cimeterre ; 16. Coutille

Marteaux : un marteau prend la forme d'une lourde tête dure fixée sur un manche.

Masses : à l'instar des marteaux, les masses sont des armes contondantes dont la tête est plus lourde que le manche, mais qui sont plus équilibrées. Elles sont faites pour porter des coups destructeurs.

Pics : équilibré comme une masse ou une hache avec tout le poids dans la tête de l'arme, le pic dispose d'un long fer pointu conçu pour infliger des blessures profondes.

Propriétés d'armes

Les propriétés d'armes définissent des caractéristiques que partagent des armes appartenant à des groupes différents.

Allonge : avec une arme à allonge, vous pouvez attaquer des ennemis situés à 2 cases (mais aussi des adversaires adjacents) sans malus à l'attaque. Par contre, vous ne pouvez effectuer d'attaques d'opportunité que contre les ennemis adjacents. De même, vous ne pouvez prendre en tenaille qu'un ennemi adjacent.

Arme de jet légère : une attaque à distance normale avec une arme de jet légère s'appuie sur la Dextérité. Ces armes n'infligent pas autant de dégâts que les armes de jet lourdes, mais différents pouvoirs vous permettent d'en lancer plusieurs à la fois ou à la suite.

Arme de jet lourde : cette arme ne lance pas de projectiles. En revanche, on peut la lancer. Une attaque à distance avec une arme de jet lourde s'appuie sur la Force (et non la Dextérité) pour les jets d'attaque et de dégâts.

Critique amélioré : une arme ayant cette propriété inflige plus de dégâts lorsque vous réussissez un coup critique. Un coup critique inflige les dégâts maximums de l'arme, auxquels s'ajoutent des dégâts supplémentaires égaux à 1[A] aux niveaux 1-10, 2[A] aux niveaux 11-20 et 3[A] aux niveaux 21-30. Ces dégâts supplémentaires s'ajoutent à d'éventuels dégâts critiques que produirait une arme magique.

Petite : cette propriété désigne une arme à deux mains ou polyvalente qu'un personnage de taille P peut utiliser comme le ferait un personnage de taille M. Par exemple, un halfelin peut utiliser un arc court, même si habituellement les représentants de cette race ne peuvent pas se servir d'armes à deux mains.

Polyvalente : les armes polyvalentes sont des armes à une main, mais vous pouvez les utiliser à deux mains. Si vous maniez une arme polyvalente à deux mains, vous infligez 1 dégât supplémentaire quand vous frappez.

Force ou Dextérité ?

En général, l'attaque que vous effectuez détermine la caractéristique à utiliser pour celle-ci. Lorsque vous utilisez un pouvoir, celui-ci vous indique s'il s'agit d'une attaque de Force, d'une attaque de Dextérité, ou d'une attaque basée sur une autre caractéristique. Mais lorsque vous effectuez une attaque de base, la caractéristique à utiliser dépend de votre arme.

Une attaque de base avec une arme de corps à corps est toujours une attaque de Force. Une attaque de base avec une arme à distance est généralement une attaque de Dextérité, à moins que vous utilisiez une arme ayant la propriété arme de jet lourde (cf. *Propriétés d'armes*).

WAYNE ENGLAND

Un personnage de taille P (comme un halfelin) est obligé d'utiliser les deux mains pour manier une arme polyvalente et n'inflige pas de dégâts supplémentaires.

Rechargement : les armes à distance qui tirent des projectiles, comme les arcs, arbalètes et frondes, doivent être rechargées. Lorsque la table des armes à distance indique « Rechargement (libre) », cela signifie que vous rechargez votre arme au prix d'une action libre, qui s'effectue dans le cadre de votre action d'attaque avec cette arme. Toute arme ayant cette propriété doit cependant être rechargée à deux mains, même si vous n'avez besoin que d'une main pour attaquer (par exemple, la fronde est une arme à une main, mais vous avez besoin de vos deux mains pour la recharger). La table indique « Rechargement (mineure) » pour l'arbalète, ce qui signifie qu'il faut entreprendre une action mineure pour mettre le carreau en place. Si un pouvoir vous permet de toucher plusieurs cibles, ne vous souciez pas du temps supplémentaire de rechargement, car il est inclus dans le pouvoir.

Secondaire : une arme secondaire est assez légère pour que vous puissiez la tenir dans la main non directrice et attaquer tout en portant une arme dans la main principale. Vous ne pouvez attaquer avec les deux armes durant le même tour à moins d'avoir un pouvoir qui vous le permette. En revanche, vous pouvez attaquer avec l'une ou l'autre.

Tables des armes

Les tables des armes fournissent pour chaque arme les informations suivantes, organisées en colonnes.

Arme : le nom de l'arme.

Maniement : le maniement d'une arme confère un bonus de maniement aux jets d'attaque qui est indiqué dans cette colonne, le cas échéant. Certaines armes sont plus précises que d'autres, comme le montrent les tables. Si vous n'êtes pas formé au maniement de l'arme, vous ne bénéficiez pas de ce bonus.

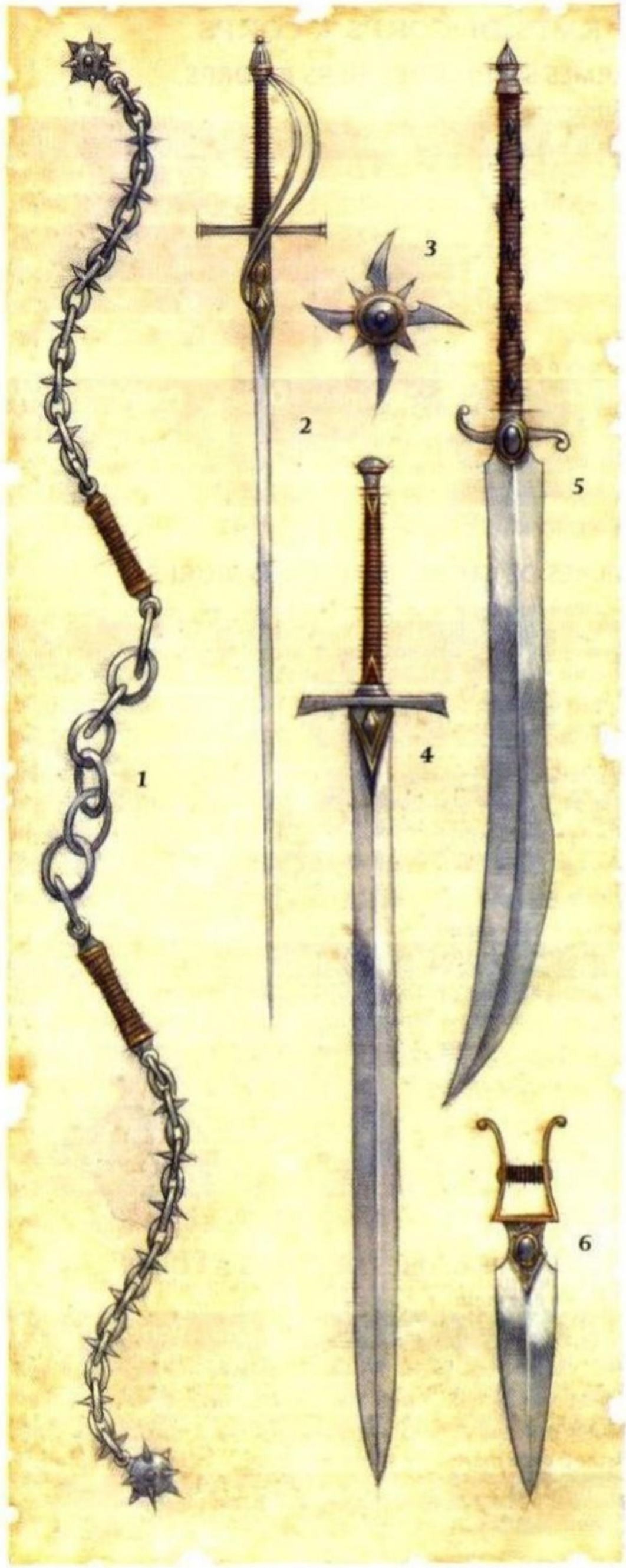
Dégâts : le dé de dégâts de l'arme. Lorsqu'un pouvoir inflige un certain nombre de fois le dé de dégâts d'une arme (comme 4[A], par exemple), lancez le nombre de dés indiqué dans cette colonne. Il en va de même si les dégâts de base prennent la forme de plusieurs dés. Par exemple, un cimeterre à deux mains (qui inflige 2d4 dégâts) inflige 8d4 dégâts quand il est utilisé avec un pouvoir infligeant 4[A] sur une attaque réussie.

Portée : les armes capables de frapper à distance ont une portée. Le premier nombre indique la portée normale (en cases) d'une attaque. Le second indique quant à lui la portée longue, qui entraîne un malus de -2 au jet d'attaque. Les cases se trouvant au-delà de ce second nombre sont hors de portée et ne peuvent être atteintes avec cette arme. Si une arme de corps à corps dispose d'une portée, elle peut être lancée et appartient à la catégorie des armes de jet légères ou des armes de jet lourdes. Un « - » dans la colonne Portée indique que l'arme ne peut pas être utilisée à distance.

Prix : le prix de l'arme en pièces d'or. Un « - » dans cette colonne indique que l'arme ne s'achète pas.

Poids : le poids de l'arme exprimé en kilos.

Groupe et propriétés : ces termes sont expliqués aux pages 212 à 214.



1. Chaîne cloutée ; 2. Rapière ; 3. Shuriken ;
4. Épée à deux mains ; 5. Cimeterre à deux mains ; 6. Katar

WAYNE ENGLAND

Armes de corps à corps

ARMES SIMPLES DE CORPS À CORPS

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Dague	+3	1d4	5/10	1 po	0,5 kg	Lames légères	Arme de jet légère, secondaire
Gourdin	+2	1d6	-	1 po	1,5 kg	Masses	-
Javeline	+2	1d6	10/20	5 po	1 kg	Lances	Arme de jet lourde
Lance	+2	1d8	-	5 po	3 kg	Lances	Polyvalente
Masse d'armes	+2	1d8	-	5 po	3 kg	Masses	Polyvalente
Serpe	+2	1d6	-	2 po	1 kg	Lames légères	Secondaire

Armes à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Bâton	+2	1d8	-	5 po	2 kg	Bâtons	-
Faux	+2	2d4	-	5 po	5 kg	Lames lourdes	-
Massue	+2	2d4	-	1 po	5 kg	Masses	-
Morgenstern	+2	1d10	-	10 po	4 kg	Masses	-

ARMES DE GUERRE DE CORPS À CORPS

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Cimeterre	+2	1d8	-	10 po	2 kg	Lames lourdes	Critique amélioré
Épée courte	+3	1d6	-	10 po	1 kg	Lames légères	Secondaire
Épée longue	+3	1d8	-	15 po	2 kg	Lames lourdes	Polyvalente
Fléau d'armes	+2	1d10	-	10 po	2,5 kg	Fléaux	Polyvalente
Hache d'armes	+2	1d10	-	15 po	3 kg	Haches	Polyvalente
Marteau de guerre	+2	1d10	-	15 po	2,5 kg	Marteaux	Polyvalente
Marteau de lancer	+2	1d6	5/10	5 po	1 kg	Marteaux	Arme de jet lourde, secondaire
Pic de guerre	+2	1d8	-	15 po	3 kg	Pics	Critique amélioré, polyvalente

Armes à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Cimeterre à deux mains	+3	2d4	-	25 po	3,5 kg	Lames lourdes	Critique amélioré
Coutille	+2	2d4	-	25 po	5 kg	Lames lourdes, armes d'hast	Allonge
Épée à deux mains	+3	1d10	-	30 po	4 kg	Lames lourdes	-
Fléau d'armes lourd	+2	2d6	-	25 po	5 kg	Fléaux	-
Grande hache	+2	1d12	-	30 po	6 kg	Haches	Critique amélioré
Hallebarde	+2	1d10	-	25 po	6 kg	Haches, armes d'hast	Allonge
Maillet	+2	2d6	-	30 po	6 kg	Marteaux	-
Pique	+2	1d10	-	10 po	4,5 kg	Armes d'hast, lances	Allonge

ARMES SUPÉRIEURES DE CORPS À CORPS

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Épée bâtarde	+3	1d10	-	30 po	3 kg	Lames lourdes	Polyvalente
Katar	+3	1d6	-	3 po	0,5 kg	Lames légères	Critique amélioré, secondaire
Rapière	+3	1d8	-	25 po	1 kg	Lames légères	-

Arme à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Chaîne cloutée	+3	2d4	-	30 po	5 kg	Fléaux	Allonge

ARMES IMPROVISÉES DE CORPS À CORPS

Arme à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Mains nues	n/a	1d4	-	-	-	Mains nues	-
Objet*	n/a	1d4	-	-	0,5-2,5 kg	Aucun	-

Armes à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Objet*	n/a	1d8	-	-	3-6 kg	Aucun	-

* Les armes improvisées comprennent tout ce qui vous tombe sous la main, d'une simple pierre à une chaise.

ARMES À DISTANCE

ARMES SIMPLES À DISTANCE

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arbalète de poing	+2	1d6	10/20	25 po	1 kg	Arbalètes	Rechargement (libre)
Fronde	+2	1d6	10/20	1 po	0 kg	Frondes	Rechargement (libre)

Arme à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arbalète	+2	1d8	15/30	25 po	2 kg	Arbalètes	Rechargement (mineure)

ARMES DE GUERRE À DISTANCE

Armes à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arc court	+2	1d8	15/30	25 po	1 kg	Arcs	Petite, rechargement (libre)
Arc long	+2	1d10	20/40	30 po	1,5 kg	Arcs	Rechargement (libre)

ARME SUPÉRIEURE À DISTANCE

Arme à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Shuriken (5)	+3	1d4	6/12	1 po	0,25 kg	Lames légères	Arme de jet légère

ARME IMPROVISÉE À DISTANCE

Arme à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Objet*	n/a	1d4	5/10	-	0,5 kg	Aucun	-

* Les armes improvisées comprennent tout ce qui vous tombe sous la main, d'une simple pierre à une chaise.

ARMES ET CATÉGORIES DE TAILLE

Les tables des armes partent du principe que l'utilisateur est de taille M, ce qui est le cas de la plupart des PJ. Les personnages et les créatures qui sont plus petits ou plus grands observent des règles spéciales.

Les personnages de taille P utilisent les mêmes armes que les créatures de taille M. Toutefois, un personnage de taille P (comme un halfelin) ne peut utiliser d'armes à deux mains. Quand un tel personnage se sert d'une arme polyvalente, il doit la manier à deux mains et n'inflige aucun dégât supplémentaire pour cela.

Les créatures de taille G, TG et Gig utilisent des armes spécialement conçues à leur taille. Chaque catégorie de taille supérieure à M augmente le dé de dégâts de l'arme d'un cran.

Armes à une main
1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

Armes à deux mains
1d8 → 2d4 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

Ainsi, une épée longue conçue pour un géant du feu de taille G inflige 1d10 dégâts au lieu de 1d8, et un bâton de taille G en inflige 2d4.

Les grandes créatures peuvent utiliser les armes à deux mains destinées aux créatures d'une catégorie de taille inférieure à la leur comme s'il s'agissait d'armes à une main. Un géant du feu (G) peut manier une épée à deux mains humaine d'une seule main, et un titan du feu (TG) peut utiliser à une main l'épée à deux mains d'un géant du feu. Une créature ne peut pas utiliser une arme à une main conçue pour une catégorie de taille inférieure à la sienne ; en effet, sa main est trop grosse pour tenir efficacement la petite poignée de l'arme.

Une créature ne peut pas utiliser une arme conçue pour une créature plus grande qu'elle. Les mains d'un humain n'arrivant pas à faire le tour de la poignée d'une dague de géant du feu, il ne peut pas s'en saisir correctement pour l'utiliser comme une arme.

Lorsqu'une créature disposant d'une allonge naturelle utilise une arme à allonge, cette dernière augmente l'allonge naturelle de la créature d'une case.

ARMES EN ARGENT

Certains monstres, comme les loups-garous, sont sensibles aux attaques effectuées à l'aide d'armes en argent. Une arme, 30 flèches, 10 carreaux d'arbalète, 20 billes de fronde ou 5 shuriken peuvent être argentés pour 500 po. Ce prix ne représente pas seulement le coût de l'argent, mais le temps et la compétence nécessaires pour plaquer une arme d'argent sans que cela n'altère son efficacité.

ARMURES ET BOUCLIERS

Une armure est comme un rempart face à vos adversaires ou, pour le dire plus directement, face à la mort. Chaque classe de personnage est formée au port d'une ou plusieurs armures, et il est dans votre intérêt de porter la meilleure possible. Cette partie vous donne aussi des informations sur les boucliers, qui augmentent vos capacités défensives.

Catégories d'armures

Les armures sont regroupées en catégories qui vont vous aider à trouver l'armure la plus adaptée à vos besoins.

Votre classe de personnage vous indique quelles armures vous êtes formé à porter. Et grâce à vos talents, vous pourrez apprendre à vous en servir d'autres. Si vous portez une armure au port de laquelle vous n'avez pas été formé, vous serez sérieusement gêné et vous vous montrerez maladroit : vous subirez alors un malus de -2 aux jets d'attaque et en défense de Réflexes.

Revêtir une armure prend toujours au moins 5 minutes, ce qui signifie que vous ne pouvez vous livrer à cet exercice qu'en dehors d'un combat (lors d'un repos court par exemple).

Les armures sont légères ou lourdes. Les **armures légères** (armures d'étoffe, de cuir, ou de peau) n'entravent pas vos mouvements si vous êtes formé à leur port. Lorsque vous en portez une, vous ajoutez à votre CA votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence, en choisissant le plus élevé des deux. Les **armures lourdes** sont plus encombrantes, aussi votre agilité a moins d'incidence. Lorsque vous portez une armure lourde (cotte de mailles, armure d'écailles et harnois), vous n'ajoutez aucun modificateur de caractéristique à votre CA.

Certaines armures sont fabriquées selon des procédés arcaniques et ésotériques qui consistent à imprégner de magie la matière même de l'armure. Ces **armures de maître** prennent toujours la forme d'armures magiques (cf. page 232), et sont disponibles seulement à haut niveau (16 et plus). Les différents types d'armures de maître se rangent dans les mêmes catégories que leurs pendants ordinaires et présentent les mêmes caractéristiques, si ce n'est qu'elles procurent un meilleur bonus d'armure. Le coût d'une armure de maître est compris dans le prix d'une armure magique.

Armures d'étoffe : vestes, manteaux, robes et gilets matelassés ne procurent aucune protection réelle. Vous pouvez néanmoins les imprégner de magie protectrice. Une armure d'étoffe ne vous ralentit pas, pas plus qu'elle n'entrave vos mouvements. Tous les personnages sont formés au port de cette catégorie d'armure. Les armures d'étoffe féerique sont tissées selon des techniques mises au point par les éladrins. Les armures d'étoffe céleste sont fabriquées selon des modèles créés dans les dominions divins de la Mer Astrale.

Armures de cuir : une armure de cuir est plus robuste qu'une armure d'étoffe. Les organes vitaux sont protégés par plusieurs couches de cuir bouilli, tandis que les membres sont couverts de cuir souple qui n'offre qu'une maigre protection. Le cuir féerique est traité selon une technique elfique qui offre une armure souple, mais plus solide que du cuir normal. L'armure de cuir céleste incorpore de la matière spirituelle brute issue de la Mer Astrale, ce qui la rend légère et résistante à la fois.

Armures de peau : plus épaisse et plus lourde qu'une armure de cuir, cette armure est découpée dans une peau particulièrement résistante, comme celle d'un ours, d'un griffon ou d'un dragon. Une armure de peau entrave un peu la précision des gestes, mais reste assez légère pour ne pas gêner les déplacements. Une armure de sombrepeau est une armure tieffeline supérieure préparée au feu et infusée d'ombres. Une armure de peau vénérable subit un traitement à l'aide de forces élémentaires.

Cottes de mailles : une chemise, des jambières et une cagoule de mailles métalliques constituent une cotte de mailles. Cette armure offre une bonne protection, mais elle est encombrante et réduit donc votre mobilité et votre agilité. Les cottes de forgemailles sont fabriquées à l'aide de techniques métallurgiques supérieures mises au point par les nains. Les cottes de mailles célestes sont forgées selon des techniques provenant des dominions de la Mer Astrale.

Choix d'une armure

Différents aspects sont à prendre en compte lors du choix de votre armure. Commencez par décider ce que vous voulez que votre personnage fasse dans le cadre de sa classe, puis réfléchissez à vos valeurs de caractéristique et à la façon dont elles affectent votre CA. Jetez un œil à l'encombrement des armures (légères ou lourdes) et prenez en considération son malus d'armure aux tests ainsi que son malus en vitesse de déplacement. Vous pourriez peut-être avoir la même CA en conservant davantage de mobilité, ce qui pourrait être plus intéressant pour vous comme pour votre groupe. Votre décision de vous tourner vers un bouclier plutôt qu'une arme à deux mains, ou inversement, peut également influencer le choix d'un type d'armure, aussi n'oubliez pas d'en tenir compte lors de votre décision.



1. Armure d'étoffe ; 2. Armure de cuir ; 3. Armure de peau ; 4. Cotte de mailles ; 5. Armure d'écailles ; 6. Harnois ; 7. Bouclier léger ; 8. Bouclier lourd

Armures d'écailles : une armure d'écailles est constituée de plaques qui se chevauchent, faites dans un matériau hautement résistant comme de l'acier ou des écailles de dragon. Malgré son poids, l'armure d'écailles est étonnamment facile à porter : ses sangles et ses boucles permettent de bien l'ajuster au corps et de conserver flexibilité et agilité. L'armure d'écailles ordinaire s'appuie sur des plaques de métal. L'armure draconique est réalisée au moyen de techniques antiques inventées par les drakéides sur le modèle des écailles chevauchantes d'un dragon. Enfin, l'armure d'écailles vénérables est une armure similaire traitée à l'aide de forces élémentaires.

Harnois : la meilleure des armures, mais aussi la plus lourde, est faite de plaques façonnées en métal ou dans un autre matériau résistant. Cette excellente protection réduit cependant la mobilité et l'agilité. La légende prétend que c'est Moradin qui a fabriqué le premier harnois divin et que les anciens forgerons nains ont réalisé le harnois de guerre en copiant maladroitement ses esquisses.

Catégories de boucliers

Comme pour les armures, vous devez être formé à l'utilisation d'un bouclier pour pouvoir vous en servir efficacement. Lorsque vous utilisez un bouclier, vous le fixez sur votre bras et devez parfois utiliser aussi votre main (on parle de bras du bouclier et de main du bouclier). Les boucliers confèrent un bonus de bouclier qui s'ajoute à votre CA ainsi qu'à votre défense de Réflexes. Si vous n'êtes pas formé à l'utilisation d'un bouclier, vous ne bénéficiez pas de ce bonus.

Bouclier léger : vous devez utiliser votre main du bouclier pour tenir correctement un bouclier léger. Toutefois, vous pouvez toujours vous servir de cette main pour tenir un autre objet, grimper, etc. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser pour porter des attaques.

Bouclier lourd : lorsque vous utilisez un bouclier lourd, vous bénéficiez d'un meilleur bonus à la CA et à la défense de Réflexes, mais la main qui le tient ne peut être utilisée pour autre chose.

DAVID GRIFFITH

ARMURES

Armures d'étoffe (légère)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Vêtements normaux	-	+0	-	-	1	2 kg
Armure d'étoffe féerique	+1	+4	-	-	spécial	2,5 kg
Armure d'étoffe céleste	+2	+6	-	-	spécial	1,5 kg

Armures de cuir (légère)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Armure de cuir	+2	-	-	-	25	7,5 kg
Armure de cuir féerique	+3	+4	-	-	spécial	7,5 kg
Armure de cuir céleste	+4	+6	-	-	spécial	7,5 kg

Armures de peau (légère)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Armure de peau	+3	-	-1	-	30	12,5 kg
Armure de sombrepeau	+4	+4	-1	-	spécial	12,5 kg
Armure de peau vénérable	+5	+6	-1	-	spécial	12,5 kg

Cottes de mailles (lourde)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Cotte de mailles	+6	-	-1	-1	40	20 kg
Cotte de forgemailles	+9	+4	-1	-1	spécial	20 kg
Cotte de mailles céleste	+12	+6	-1	-1	spécial	20 kg

Armures d'écailles (lourde)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Armure d'écailles	+7	-	-	-1	45	22,5 kg
Armure draconique	+10	+4	-	-1	spécial	22,5 kg
Armure d'écailles vénérables	+13	+6	-	-1	spécial	22,5 kg

Harnois (lourde)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Harnois	+8	-	-2	-1	50	25 kg
Harnois de guerre	+11	+4	-2	-1	spécial	25 kg
Harnois divin	+14	+6	-2	-1	spécial	25 kg

Boucliers	Bonus de bouclier	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Bouclier léger	+1	-	-	-	5	3 kg
Bouclier lourd	+2	-	-2	-	10	7,5 kg

Table des armures

La ligne d'une armure ou d'un bouclier de la table ci-dessus comprend les informations suivantes :

Bonus d'armure : l'armure confère le bonus indiqué à la CA.

Bonus de bouclier : le bouclier confère le bonus indiqué à la CA et à la défense de Réflexes.

Bonus d'altération minimum : une armure de maître exige d'avoir un bonus minimum d'altération, indiqué dans cette colonne.

Tests : quand vous portez cette armure, vous subissez le malus indiqué aux tests de compétences basées sur la Force, la Dextérité et la Constitution. Vous ne subissez pas ce malus aux tests de caractéristique (comme un test de Force pour enfoncer une porte ou un test de Dextérité pour déterminer l'initiative au début d'un combat).

VD : lorsque vous portez cette armure, vous subissez ce malus en vitesse de déplacement (exprimé en cases).

Prix : le prix de l'objet en pièces d'or. Reportez-vous aux objets magiques pour leur prix d'achat de base et leur niveau respectif. Le coût d'une armure de maître est inclus dans le prix d'une armure magique de niveau 16 et plus.

Poids : le poids de l'armure (ou du bouclier).

Vendre de l'équipement

Vous ne pouvez vendre des armures, des armes ou du matériel d'aventurier ordinaires à moins que le MD ne l'autorise, auquel cas vous toucherez un cinquième du prix d'achat de l'objet. Les œuvres d'art et les produits de luxe qui ont une valeur spécifique, comme une dague en or valant 100 po, rapportent à la vente leur prix coûtant.

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Des rations aux torches, le matériel d'aventurier est indispensable au succès de votre groupe. On considère que vous débutez le jeu avec des vêtements ordinaires et, avant votre première aventure, vous feriez bien de vous équiper d'armes, d'une armure et d'autres objets utiles.

Bâton éclairant : cet objet magique mineur émet une lumière vive dans un rayon de 20 cases durant 4 heures avant de s'éteindre.

Bréviaire : les utilisateurs de rituels utilisent un bréviaire pour y conserver les rituels qu'ils ont appris.

Composantes rituelles : les utilisateurs de rituels ont besoin de ces produits. Vous achetez autant de composantes que vous voulez (ou que vous pouvez). Reportez-vous au Chapitre 10 pour de plus amples informations.

Équipement de base de l'aventurier : ce matériel comprend tous les objets rangés sous son nom dans la table, à savoir un sac à dos, une paillasse, un silex avec amorce, une sacoche de ceinture, deux bâtons éclairants, dix jours de rations de survie, 15 mètres de corde en chanvre et une outre.

Focaliseur arcanique : les magiciens utilisent des orbes, des bâtons et des baguettes comme instruments de focalisation pour leurs sorts, tandis que les sorciers utilisent des baguettes et des sceptres. Utiliser un focaliseur non magique ne confère aucun bonus. Vous pouvez acheter un focaliseur magique pour bénéficier d'un bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts de vos pouvoirs arcaniques. Un bâton focaliseur peut aussi s'utiliser comme une arme.

Grimoire : les magiciens conservent les sorts quotidiens, les sorts utilitaires et les rituels qu'ils ont appris dans un grimoire.

Matériel d'escalade : ce matériel comprend tous les objets rangés sous son nom dans la table, à savoir un grappin, un petit marteau et dix pitons. Quand vous utilisez du matériel d'escalade, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Athlétisme pour escalader.

Munitions : les flèches sont vendues par 30 dans un carquois, les carreaux par 20 dans un carquois, les billes de fronde par 20 dans une bourse. Une fois tirée avec une arme à projectiles, une munition ne peut pas resservir.

Outils de cambrioleur : pour utiliser correctement la compétence Larcin, vous avez besoin de piques et de crochets, de passe-partout, de pinces, etc. Des outils de cambrioleur confèrent un bonus de +2 aux tests de Larcin pour crocheter une serrure ou désamorcer un piège.

Pain de voyage : quelques bouchées de ce pain magique suffisent à remplir l'estomac et procurent tous les nutriments nécessaires, aussi permet-il de transporter de la nourriture pour un long périple sans trop se charger.

Symbole sacré : il s'agit d'un symbole en métal précieux finement ouvragé que les prêtres et les paladins utilisent comme focaliseur pour leurs prières. Utiliser un symbole sacré non magique ne confère aucun bonus. Vous pouvez acheter un symbole sacré magique pour bénéficier d'un bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts quand vous utilisez vos pouvoirs divins.

Torche éternelle : cette torche ne s'arrête jamais de briller. Elle émet une lumière magique mais aucune chaleur, aussi pouvez-vous la ranger dans un sac ou une sacoche. Il est impossible d'allumer un feu avec.



DAVID GRIFFITH

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Objet	Prix	Poids
Bougie	1 pc	-
Chaîne (3 m)	30 po	1 kg
Coffre (vide)	2 po	12,5 kg
Bréviaire	50 po	1,5 kg
Composantes rituelles	Variable	-
Corde en soie (15 m)	10 po	2,5 kg
Équipement de base de l'aventurier	15 po	16,5 kg
Bâtons éclairants (2)	4 po	1 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg
Outre	1 po	2 kg
Paillasse	1 pa	2,5 kg
Rations de survie (10 jours)	5 po	5 kg
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg
Sacoche de ceinture (vide)	1 po	250 g
Silex et amorce	1 po	-
Flasque (vide)	3 pc	500 g
Focaliseur arcanique		
Baguette	7 po	-
Bâton	5 po	2 kg
Orbe	15 po	1 kg
Sceptre	12 po	1 kg
Grimoire	50 po	1,5 kg
Lanterne	7 po	1 kg
Matériel d'escalade	2 po	5,5 kg
Grappin	1 po	2 kg
Marteau	5 pa	1 kg
Pitons (10)	5 pa	2,5 kg
Munitions		
Billes de fronde (20)	1 po	2,5 kg
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	1 kg
Flèches (30)	1 po	1,5 kg
Outils de cambrioleur	20 po	500 g
Pain de voyage (10 jours)	50 po	500 g
Symbole sacré	10 po	500 g
Tente	10 po	10 kg
Torche éternelle	50 po	500 g
Torche	1 pa	500 g
Vêtements de qualité	30 po	3 kg

Montures et transports

Comme cela est expliqué au Chapitre 8, les montures vous permettent d'accroître votre vitesse ou d'augmenter votre charge transportable. Cette table indique le prix de différents types de transport, ainsi que le poids que chacun est en mesure de porter. Concernant les montures, la capacité de charge indique la charge normale, la charge lourde et la charge de traction maximale de la créature (cf. *Transporter, soulever* et *tirer*, ci-dessous). Pour les véhicules, il s'agit de la quantité maximale de marchandises que vous pouvez charger dans le véhicule.

Monture ou transport	Coût	Capacité de charge
Barque	50 po	300 kg
Charrette ou chariot	20 po	1 tonne
Cheval de selle*	75 po	120/240/600 kg
Destrier*	680 po	130/260/650 kg
Navire de haute mer	10 000 po	150 tonnes

*** Les quadrupèdes peuvent porter 25% de poids en plus que les bipèdes.**

Nourriture, boisson et hébergement

Lorsque vous n'êtes pas en pleine nature, vous pouvez profiter du confort d'un village ou d'une ville : un lit moelleux dans une taverne et des repas chauds servis à table.

Objet	Prix
Boisson	
Bière, la chope	2 pa
Vin, la bouteille	5 po
Nourriture	
Repas normal	2 pa
Festin	5 po
Séjour à l'auberge (par jour)	
Chambre normale	5 pa
Chambre de luxe	2 po

Transporter, soulever et tirer

Les aventuriers transportent beaucoup de matériel. Quand cette quantité devient trop importante, elle peut vous ralentir et diminuer vos capacités. Le poids que vous transportez sera rarement un problème, et vous n'avez pas besoin de calculer le poids de ce que votre personnage porte, à moins qu'il soit suffisamment important pour avoir un effet sur le jeu.

Vous aurez plus souvent besoin de savoir quel poids vous pouvez pousser ou traîner au sol : êtes-vous assez fort pour faire glisser la statue qui bloque la trappe ? Cette information se trouve dans votre valeur de Force. Multipliez votre Force par 5. C'est le poids en kilos que vous pouvez transporter sans malus, ce qu'on appelle une **charge normale.**

Doublez ce chiffre (Force x 10) et vous obtenez le poids maximum que vous pouvez soulever. Mais si vous tentez de transporter un poids supérieur à votre charge normale, vous êtes ralenti. Porter un pareil poids réclame l'emploi de vos deux mains, aussi ne pouvez-vous pas faire grand-chose d'autre. Ce poids est considéré comme une **charge lourde.**

Le quintuple de votre charge normale (Force x 25) représente le poids maximum que vous pouvez pousser ou tirer sur le sol. Vous êtes ralenti si vous tentez de pousser ou de tirer une charge supérieure à celle que vous pouvez porter sans malus, et vous ne pouvez pas pousser ou tirer une charge lourde sur un terrain difficile. Ce poids est désigné sous le nom de **charge de traction maximale.**

Votre MD décidera peut-être que, lorsque vous portez certains objets, vous ne pouvez pas vous déplacer à hauteur de votre vitesse de déplacement maximale, quelle que soit votre valeur de Force, simplement parce qu'ils sont trop volumineux ou difficiles à saisir. Il pourra aussi vous demander d'effectuer un test de Force pour pousser ou soulever quelque chose de lourd si vous êtes en situation de stress, comme en plein combat, par exemple.

OBJETS MAGIQUES

À mesure que vous gagnez des niveaux, l'équipement ordinaire que vous avez acheté au début de votre carrière devient moins important. Il est éclipsé par les objets magiques que vous acquérez au cours de vos aventures. L'armure qui peut vous dissimuler dans les ombres, l'arme qui s'enflamme, l'anneau qui vous rend invisible, ou la *pierre ioun* qui tourne autour de votre tête et vous confère de grandes capacités ; tous ces objets accroissent et complètent les pouvoirs que votre classe de personnage vous confère et améliorent vos attaques et défenses.

Les objets magiques ont des niveaux, exactement comme les personnages, les pouvoirs et les monstres. Le niveau d'un objet est une indication générale de sa puissance ; il traduit le niveau moyen d'un personnage l'utilisant. En pratique, votre personnage se retrouvera avec des objets qui sont de trois ou quatre niveaux supérieurs au sien et avec d'autres objets qui sont de plusieurs niveaux inférieurs au sien. Il n'y a aucun obstacle de niveau empêchant d'acquérir ou d'utiliser des objets, excepté que vous ne pouvez pas utiliser le rituel Enchantement d'objet (cf. page 305) pour créer un objet d'un niveau supérieur au vôtre. Si, pour une raison ou une autre, votre personnage de niveau 10 se retrouve avec une épée magique de niveau 20, il pourra l'utiliser sans restriction.

Vous pouvez parfois acheter des objets magiques comme vous achetez de l'équipement ordinaire. Il est rare de trouver une boutique ou un bazar qui vende systématiquement des objets magiques, excepté peut-être pour les objets des plus bas niveaux. Certains endroits fantastiques comme la légendaire Cité d'Airain, au cœur du Chaos Élémentaire, ont de tels marchés, mais c'est l'exception qui confirme la règle. Votre MD pourra décider que vous avez dégotté un vendeur pour l'objet que vous voulez acheter ou que vous devez faire quelques recherches avant de le trouver, mais en général vous pouvez acheter tout objet que vous êtes en mesure de payer.

Vous pouvez aussi utiliser le rituel Enchantement d'objet pour créer un objet de votre niveau ou d'un niveau inférieur. Sur le plan économique, créer un objet équivaut à l'acheter : vous dépensez une somme égale au prix d'achat et vous voilà avec votre objet. Certains MD préfèrent que les personnages enchantent leurs propres objets plutôt que de les acheter, particulièrement pour les objets les plus puissants.

Au cours de vos aventures, vous trouverez des objets magiques dans les trésors. Il s'agit souvent d'objets magiques d'un niveau supérieur au vôtre, des objets que vous ne pouvez enchanter vous-même et que vous ne pouvez pas facilement vous offrir. Dans l'idéal, ce sont des objets qu'un membre du groupe peut utiliser efficacement, et ce sont donc des trésors très gratifiants.

Si vous trouvez un objet magique que vous ne voulez pas conserver ou qui remplace un objet que vous possédez déjà, vous pouvez le vendre ou le désenchanter (avec le rituel Désenchantement d'objet ; cf. page 305). Ce n'est pas une transaction à votre avantage : le prix de vente d'un objet, ou la valeur de *résidium* que vous obtenez en le désenchantant, représente seulement le cinquième de son prix d'achat. Cela signifie que vendre un objet vous procure assez d'argent ou de *résidium* pour acheter ou enchanter un objet ayant cinq niveaux de moins que l'objet originel.



IDENTIFICATION DES OBJETS MAGIQUES

La plupart du temps, vous pouvez déterminer les propriétés et les pouvoirs d'un objet magique durant un repos court. En manipulant l'objet durant quelques minutes, vous découvrez ce dont il s'agit et ce qu'il fait. Vous pouvez identifier un objet magique par repos court.

Certains objets magiques pourront être un peu plus difficiles à identifier, comme les objets maudits ou les objets spéciaux, ou encore les puissants artefacts. Votre MD pourra exiger un test d'Arcanes pour déterminer leurs propriétés, et vous pourrez même avoir à entreprendre une quête particulière afin de trouver le rituel permettant d'identifier ou de libérer les pouvoirs d'un objet unique.

LE RÉSIDIUM

Le *résidium* est la substance magique issue de l'utilisation du rituel Désenchantement d'objet sur un objet. C'est une fine poudre argentée, décrite par certains comme de la magie concentrée, très utile comme composante générique pour les rituels (cf. Chapitre 10). Dans certains lieux exotiques, le *résidium* sert de monnaie, mesuré au poids et transporté dans de petites fioles métalliques. C'est un moyen commode de transporter des sommes importantes : l'équivalent de 10 000 po en *résidium* ne pèse pas plus qu'une seule pièce d'or et ne prend guère plus de place ; 500 grammes de résidium, qui représentent 500 000 po, tiennent dans une sacoche de ceinture.

Les prix

Le prix d'achat d'un objet magique permanent dépend de son niveau, comme le montre la table ci-dessous. Le prix d'achat d'un objet consommable (comme une potion ou un élixir) est largement inférieur au prix d'un objet permanent de même niveau. Le prix de vente d'un objet magique (la somme que reçoit un PJ lorsqu'il vend ou désenchante un objet) est égal à un cinquième du prix d'achat.

Les prix indiqués sont les prix d'achat de base. Le prix d'achat réel d'un objet magique dépend de l'offre et de la demande et peut coûter entre 10 et 40% de plus que le prix d'achat de base.

PRIX DES OBJETS MAGIQUES

Niveau de l'objet	Prix d'achat (po)	Prix de vente (po)*
1	360	72
2	520	104
3	680	136
4	840	168
5	1 000	200
6	1 800	360
7	2 600	520
8	3 400	680
9	4 200	840
10	5 000	1 000
11	9 000	1 800
12	13 000	2 600
13	17 000	3 400
14	21 000	4 200
15	25 000	5 000
16	45 000	9 000
17	65 000	13 000
18	85 000	17 000
19	105 000	21 000
20	125 000	25 000
21	225 000	45 000
22	325 000	65 000
23	425 000	85 000
24	525 000	105 000
25	625 000	125 000
26	1 125 000	225 000
27	1 625 000	325 000
28	2 125 000	425 000
29	2 625 000	525 000
30	3 125 000	625 000

*** Ou l'équivalent de la valeur en pièces d'or en *résidium* obtenu lors du désenchantement d'un objet.**

Catégories d'objets magiques

Les objets magiques se répartissent en sept grandes catégories : armures, armes, focaliseurs, vêtements, anneaux, objets merveilleux et potions. Les objets appartenant à une même catégorie ont des effets similaires ; toutes les armes magiques confèrent des bonus lorsque vous les utilisez pour attaquer, toutes les bottes magiques ont des pouvoirs relatifs au déplacement, etc. Mais à l'intérieur de ces grandes catégories, les objets magiques ont un large éventail de pouvoirs et de propriétés.

Dans la catégorie des vêtements magiques, les objets sont regroupés par genre : ceux qui se portent sur la tête ou qui se mettent aux pieds, par exemple. C'est ce qu'on appelle les **emplacements d'objet,** ceux-ci fixant une limite concrète au nombre d'objets magiques que vous pouvez porter et utiliser. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul objet magique porté aux bras même si, en réalité, vous pouvez porter des bracelets et tenir un bouclier en même temps. Vous obtenez les bénéfices de l'objet mis en premier ; tout autre objet placé au même emplacement ne fonctionnera pas tant que vous n'aurez pas enlevé le premier. Il existe également des limitations physiques évidentes : vous ne pouvez pas porter deux casques en même temps.

La catégorie des objets merveilleux comprend une grande variété d'instruments utiles, du *sac sans fond* au *tapis volant*. La description de chaque objet indique la manière d'utiliser ses pouvoirs.

Toutes les armures magiques vous octroient un bonus d'altération à la CA. Toutes les armes magiques et tous les focaliseurs vous confèrent un bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts lorsque vous les utilisez pour effectuer une attaque. Toutes les capes magiques, amulettes et autres objets se portant autour du cou vous confèrent un bonus d'altération aux défenses de Réflexes, Vigueur et Volonté. À quelques exceptions près, les autres objets magiques ne confèrent pas de bonus chiffré à ces différentes valeurs.

Le reste de ce chapitre décrit une large sélection d'objets magiques de tous niveaux, présentés par catégorie et par ordre alphabétique.

Format des objets magiques

Voici un exemple d'objet magique, une *arme de justice :*

Arme de justice Niveau 25+

L'arme la plus appréciée des paladins.

Niv. 25 +5 625 000 po Niv. 30 +6 3 125 000 po

Arme : haches, lames lourdes, marteaux

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération, et vous pouvez utiliser une récupération.

Propriété : une *arme de justice* inflige 1d10 dégâts radiants supplémentaires quand le pouvoir que vous utilisez pour effectuer votre attaque s'accompagne du mot-clé radiant.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux défenses de Réflexes, Vigueur et Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : une *arme de justice* peut être utilisée comme symbole sacré. Lorsqu'elle est employée de cette manière, elle ajoute son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts, ainsi que les dégâts supplémentaires infligés par sa propriété (le cas échéant). Vous ne bénéficiez pas de votre bonus de maniement de l'arme au jet d'attaque quand vous utilisez une *arme de justice* comme focaliseur.

ANNE STOKES

Nom et niveau

Le nom de l'objet magique et son niveau apparaissent sur la première ligne de la description. Si le niveau indiqué est suivi du signe « + », c'est que cet objet est disponible à plus d'un niveau, les versions de niveau supérieur ayant un bonus d'altération plus élevé ou des pouvoirs et des propriétés plus puissants.

L'arme de justice est un objet de niveau 25 dont il existe aussi une version de plus haut niveau.

Description

La ligne suivante offre une brève description de l'objet, expliquant clairement ses pouvoirs ou donnant des informations sur son apparence, ses origines, ses effets ou sa place dans le monde. Il ne s'agit pas de règles ; si vous voulez connaître les effets exacts de l'objet, lisez le texte qui suit la description.

Catégorie et prix

Les lignes suivantes indiquent les différents niveaux et bonus d'altération (le cas échéant), ainsi que le prix pour chaque version de l'objet. Pour les armes, la ligne qui suit vous indique quels groupes d'armes peuvent être enchantés avec ce type de pouvoirs. Pour les armures, elle indique quels types d'armures (parmi les cinq existants, plus les vêtements) peuvent recevoir ces enchantements. Pour les focaliseurs, elle indique le type de focaliseur. Pour les vêtements, elle précise l'emplacement d'objet occupé.

Le prix d'achat d'un objet magique prend la forme d'un nombre (pour un objet ayant un niveau fixe), ou d'une liste de prix, comme pour l'*armure d'extinction*, par exemple.

Le prix d'une *arme de justice* (ainsi que son bonus d'altération) dépend de son niveau. La version de niveau 25 est une arme +5 qui coûte 625 000 po, et la version de niveau 30 est une arme +6 qui coûte 3 125 000 po. C'est une arme, et ses caractéristiques peuvent être appliquées aux haches, lames lourdes et marteaux.

Altération

Pour les objets conférant un bonus d'altération, cette entrée précise à quoi s'applique celui-ci : à la CA, à d'autres défenses, ou aux jets d'attaque et jets de dégâts.

Les armes et les focaliseurs magiques confèrent leur bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts uniquement lorsque vous utilisez des pouvoirs via l'arme ou le focaliseur (ou qui proviennent directement de l'arme ou du focaliseur pour les objets qui ont des pouvoirs d'attaque).

Par exemple, les pouvoirs d'attaque d'un guerrier passent par une arme, aussi ajoute-t-il le bonus d'altération d'une arme magique à ses jets d'attaque et jets de dégâts. Les pouvoirs d'attaque d'un magicien passent par un focaliseur (un orbe, un bâton ou une baguette), aussi ajoute-t-il le bonus d'altération d'un focaliseur magique à ses jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec ces pouvoirs.

La description d'un pouvoir indique s'il fonctionne via l'utilisation d'une arme ou d'un focaliseur. Chaque description de classe de personnage du Chapitre 4 indique quel focaliseur un personnage de cette classe est autorisé à manier lorsqu'il utilise ses pouvoirs. Par exemple, un prêtre peut porter un symbole sacré pour utiliser des pouvoirs de focaliseur, tandis qu'un sorcier peut utiliser un sceptre ou une baguette.

Le niveau d'un objet magique et son bonus d'altération sont associés. Un objet possédant un bonus de +2 sera toujours compris entre le niveau 6 et le niveau 10.

Niveau d'objet	Bonus d'altération
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21-25	+5
26-30	+6

Puisque l'*arme de justice* est une arme magique, son bonus d'altération s'applique aux jets d'attaque et jets de dégâts de son utilisateur.

Critique

Pour les armes magiques et les focaliseurs, cette entrée décrit ce qui se produit lorsque vous réussissez un coup critique en utilisant cet objet. Tout comme pour le bonus d'altération, cet effet ne s'applique que pour les attaques délivrées avec l'arme ou le focaliseur (par exemple le *projectile magique* d'un magicien ne peut bénéficier de l'effet critique de la dague magique qu'il porte).

Les armes et les focaliseurs magiques infligent un ou plusieurs dés de dégâts supplémentaires en cas de coup critique. Le nombre de ces dés est égal au bonus d'altération, et le type de dé dépend de l'objet (le dé de critique habituel est le d6). À moins qu'il ne soit précisé le contraire, le type de dégâts est le même que celui des dégâts normaux de l'arme.

En plus des dégâts supplémentaires, certaines armes ou focaliseurs magiques produisent d'autres effets en cas de coup critique. Cette information est notée dans la description de l'arme. Une attaque qui n'inflige pas de dégâts n'en inflige pas davantage lors d'un coup critique.

Une *arme de justice* inflige 5d6 ou 6d6 (selon son bonus d'altération) dégâts supplémentaires sur un coup critique et permet également à son utilisateur de dépenser une récupération.

Propriété

Certains objets magiques ont une propriété spéciale qui est active en permanence (ou active dans certaines conditions). Une propriété ne nécessite normalement aucune action pour fonctionner, bien que certaines puissent être désactivées (et réactivées ensuite).

Lorsque vous maniez une *arme de justice*, tous vos pouvoirs radiants utilisés via celle-ci infligent des dégâts supplémentaires. Vous n'avez pas à activer ou désactiver cette propriété.

Pouvoir

Certains objets magiques ont un pouvoir spécial. Cette entrée, lorsqu'elle est présente dans la description d'un objet, indique l'action requise pour utiliser le pouvoir et les effets de celui-ci. Dans certains cas, elle peut également indiquer les conditions particulières à l'emploi de ce pouvoir (par exemple, uniquement si vous êtes en péril).

En général, les pouvoirs des objets magiques suivent les mêmes règles que les autres pouvoirs, c'est-à-dire qu'ils ont une portée, une forme, etc. (pour plus de détails, reportez-vous à *Comment lire un pouvoir*, page 54).

Comme les pouvoirs raciaux et de classe, les pouvoirs d'objets magiques sont souvent accompagnés de mots-clés qui indiquent leur type de dégâts ou d'effet. Quand vous utilisez un objet magique dans le cadre d'un pouvoir racial ou de classe, les mots-clés du pouvoir de l'objet et ceux de l'autre pouvoir s'appliquent tous en même temps. Par exemple, si un paladin utilise une *épée de feu* pour attaquer avec un pouvoir qui inflige des dégâts radiants, le pouvoir infligera à la fois des dégâts de feu et radiants.

Comme les autres pouvoirs, les pouvoirs des objets magiques sont parfois des pouvoirs à volonté, parfois des pouvoirs de rencontre et parfois des pouvoirs quotidiens. Ils disposent en outre de deux autres catégories : les pouvoirs de récupération, qui sont utilisables à chaque fois que vous dépensez une récupération, et les pouvoirs consommables, qui apparaissent chez les objets magiques à usage unique.



À volonté : ces pouvoirs peuvent être utilisés aussi souvent que leur type d'action le permet.

Rencontre : ces pouvoirs peuvent être utilisés une fois par rencontre et se renouvellent quand leur utilisateur prend un repos court.

Quotidien : le pouvoir quotidien d'un objet magique peut être utilisé une fois par jour et est renouvelé quand son utilisateur prend un repos prolongé. Comme pour les pouvoirs quotidiens accordés par votre classe de personnage, il y a une limite au nombre de pouvoirs quotidiens d'objets magiques que vous pouvez utiliser chaque jour. Cette limite dépend de votre niveau.

Du niveau 1 à 10, vous pouvez utiliser un pouvoir quotidien d'objet magique par jour.

Du niveau 11 à 20, vous pouvez utiliser deux pouvoirs quotidiens d'objet magique par jour.

Du niveau 21 à 30, vous pouvez utiliser trois pouvoirs quotidiens d'objet magique par jour.

Chaque utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique doit provenir d'un objet magique différent. Par exemple, au niveau 11, vous pouvez utiliser les pouvoirs quotidiens de deux objets magiques différents, mais vous ne pouvez pas utiliser deux pouvoirs quotidiens différents accordés par un seul et même objet. Votre feuille de personnage comporte des cases pour vous aider à noter ces utilisations.

À chaque fois que vous atteignez une étape (cf. page 259), vous obtenez une utilisation supplémentaire d'un pouvoir quotidien d'objet magique. Ce bénéfice peut être utilisé pour activer n'importe quel pouvoir quotidien d'objet magique que vous n'avez pas encore utilisé ce jour (même si vous avez déjà utilisé un autre pouvoir quotidien du même objet magique).

Après avoir pris un repos prolongé, tous les pouvoirs quotidiens de vos objets magiques sont renouvelés, et vous repartez à zéro pour ce qui est du nombre de pouvoirs quotidiens d'objet magique que vous pouvez utiliser par jour.

Récupération : vous commencez avec une utilisation par jour du pouvoir, comme s'il s'agissait d'un pouvoir quotidien. Vous pouvez renouveler ce pouvoir en entreprenant une action simple pour transférer votre force vitale à l'objet, au prix d'une récupération. Dépenser une récupération de cette façon ne restaure pas de points de vie, et cette action simple est distincte de celle requise pour activer le pouvoir de l'objet.

Consommable : certains objets, notamment les potions et les élixirs, contiennent des pouvoirs à usage unique qui sont épuisés une fois que vous les avez utilisés.

Une fois par jour, une *arme de justice* peut augmenter vos défenses et celles de vos alliés. Ce pouvoir se renouvelle si vous prenez un repos prolongé.

Spécial

Si des règles ou des restrictions spéciales s'appliquent à l'utilisation de l'objet, c'est ici que vous les trouverez indiquées.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

ARMES MAGIQUES

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
1	magique +1	360	Toutes
2	étourdissante +1	520	Bâtons, fléaux, frondes, marteaux, masses
2	vicieuse +1	520	Toutes
3	de duelliste +1	680	Lames légères
3	de froid +1	680	Toutes
3	de tonnerre +1	680	Toutes
3	flamboyante +1	680	Distance
3	lame de pacte +1	680	Lames légères
4	de terreur +1	840	Haches, lames lourdes, marteaux
4	foudroyante +1	840	Distance
5	de feu +1	1 000	Toutes
5	de foudre +1	1 000	Toutes
5	vampirique +1	1 000	Corps à corps
6	magique +2	1 800	Toutes
7	étourdissante +2	2 600	Bâtons, fléaux, frondes, marteaux, masses
7	vicieuse +2	2 600	Toutes
8	de duelliste +2	3 400	Lames légères
8	de froid +2	3 400	Toutes
8	de tonnerre +2	3 400	Toutes
8	flamboyante +2	3 400	Distance
8	lame de pacte +2	3 400	Lames légères
9	de terreur +2	4 200	Haches, lames lourdes, marteaux
9	foudroyante +2	4 200	Distance
9	tueuse de dragon +2	4 200	Toutes
10	berserk +2	5 000	Haches, lames lourdes

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
10	de feu +2	5 000	Toutes
10	de foudre +2	5 000	Toutes
10	vampirique +2	5 000	Corps à corps
11	magique +3	9 000	Toutes
12	étourdissante +3	13 000	Bâtons, fléaux, frondes, marteaux, masses
12	vicieuse +3	13 000	Toutes
13	de duelliste +3	17 000	Lames légères
13	de froid +3	17 000	Toutes
13	de tonnerre +3	17 000	Toutes
13	flamboyante +3	17 000	Distance
13	lame de pacte +3	17 000	Lames légères
14	de déphasage +3	21 000	Distance
14	de terreur +3	21 000	Haches, lames lourdes, marteaux
14	foudroyante +3	21 000	Distance
14	tueuse de dragons +3	21 000	Toutes
15	berserk +3	25 000	Haches, lames lourdes
15	de feu +3	25 000	Toutes
15	de foudre +3	25 000	Toutes
15	vampirique +3	25 000	Corps à corps
16	magique +4	45 000	Toutes
17	étourdissante +4	65 000	Bâtons, fléaux, frondes, marteaux, masses
17	vicieuse +4	65 000	Toutes
18	de duelliste +4	85 000	Lames légères
18	de froid +4	85 000	Toutes
18	flamboyante +4	85 000	Distance
18	lame de pacte +4	85 000	Lames légères

ARMES

Une arme magique ajoute un bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts ; un *arc long flamboyant* +3 ajoute donc +3 à tous les jets d'attaque et jets de dégâts effectués avec cet arc. Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts continus ni aux autres dégâts qui pourraient accompagner l'attaque.

Si vous n'êtes pas formé au maniement de l'arme, vous ne bénéficiez pas du bonus de maniement aux jets d'attaque, mais vous bénéficiez bien du bonus d'altération de l'arme magique.

La catégorie détermine quels types d'armes peuvent être enchantés avec ces propriétés particulières. « Distance » désigne les armes à projectiles et les armes possédant la propriété arme de jet lourde ou arme de jet légère. « Corps à corps » désigne toutes les armes de corps à corps, et « Toutes » désigne toutes les armes.

Munitions : les armes à distance comme les arcs, es arbalètes et les frondes, transmettent leur magie aux projectiles qu'elles tirent. Les munitions (comme les flèches, carreaux ou billes de fronde) n'ont pas de versions magiques. Vous ne pouvez donc pas fabriquer (ou trouver) de *flèche foudroyante* +1 ou de *bille de fronde* +3.

Armes de jet : toute arme de jet légère ou lourde magique, depuis le simple *shuriken* +1 jusqu'à la puissante *lance du chasseur suprême* +6 qui retourne automatiquement dans les mains de son utilisateur après une attaque à distance effectuée avec celle-ci.

Rattraper une arme qui revient dans vos mains est une action libre ; si vous ne souhaitez pas (ou ne pouvez pas) la rattraper, elle tombe à vos pieds dans votre espace.

Arme berserk — Niveau 10+

Une arme de fureur pure.

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
Niv. 20 +4	125 000 po		

Arme : haches, lames lourdes
Altération: jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts avec cette arme et subissez un malus de -5 à toutes vos défenses. Vous bénéficiez également d'une résistance 5 à tous les dégâts. Ces effets durent jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez inconscient.
Niveau 20 ou 25 : résistance 10 à tous les dégâts.
Niveau 30 : résistance 15 à tous les dégâts.

ARMES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
18	de tonnerre +4	85 000	Toutes
19	de déphasage +4	105 000	Distance
19	de terreur +4	105 000	Haches, lames lourdes, marteaux
19	foudroyante +4	105 000	Distance
19	tueuse de dragons +4	105 000	Toutes
20	berserk +4	125 000	Haches, lames lourdes
20	dansante +4	125 000	Lames légères, Lames lourdes
20	de feu +4	125 000	Toutes
20	de foudre +4	125 000	Toutes
20	vampirique +4	125 000	Corps à corps
21	magique +5	225 000	Toutes
22	assourdissante +5	325 000	Bâtons, fléaux, frondes, marteaux, masses
22	vicieuse +5	325 000	Toutes
23	de duelliste +5	425 000	Lames légères
23	de froid +5	425 000	Toutes
23	de tonnerre +5	425 000	Toutes
23	flamboyante +5	425 000	Distance
23	lame de pacte +5	425 000	Lames légères
24	de déphasage +5	525 000	Distance
24	de terreur +5	525 000	Haches, lames lourdes, marteaux
24	foudroyante +5	525 000	Distance
24	tueuse de dragons +5	525 000	Toutes
25	berserk +5	625 000	Haches, lames lourdes
25	dansante +5	625 000	Lames légères, lames lourdes

ARMES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
25	de feu +5	625 000	Toutes
25	de foudre +5	625 000	Toutes
25	de justice +5	625 000	Haches, lames lourdes, marteaux
25	vampirique +5	625 000	Corps à corps
26	magique +6	1 125 000	Toutes
27	assourdissante +6	1 625 000	Bâtons, fléaux, frondes, marteaux, masses
27	vicieuse +6	1 625 000	Toutes
28	de duelliste +6	2 125 000	Lames légères
28	de froid +6	2 125 000	Toutes
28	de tonnerre +6	2 125 000	Toutes
28	flamboyante +6	2 125 000	Distance
28	lame de pacte +6	2 125 000	Lames légères
29	de déphasage +6	2 625 000	Distance
29	de terreur +6	2 625 000	Haches, lames lourdes, marteaux
29	foudroyante +6	2 625 000	Distance
29	tueuse de dragons +6	2 625 000	Toutes
30	berserk +6	3 125 000	Haches, lames lourdes
30	dansante +6	3 125 000	Lames légères, lames lourdes
30	de feu +6	3 125 000	Toutes
30	de foudre +6	3 125 000	Toutes
30	de justice +6	3 125 000	Haches, lames lourdes, marteaux
30	du chasseur suprême +6	3 125 000	Distance
30	vampirique +6	3 125 000	Corps à corps
30	vorpale +6	3 125 000	Haches, lames lourdes

Arme dansante — Niveau 20+

Cette arme flotte à côté de vous, fendant l'air comme un danseur glisse dans une salle de bal.

Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Arme : lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous lâchez l'arme dansante qui flotte dans les airs à côté de vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie ou moins.

Vous pouvez user d'attaques de base ou de pouvoirs d'attaque via l'arme dansante comme si vous la teniez (avec tous les modificateurs à l'attaque et aux dégâts qui s'appliquent normalement à vos attaques).

Si vous n'attaquez pas avec l'arme dansante avant la fin de votre tour de jeu, elle effectue une attaque de base de corps à corps contre un ennemi de votre choix situé dans un rayon de 2 cases, comme si vous la teniez en main. Une arme dansante ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité.

Excepté durant les brefs instants où elle attaque, l'arme dansante reste dans votre espace, même si vous vous déplacez ou êtes téléporté. Elle résiste automatiquement aux tentatives de créatures qui voudraient s'en saisir.

À n'importe quel moment durant la rencontre, vous pouvez reprendre l'arme en main, ce qui met fin à l'effet.

Maintien (mineure) : l'épée continue à flotter dans l'air et à se battre à côté de vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme de déphasage — Niveau 14+

Durant leur vol, les projectiles tirés avec cette arme se déphasent puis reviennent dans la réalité, traversant les obstacles comme s'ils n'étaient pas là.

Niv. 14 +3 21 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po
Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 29 +6 2 625 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vos attaques à distance avec cette arme ignorent les malus aux jets d'attaque dus aux abris et abris supérieurs.

Arme de duelliste — Niveau 3+

L'arme préférée des voleurs.

Niv. 3 +1 680 po
Niv. 8 +2 3 400 po
Niv. 13 +3 17 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 28 +6 2 125 000 po

Arme : lames légères
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération si vous jouissez d'un avantage de combat.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous jouissez d'un avantage de combat contre la prochaine créature que vous attaquez avec cette arme durant ce tour de jeu.

Arme de feu — Niveau 5+

Vous pouvez commander à votre arme de s'enflammer.

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

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté ✦ feu) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont des dégâts de feu. Une autre action libre permet de revenir à des dégâts normaux.
Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque votre attaque avec cette arme touche. Vous infligez 1d6 dégâts de feu supplémentaires, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 15 ou 20 : 2d6 dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus.
Niveau 25 ou 30 : 3d6 dégâts de feu et 15 dégâts de feu continus.

Arme de foudre — Niveau 5+

Des arcs électriques crépitent sur cette arme.

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

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts d'électricité par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté ✦ électricité) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont des dégâts d'électricité. Une autre action libre permet de revenir à des dégâts normaux.
Pouvoir (quotidien ✦ électricité) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque votre attaque avec cette arme touche. La cible et tout ennemi situé dans un rayon de 2 cases autour de celle-ci subissent 1d6 dégâts d'électricité.
Niveau 15 ou 20 : 2d6 dégâts d'électricité.
Niveau 25 ou 30 : 3d6 dégâts d'électricité.

Arme de froid — Niveau 3+

Une fine pellicule de givre recouvre la tête de l'arme.

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

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de froid par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté ✦ froid) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont des dégâts de froid. Une autre action libre permet de revenir à des dégâts normaux.
Pouvoir (quotidien ✦ froid): Action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque votre attaque avec cette arme touche. Vous infligez 1d8 dégâts de froid supplémentaires, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 13 ou 18 : 2d8 dégâts de froid.
Niveau 23 ou 28 : 3d8 dégâts de froid.



Arme de justice — Niveau 25+

L'arme la plus appréciée des paladins.

Niv. 25 +5	625 000 po	Niv. 30 +6	3 125 000 po

Arme : haches, lames lourdes, marteaux
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération, et vous pouvez utiliser une récupération.
Propriété : une *arme de justice* inflige 1d10 dégâts radiants supplémentaires quand le pouvoir que vous utilisez pour effectuer votre attaque s'accompagne du mot-clé radiant.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux défenses de Réflexes, Vigueur et Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : une *arme de justice* peut être utilisée comme symbole sacré. Lorsqu'elle est employée de cette manière, elle ajoute son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts, ainsi que les dégâts supplémentaires infligés par sa propriété (le cas échéant). Vous ne bénéficiez pas de votre bonus de maniement de l'arme au jet d'attaque quand vous utilisez une arme de justice comme focaliseur.

EVA WIDERMANN

Arme de terreur — Niveau 4+

La morsure de cette arme instille la peur chez la cible.

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

Arme : haches, lames lourdes, marteaux
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand votre attaque avec cette arme touche. La cible subit un malus de -2 aux défenses (sauvegarde annule).

Arme de tonnerre — Niveau 3+

Vous pouvez libérer un coup de tonnerre quand cette arme touche, repoussant votre ennemi sous une puissante vague sonore.

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

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ tonnerre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Vous infligez 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires et poussez la cible d'une case.
Niveau 13 ou 18 : 2d8 dégâts de tonnerre supplémentaires.
Niveau 23 ou 28 : 3d8 dégâts de tonnerre supplémentaires.

Arme du chasseur suprême — Niveau 30

Cette arme ignore l'abri et le camouflage quand sa magie est activée.

Niv. 30 +6 3 125 000 po
Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d12 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action simple. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous repérez automatiquement l'emplacement de toutes les créatures situées dans un rayon de 10 cases, même si votre ligne de mire ou ligne d'effet avec ces créatures est normalement bloquée. Cette détection dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Vous pouvez viser n'importe laquelle de ces créatures comme si elle ne disposait d'aucun abri ou camouflage. Vous pouvez alors effectuer une attaque de base à distance avec cette arme avec un bonus de +5 au jet d'attaque.

Arme étourdissante — Niveau 2+

Un coup de tonnerre éclate quand cette arme frappe, étourdissant sa cible.

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

Arme : bâtons, fléaux, frondes, marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand votre attaque avec cette arme touche. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme flamboyante — Niveau 3+

Cette arme à distance dissimule une surprise brûlante.

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

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action mineure. La prochaine attaque de base à distance que vous effectuez avec cette arme avant la fin de votre tour de jeu se transforme en explosion 1 centrée sur la cible. Utilisez votre bonus à l'attaque normal pour l'attaque de base, mais contre les Réflexes. Au lieu des dégâts habituels, chaque cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 13 ou 18 : explosion 2 ; 10 dégâts de feu continus.
Niveau 23 ou 28 : explosion 3 ; 15 dégâts de feu continus.



WILLIAM O'CONNOR

Arme foudroyante — Niveau 4+

Soudain, le projectile produit une puissante explosion sonore.

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

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ tonnerre) : action mineure. La prochaine attaque de base à distance que vous effectuez avec cette arme avant la fin de votre tour de jeu se transforme en une explosion 1 centrée sur la cible. Utilisez votre bonus à l'attaque normal pour l'attaque de base, mais contre la Vigueur. Chaque cible touchée subit des dégâts de tonnerre égaux aux dégâts normaux que cette arme inflige sur une attaque de base à distance.
Niveau 14 ou 19 : explosion 2.
Niveau 24 ou 29 : explosion 3.

Arme magique — Niveau 1+

L'enchantement de base des armes magiques.

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

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Arme tueuse de dragons — Niveau 9+

Le cauchemar des dragons.

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
Niv. 19	+4	105 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre les dragons.
Propriété : cette arme confère la résistance suivante contre les attaques de souffle des dragons :
Niveau 9 : résistance 5
Niveau 14 ou 19 : résistance 10
Niveau 24 ou 29 : résistance 15
Pouvoir (quotidien) : action mineure. À condition d'être portée avant la fin de votre tour de jeu, votre prochaine attaque visant un dragon avec cette arme bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 au jet d'attaque et ignore automatiquement toutes les résistances que possède le monstre.

Arme vampirique — Niveau 5+

Cette arme absorbe la vitalité d'un ennemi pour vous la transférer.

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

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie (ou moins) au moyen d'une attaque de corps à corps effectuée avec cette arme, vous gagnez 5 points de vie temporaires.
Niveau 15 ou 20 : 10 points de vie temporaires.
Niveau 25 ou 30 : 15 points de vie temporaires.

Arme vicieuse — Niveau 2+

Certains utilisateurs prétendent que cette arme prend du plaisir à causer de la douleur

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

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d12 dégâts par point de bonus d'altération

Arme vorpale — Niveau 30+

Il n'est rien de plus tranchant qu'une lame vorpale

Niv. 30 +6 3 125 000 po
Arme : haches, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d12 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : à chaque fois que vous obtenez le maximum sur un dé de dégâts, relancez-le et ajoutez-le au total des dégâts. Si une relance donne à nouveau le maximum de dégâts, relancez encore le dé et ainsi de suite.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Votre attaque inflige 3d12 dégâts supplémentaires.

Lame de pacte — Niveau 3+

Les sorciers apprécient cette lame terriblement acérée.

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

Arme : lames légères (généralement des dagues ou des serpes)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : cette arme fonctionne comme un focaliseur pour sorcier. Elle ajoute son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts des pouvoirs de sorcier usant de focaliseurs.
Propriété : lorsqu'une créature que vous avez maudite avec votre l'aptitude de classe d'envoûtement effectue une attaque de corps à corps contre vous, elle subit des dégâts égaux au bonus d'altération de la lame de pacte.
Spécial : vous ne bénéficiez pas de votre bonus de maniement de l'arme au jet d'attaque lorsque vous utilisez une lame de pacte comme focaliseur.

ARMURES MAGIQUES

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
1	magique +1	360	Toutes
2	naine +1	520	Mailles, écailles, harnois
2	rasoir +1	520	Écailles
3	d'embrasement +1	680	Étoffe
3	d'explorateur +1	680	Toutes
3	de malédiction +1	680	Mailles, écailles
3	éladrine +1	680	Mailles
3	sylvestre +1	680	Étoffe, cuir, peau
4	de fer noir +1	840	Écailles, harnois
4	de noirefeuilles +1	840	Étoffe, cuir, peau
4	écarlate +1	840	Cuir, peau
5	d'écorce +1	1 000	Peau, écailles
5	de sang tissé +1	1 000	Étoffe
5	de vétéran +1	1 000	Harnois
5	macabre +1	1 000	Cuir, peau
5	miséricordieuse +1	1 000	Mailles
6	magique +2	1 800	Toutes
7	de clairefeuilles +2	2 600	Étoffe, cuir, peau
7	naine +2	2 600	Mailles, écailles, harnois
7	rasoir +2	2 600	Écailles
8	de malédiction +2	3 400	Mailles, écailles
8	d'explorateur +2	3 400	Toutes
8	éladrine +2	3 400	Mailles
8	elfique de bataille +2	3 400	Cuir, peau
8	d'embrasement +2	3 400	Étoffe
8	des montagnes +2	3 400	Harnois
8	sylvestre +2	3 400	Étoffe, cuir, peau
9	de fer noir +2	4 200	Écailles, harnois
9	de noirefeuilles +2	4 200	Étoffe, cuir, peau
9	écarlate +2	4 200	Cuir, peau
9	fantôme +2	4 200	Étoffe
10	d'écorce +2	5 000	Peau, écailles
10	de sang tissé +2	5 000	Étoffe
10	de vétéran +2	5 000	Harnois
10	macabre +2	5 000	Cuir, peau
10	miséricordieuse +2	5 000	Mailles

ARMURES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
11	magique +3	9 000	Toutes
12	de clairefeuilles +3	13 000	Étoffe, cuir, peau
12	naine +3	13 000	Mailles, écailles, harnois
12	rasoir +3	13 000	Écailles
13	d'embrasement +3	17 000	Étoffe
13	d'explorateur +3	17 000	Toutes
13	de l'hydre +3	17 000	Écailles
13	de malédiction +3	17 000	Mailles, écailles
13	des montagnes +3	17 000	Harnois
13	des ombres +3	17 000	Étoffe, cuir
13	éladrine +3	17 000	Mailles
13	elfique de bataille +3	17 000	Cuir, peau
13	sylvestre +3	17 000	Étoffe, cuir, peau
14	d'extinction +3	21 000	Harnois
14	de fer noir +3	21 000	Écailles, harnois
14	de noirefeuilles +3	21 000	Étoffe, cuir, peau
14	écarlate +3	21 000	Cuir, peau
14	fantôme +3	21 000	Étoffe
14	reliquaire +3	21 000	Mailles
15	d'écorce +3	25 000	Peau, écailles
15	de sang tissé +3	25 000	Étoffe
15	de vétéran +3	25 000	Harnois
15	en peau de troll +3	25 000	Peau, écailles
15	macabre +3	25 000	Cuir, peau
15	miséricordieuse +3	25 000	Mailles
16	magique +4	45 000	Toutes
17	de clairefeuilles +4	65 000	Étoffe, cuir, peau
17	naine +4	65 000	Mailles, écailles, harnois
17	rasoir +4	65 000	Écailles
18	d'embrasement +4	85 000	Étoffe
18	d'explorateur +4	85 000	Toutes
18	de l'hydre +4	85 000	Écailles
18	de malédiction +4	85 000	Mailles, écailles
18	des montagnes +4	85 000	Harnois
18	des ombres +4	85 000	Étoffe, cuir
18	éladrine +4	85 000	Mailles

Armures

Les armures magiques ajoutent un bonus d'altération à la CA, aussi une *armure draconique de fer noir* +5 ajoute un total de 15 à la CA du porteur (10 pour l'armure d'écailles et 5 pour le bonus d'altération). Si vous n'êtes pas formé au port de ce type d'armure, vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque et en défense de Réflexes, mais bénéficiez tout de même du bonus d'altération de l'armure magique.

La catégorie détermine quels types d'armure peuvent être enchantés avec ces propriétés particulières.

« Toutes » signifie tous les types d'armure : d'étoffe, de cuir, de peau, d'écailles, les cottes de mailles et les harnois. Vous pouvez ajuster la taille d'une armure magique avec le rituel Enchantement d'objet (cf. page 305).

Armure d'acier céleste — Niveau 19+

Les mailles de cette armure brillent de l'éclat argenté de la Mer Astrale.

Niv. 19 +4 105 000 po
Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 29 +6 2 625 000 po

Armure : mailles
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous êtes touché par une attaque. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la défense visée par cette attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
19	de fer noir +4	105 000	Écailles, harnois
19	de noirefeuilles +4	105 000	Étoffe, cuir, peau
19	de ténacité +4	105 000	Harnois
19	écarlate +4	105 000	Cuir, peau
19	fantôme +4	105 000	Étoffe
19	reliquaire +4	105 000	Mailles
20	d'écorce +4	125 000	Peau, écailles
20	de sang tissé +4	125 000	Étoffe
20	de vétéran +4	125 000	Harnois
20	en peau de troll +4	125 000	Peau, écailles
20	macabre +4	125 000	Cuir, peau
20	miséricordieuse +4	125 000	Mailles
21	magique +5	225 000	Toutes
22	de clairefeuilles +5	325 000	Étoffe, cuir, peau
22	naine +5	325 000	Mailles, écailles, harnois
22	rasoir +5	325 000	Écailles
23	d'embrasement +5	425 000	Étoffe
23	d'explorateur +5	425 000	Toutes
23	de l'hydre +5	425 000	Écailles
23	de malédiction +5	425 000	Mailles, écailles
23	des montagnes +5	425 000	Harnois
23	des ombres +5	425 000	Étoffe, cuir
23	éladrine +5	425 000	Mailles
23	elfique de bataille +5	425 000	Cuir, peau
23	manteau des sept vents +5	425 000	Étoffe
23	sylvestre +5	425 000	Étoffe, cuir, peau
24	d'acier céleste +5	525 000	Mailles
24	d'extinction +5	525 000	Harnois
24	de fer noir +5	525 000	Écailles, harnois
24	de noirefeuilles +5	525 000	Étoffe, cuir, peau
24	de ténacité +5	525 000	Harnois
24	écarlate +5	525 000	Cuir, peau
24	fantôme +5	525 000	Étoffe
24	reliquaire +5	525 000	Mailles
19	d'acier céleste +4	105 000	Mailles
19	d'extinction +4	105 000	Harnois

Armure d'écorce — Niveau 5+

L'enchantement placé sur cette armure la durcit et lui donne une texture rugueuse comme celle de l'écorce d'un arbre.

Niv. 5	+1	1 000 po	
Niv. 10	+2	5 000 po	
Niv. 15	+3	25 000 po	
Niv. 20	+4	125 000 po	
Niv. 25	+5	625 000 po	
Niv. 30	+6	3 125 000 po	

Armure : peau, écailles

Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois qu'une attaque passe votre CA, réduisez ce bonus de 1 (jusqu'à un minimum de 0).
Niveau 15 ou 20 : bonus de pouvoir de +3.
Niveau 25 ou 30 : bonus de pouvoir de +4.

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
25	d'écorce +5	625 000	Peau, écailles
25	de sang tissé +5	625 000	Étoffe
25	de vétéran +5	625 000	Harnois
25	en peau de troll +5	625 000	Peau, écailles
25	macabre +5	625 000	Cuir, peau
25	miséricordieuse +5	625 000	Mailles
26	magique +6	1 125 000	Toutes
27	de clairefeuilles +6	1 625 000	Étoffe, cuir, peau
27	naine +6	1 625 000	Mailles, écailles, harnois
27	rasoir +6	1 625 000	Écailles
28	d'embrasement +6	2 125 000	Étoffe
28	d'explorateur +6	2 125 000	Toutes
28	de l'hydre +6	2 125 000	Écailles
28	de malédiction +6	2 125 000	Mailles, écailles
28	des montagnes +6	2 125 000	Harnois
28	des ombres +6	2 125 000	Étoffe, cuir
28	éladrine +6	2 125 000	Mailles
28	elfique de bataille +6	2 125 000	Cuir, peau
28	manteau des sept vents +6	2 125 000	Étoffe
28	sylvestre +6	2 125 000	Étoffe, cuir, peau
29	d'acier céleste +6	2 625 000	Mailles
29	d'extinction +6	2 625 000	Harnois
29	de fer noir +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	de noirefeuilles +6	2 625 000	Étoffe, cuir, peau
29	de ténacité +6	2 625 000	Harnois
29	écarlate +6	2 625 000	Cuir, peau
29	fantôme +6	2 625 000	Étoffe
29	reliquaire +6	2 625 000	Mailles
30	d'écorce +6	3 125 000	Peau, écailles
30	de sang tissé +6	3 125 000	Étoffe
30	de vétéran +6	3 125 000	Harnois
30	en peau de troll +6	3 125 000	Peau, écailles
30	macabre +6	3 125 000	Cuir, peau
30	miséricordieuse +6	3 125 000	Mailles

Armure d'embrasement — Niveau 3+

Les maîtres tailleurs éladrins tissent magiquement des fils de feu arcanique pour en faire une étoffe souple utilisée pour confectionner cette robe ou cette veste.

Niv. 3	+1	680 po	
Niv. 8	+2	3 400 po	
Niv. 13	+3	17 000 po	
Niv. 18	+4	85 000 po	
Niv. 23	+5	425 000 po	
Niv. 28	+6	2 125 000 po	

Armure : étoffe

Altération : CA

Propriété : vous réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde contre les dégâts de feu continus.

Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute créature qui vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps subit 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.
Niveau 13 ou 18 : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.
Niveau 23 ou 28 : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Armure d'explorateur — Niveau 3+

Relativement facile à fabriquer, c'est une armure populaire chez les aventuriers.

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

Armure : toutes
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à un jet de sauvegarde que vous venez juste d'effectuer ; utilisez le nouveau résultat.

Armure d'extinction — Niveau 14+

Ce harnois de belle facture absorbe les flammes et offre une certaine protection contre le feu.

Niv. 14 +3	21 000 po	Niv. 24 +5	525 000 po
Niv. 19 +4	105 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po

Armure : harnois
Altération : CA
Propriété : résistance au feu 10.
Niveau 24 ou 29 : résistance au feu 15.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque accompagnée du mot-clé feu. Vous et chacun de vos alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'une résistance au feu 20 jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 24 ou 29 : résistance au feu 30.

Armure de clairefeuilles — Niveau 5+

Les maîtres artisans elfes utilisent les feuilles de l'arbre-soleil pour créer ces lumineuses armures d'étoffe, de cuir ou de peau.

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
Niv. 17 +4	65 000 po		

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA
Propriété : résistance radiante 5.
Niveau 17 ou 22 : résistance radiante 10.
Niveau 27 : résistance radiante 15.
Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand un ennemi vous touche au moyen d'une attaque d'opportunité. Vous lui infligez 1d10 + modificateur de Dextérité dégâts radiants.
Niveau 12 ou 17 : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts radiants.
Niveau 22 ou 27 : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts radiants.

Armure de fer noir — Niveau 4+

Le métal noir de cette armure brille d'un éclat rouge quand débute le combat.

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

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : résistance au feu 5 et résistance nécrotique 5.
Niveau 14 ou 19 : résistance au feu 10 et résistance nécrotique 10.
Niveau 24 ou 29 : résistance au feu 15 et résistance nécrotique 15.

Armure de l'hydre — Niveau 13+

Cette armure a été fabriquée avec les écailles de la puissante hydre.

Niv. 13 +3	17 000 po	Niv. 23 +5	425 000 po
Niv. 18 +4	85 000 po	Niv. 28 +6	2 125 000 po

Armure : écailles
Altération : CA
Propriété : quand un ennemi vous inflige un coup critique, vous bénéficiez d'une régénération 5 jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 23 ou 28 : régénération 10.

Armure de malédiction — Niveau 3+

Aux jours anciens, les tieffelins déversèrent leur amertume dans leurs forges en guise de leçon pour ceux qui voudraient les trahir.

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

Armure : mailles, écailles
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand un ennemi vous touche avec une attaque. Celui-ci subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule). Quand l'ennemi se sauvegarde contre ce malus, il ne subit plus qu'un malus de -1 (sauvegarde annule).
Niveau 13 ou 18 : malus de -3.
Niveau 23 ou 28 : malus de -4.

Armure de noirefeuilles — Niveau 4+

Les noirefeuilles des arbres-tombes de Gisombre confèrent à cette armure leurs propriétés protectrices.

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

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA contre la première attaque que l'on vous porte à chaque rencontre.

Armure de sang tissé — Niveau 5+

Les maîtres tailleurs éladrins tissent magiquement des fils de sang enchanté en une étoffe souple utilisée pour confectionner cette robe ou cette veste.

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

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : quand vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde.

Armure de ténacité — Niveau 19+

Une partie de votre force vitale circule dans ce harnois, vous accordant un instant de répit quand d'autres auraient déjà succombé à leurs blessures.

Niv. 19 +4	105 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po
Niv. 24 +5	525 000 po		

Armure : harnois
Altération : CA
Propriété : lorsque vous tombez à 0 point de vie ou moins, vous restez conscient jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si à ce moment-là vous êtes encore à 0 point de vie (ou moins), vous sombrez dans l'inconscience (ou mourez) selon les règles habituelles.

Armure de vétéran — Niveau 5+

Les nains et les drakéides se disputent la paternité de cette armure enchantée.

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

Armure : harnois
Altération : CA
Propriété: si vous utilisez votre second souffle alors que vous êtes en péril, vous récupérez 1d10 points de vie supplémentaires.
Niveau 15 ou 20 : 2d10 points de vie supplémentaires.
Niveau 25 ou 30 : 3d10 points de vie supplémentaires.

Armure des montagnes — Niveau 8+

Les forgerons nains combinent la terre élémentaire de leurs montagnes natales à d'autres minerais pour forger cette armure lourde.

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
Niv. 18	+4	85 000 po			

Armure : harnois
Altération : CA
Pouvoir (Rencontre) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous êtes soumis à un effet qui vous tire, vous pousse ou vous fait glisser. Vous réduisez le déplacement forcé d'une case.
Niveau 18 ou 23 : réduisez le déplacement forcé de 2 cases.
Niveau 28 : réduisez le déplacement forcé de 3 cases.

Armure des ombres — Niveau 13+

Des volutes d'obscurité opaque suintent de cette armure du noir le plus pur.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : étoffe, cuir
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de Discrétion égal au bonus d'altération de l'armure.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 23 ou 28 : vous êtes invisible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Armure écarlate — Niveau 4+

Cette armure a une teinte cramoisie qui tourne au rouge sang quand son pouvoir est activé.

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

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Pouvoir (récupération) : action mineure. Si vous êtes en péril, utilisez ce pouvoir pour bénéficier d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 14 ou 19 : résistance 15 à tous les dégâts.
Niveau 24 ou 29 : résistance 20 à tous les dégâts.

Armure éladrine — Niveau 3+

Conçus par des maîtres forgerons éladrins, les fins maillons de cette cotte étincellent même sous la lumière la plus pâle.

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

Armure : mailles
Altération : CA
Propriétés : ajoutez 1 case à la distance maximale de toute téléportation que vous réalisez.
Cette armure n'impose aucun malus d'armure aux tests ni à la vitesse de déplacement.
Niveau 13 ou 18 : +2 cases à la distance de téléportation.
Niveau 23 ou 28 : +3 cases à la distance de téléportation.

Armure elfique de bataille — Niveau 8+

Les motifs sylvestres tissés sur l'armure elfique de bataille sont reconnaissables entre tous.

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
Niv. 18	+4	85 000 po			

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux jets de sauvegarde pour ne pas être ralenti ou immobilisé.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en vitesse de déplacement jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure en peau de troll — Niveau 15+

Les trolls détestent tout le monde, mais ils vous haïssent tout particulièrement, vous et votre armure verte et verruqueuse.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : peau, écailles
Altération : CA
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action simple. Vous bénéficiez d'une régénération 5 jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie (ou moins).
Si vous subissez des dégâts d'acide ou de feu, la régénération est suspendue jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 25 ou 30 : régénération 10.

Armure fantôme — Niveau 9+

Le bas de ce fin manteau blanc-gris semble s'évanouir dans les airs.

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
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : aucune.
Niveau 14 : résistance nécrotique 5.
Niveau 19 ou 24 : résistance nécrotique 10.
Niveau 29 : résistance nécrotique 15.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 24 ou 29 : vous devenez immatériel et gagnez déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure macabre — Niveau 5+

Faite à partir de peaux de créatures victimes de nécromancie, cette armure possède une aura malsaine et offre une protection contre ce type de magie.

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

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Propriété : résistance nécrotique 5 et résistance au poison 5
Pouvoir (quotidien ✦ nécrotique) : réaction immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsqu'un ennemi vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps. Vous infligez 1d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques à cet ennemi.
Niveau 15 ou 20 : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques.
Niveau 25 ou 30 : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques.

Armure magique — Niveau 1+

Un enchantement d'armure simple mais efficace.

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

Armure : toutes
Altération : CA

Armure miséricordieuse — Niveau 5+

Les prêtres et les maîtres de guerre recherchent les armures miséricordieuses parce que leurs propriétés améliorent leurs pouvoirs de guérison.

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

Armure : mailles
Altération : CA
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu, chaque personnage soigné par l'un de vos pouvoirs de guérison (quotidiens ou de rencontre) récupère 1d10 + votre modificateur de Charisme points de vie supplémentaires.

Armure naine — Niveau 2+

Fabriquée par les meilleurs forgerons nains, cette armure était autrefois réservée aux représentants de cette race. Toutefois, certains forgerons acceptent aujourd'hui d'en fabriquer pour ceux qui peuvent se les payer.

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

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'Endurance égal au bonus d'altération de l'armure.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Récupérez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.

Armure rasoir — Niveau 2+

Des piquants et des aspérités tranchantes recouvrent chaque écaille de cette armure.

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

Armure : écailles
Altération : CA
Propriété : quand un ennemi vous inflige un coup critique au corps à corps, il subit 1d10 + modificateur de Dextérité dégâts.
Niveau 12 ou 17 : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts.
Niveau 22 ou 27 : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

Armure reliquaire — Niveau 14+

Cette armure est assemblée autour d'une maille provenant de l'armure mortuaire d'un héros tombé il y a au moins cent ans.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : mailles
Altération : CA
Propriété : résistance nécrotique 10.
Niveau 24 ou 29 : résistance nécrotique 15.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand un allié situé dans un rayon de 5 cases subit des dégâts. Vous dépensez une récupération, mais ne regagnez pas de points de vie. Toutefois, votre allié regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération.
Niveau 24 ou 29 : un allié situé dans un rayon de 10 cases.

Armure sylvestre — Niveau 3+

Cette armure marron et gris est appréciée de ceux qui veulent se déplacer comme une feuille portée par une brise forestière.

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

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'Athlétisme et de Discrétion égal au bonus d'altération de l'armure.

Manteau des sept vents — Niveau 23+

Cette robe ou cette veste se gonfle du plus petit souffle de vent pour vous emporter dans les airs.

Niv. 23	+5	425 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'une vitesse de déplacement en vol égale à votre VD, mais vous devez terminer chaque tour de jeu sur une surface so-lide, sous peine de tomber.

BAGUETTES

Niv.	Nom	Prix (po)
1	*Baguette magique +1*	360
3	*Baguette de (pouvoir de niveau 1) +1*	680
3	*Baguette de rayon affaiblissant +1*	680
3	*Baguette de sorceflamme +1*	680
6	*Baguette magique +2*	1 800
8	*Baguette de (pouvoir de niveau 3 ou moins) +2*	3 400
8	*Baguette de bouclier +2*	3 400
8	*Baguette de pluie occulte +2*	3 400
8	*Baguette de rayon affaiblissant +2*	3 400
8	*Baguette de rayons de glace +2*	3 400
8	*Baguette de sorceflamme +2*	3 400
8	*Baguette de trait ardent +2*	3 400
11	*Baguette magique +3*	9 000
13	*Baguette d'explosion ardente +3*	17 000
13	*Baguette de (pouvoir de niveau 7 ou moins) +3*	17 000
13	*Baguette de bouclier +3*	17 000
13	*Baguette de pluie occulte +3*	17 000
13	*Baguette de rayon affaiblissant +3*	17 000
13	*Baguette de rayons de glace +3*	17 000
13	*Baguette de sorceflamme +3*	17 000
13	*Baguette de trait ardent +3*	17 000
16	*Baguette magique +4*	45 000
18	*Baguette d'explosion ardente +4*	85 000
18	*Baguette de (pouvoir de niveau 13 ou moins) +4*	85 000
18	*Baguette de bouclier +4*	85 000
18	*Baguette de nécrose de l'âme +4*	85 000
18	*Baguette de pluie occulte +4*	85 000
18	*Baguette de rayon affaiblissant +4*	85 000
18	*Baguette de rayons de glace +4*	85 000
18	*Baguette de sorceflamme +4*	85 000
18	*Baguette de trait ardent +4*	85 000
21	*Baguette magique +5*	225 000
23	*Baguette de (pouvoir de niveau 17 ou moins) +5*	425 000
23	*Baguette de pluie occulte +5*	425 000
23	*Baguette de trait ardent +5*	425 000
23	*Baguette d'explosion ardente +5*	425 000
23	*Baguette de rayons de glace +5*	425 000
23	*Baguette de rayon affaiblissant +5*	425 000
23	*Baguette de bouclier +5*	425 000
23	*Baguette de nécrose de l'âme +5*	425 000
23	*Baguette de sorceflamme +5*	425 000
26	*Baguette magique +6*	1 125 000
28	*Baguette de (pouvoir de niveau 23 ou moins) +6*	2 125 000
28	*Baguette de pluie occulte +6*	2 125 000
28	*Baguette de trait ardent +6*	2 125 000
28	*Baguette d'explosion ardente +6*	2 125 000
28	*Baguette de rayons de glace +6*	2 125 000
28	*Baguette de rayon affaiblissant +6*	2 125 000
28	*Baguette de bouclier +6*	2 125 000
28	*Baguette de nécrose de l'âme +6*	2 125 000
28	*Baguette de sorceflamme +6*	2 125 000

Baguettes

Une baguette est un bâton de bois fin et allongé, enchanté pour canaliser l'énergie arcanique. Si vous appartenez à une classe capable d'utiliser une baguette comme focaliseur, vous pouvez appliquer le bonus d'altération de celle-ci aux jets d'attaque et jets de dégâts de vos pouvoirs de classe accompagnés du mot-clé focaliseur, sans oublier que vous pouvez utiliser les propriétés et les pouvoirs de l'objet. Les membres des autres classes ne gagnent aucun avantage à manier une baguette.

Activer un pouvoir de baguette fonctionne sur le même principe que l'utilisation normale d'un pouvoir. Vous devez être capable d'utiliser au moins un pouvoir émanant de la même source de pouvoir que celui de la baguette. Par exemple, un voleur qui a choisi au moins un pouvoir de magicien grâce à des talents de multiclassage pourra utiliser un pouvoir de magicien d'une baguette, car chacun connaît un pouvoir qui exploite la même source de pouvoir arcanique. Plusieurs baguettes sont présentées ci-dessous, mais vous pouvez aussi concevoir la vôtre.

Une baguette peut contenir un pouvoir de rencontre de n'importe quelle classe de personnage capable d'utiliser des baguettes. Lorsque vous créez une baguette, vous pouvez choisir n'importe quel pouvoir de rencontre accessible à votre classe ou que vous connaissez. Vous ne pouvez pas choisir autre chose qu'un pouvoir de classe (vous ne pouvez pas choisir un pouvoir de voie parangonique, par exemple).

Niveau de baguette	Niveau du pouvoir
3	1
8	2* ou 3
13	6* ou 7
18	10* ou 13
23	16* ou 17
28	22* ou 23

***Indique un pouvoir utilitaire.**

Baguette de bouclier — Niveau 8+

Cette baguette contient le sort de magicien bouclier.

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
Niv. 18 +4	85 000 po		

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, force) : interruption immédiate. Comme le pouvoir de magicien bouclier.

Baguette de nécrose de l'âme — Niveau 18+

Cette baguette contient le sort de sorcier nécrose de l'âme.

Niv. 18 +4	85 000 po	Niv. 28 +6	2 125 000 po
Niv. 23 +5	425 000 po		

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, focaliseur, nécrotique) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *nécrose de l'âme*.

Baguette de pluie occulte — Niveau 8+

Cette baguette contient le sort de sorcier pluie occulte.

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
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *pluie occulte*.

Baguette de rayon affaiblissant — Niveau 8+

Cette baguette contient le sort de magicien rayon affaiblissant.

Niv. 3	+1	680	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 (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, focaliseur, nécrotique) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *rayon affaiblissant*.

Baguette de rayons de glace — Niveau 8+

Cette baguette contient le sort de magicien rayons de glace.

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
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, focaliseur, froid) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *rayons de glace*.

Baguette de sorceflamme — Niveau 3+

Cette baguette contient le sort de sorcier sorceflamme.

Niv. 3	+1	680	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 (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *sorceflamme*.

Baguette de trait ardent — Niveau 8+

Cette baguette contient le sort de sorcier trait ardent.

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
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier trait ardent.

Baguette d'explosion ardente — Niveau 13+

Cette baguette contient le sort de magicien explosion ardente.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ arcane, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *explosion ardente*.

Baguette magique — Niveau 1+

Une baguette ordinaire, enchantée 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 (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Bâtons

Un bâton est une longue perche de bois aussi grande que vous (voire un peu plus), parfois surmontée d'un cristal décoratif ou de quelque autre fétiche ésotérique. Façonné comme bâton de combat ou comme bâton de marche, il est également chargé d'enchantements arcaniques afin que vous puissiez canaliser vos sorts à travers lui. À la différence des autres focaliseurs, un bâton est aussi une arme de corps à corps. Lorsqu'il est utilisé ainsi, il confère son bonus d'altération et ses dés de dégâts critiques comme n'importe quelle arme.

Toutefois, vous devez appartenir à une classe capable d'utiliser un bâton comme focaliseur pour pouvoir appliquer son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts de vos pouvoirs de classe accompagnés du mot-clé focaliseur, ainsi que pour utiliser les propriétés et les pouvoirs de l'objet. Si votre classe ne peut pas utiliser de bâton comme focaliseur ou si vous n'utilisez de pouvoir à focaliseur, le bâton est une simple arme magique.

Par exemple, un prêtre peut ramasser et utiliser un *bâton de flamme ardente* +3 comme arme de corps à corps ; il ajoute +3 à ses jets d'attaque et jets de dégâts et, s'il obtient un coup critique, ajoute 3d10 dégâts de feu. Par contre, il ne peut pas utiliser le pouvoir du bâton en conjonction avec un pouvoir de prêtre accompagné du mot-clé feu, parce que les pouvoirs de prêtre ne peuvent être lancés par l'intermédiaire de bâtons.

Bâton de flamme ardente — Niveau 2+

Ce bâton chaud au toucher est gravé de symboles de feu. Il renforce la puissance des sorts de feu.

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 (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts de feu par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Activez ce pouvoir lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé feu. Après avoir fait votre jet de dégâts, vous pouvez relancer un nombre de dés inférieur ou égal au bonus d'altération du bâton. Vous devez conserver les nouveaux résultats et ne pouvez relancer plusieurs fois un même dé.

BÂTONS

Niv.	Nom	Prix (po)
1	*Bâton magique +1*	360
2	*Bâton de flamme ardente +1*	520
3	*Bâton du mage de guerre +1*	680
4	*Bâton de l'hiver +1*	840
5	Bâton des tempêtes +1	1 000
6	*Bâton magique+2*	1 800
7	*Bâton de flamme ardente +2*	2 600
8	*Bâton du mage de guerre +2*	3 400
8	*Bâton tonnerre +2*	3 400
9	*Bâton de l'hiver +2*	4 200
10	*Bâton des tempêtes +2*	5 000
11	*Bâton magique +3*	9 000
12	*Bâton de flamme ardente +3*	13 000
13	*Bâton du mage de guerre +3*	17 000
13	*Bâton tonnerre +3*	17 000
14	*Bâton de l'hiver +3*	21 000
15	*Bâton des tempêtes +3*	25 000
16	*Bâton magique +4*	45 000
17	*Bâton de flamme ardente +4*	65 000
18	*Bâton du mage de guerre +4*	85 000
18	*Bâton tonnerre +4*	85 000
19	*Bâton de l'hiver +4*	105 000
19	*Bâton de puissance+4*	105 000
20	*Bâton des tempêtes +4*	125 000
21	*Bâton magique+5*	225 000
22	*Bâton de flamme ardente +5*	325 000
23	*Bâton du mage de guerre +5*	425 000
23	*Bâton tonnerre +5*	425 000
24	*Bâton de l'hiver +5*	525 000
24	*Bâton de puissance +5*	525 000
25	*Bâton des tempêtes +5*	625 000
26	*Bâton magique +6*	1 125 000
27	*Bâton de flamme ardente +6*	1 625 000
28	*Bâton du mage de guerre +6*	2 125 000
28	*Bâton tonnerre +6*	2 125 000
29	*Bâton de l'hiver +6*	2 625 000
29	Bâton de puissance +6	2 625 000
30	*Bâton des tempêtes +6*	3 125 000

Bâton de l'hiver — Niveau 4+

Ce bâton gravé de symboles hivernaux est froid au toucher. Il ajoute son pouvoir à celui de vos sorts de froid.

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 (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de froid par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Activez ce pouvoir lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé froid. Après avoir résolu les effets du pouvoir, tous les ennemis situés dans un rayon de 3 cases sont immobilisés (sauvegarde annule).

Bâton de puissance — Niveau 19+

Ce bâton couronné d'une main griffue tenant un cristal bleu vous permet de lancer deux fois un même sort.

Niv. 19 +4 105 000 po — Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 24 +5 525 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir de rencontre ou un pouvoir quotidien. Ce pouvoir n'est pas dépensé.

Bâton des tempêtes — Niveau 5+

Ce bâton, couvert de runes brillantes, accroît le pouvoir des sorts d'électricité et de tonnerre.

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 (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts d'électricité ou de tonnerre par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ électricité, tonnerre) : action libre. Activez ce pouvoir quand vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé électricité ou tonnerre. Après avoir résolu les effets du pouvoir, vous infligez 1d8 dégâts d'électricité et de tonnerre à toutes les créatures présentes dans une décharge de proximité 3.
Niveau 15 ou 20 : 2d8 dégâts d'électricité et de tonnerre.
Niveau 25 ou 30 : 3d8 dégâts d'électricité et de tonnerre.

Bâton du mage de guerre — Niveau 3+

Ce bâton couronné d'un cristal rouge accroît la taille de vos sorts de décharge et d'explosion.

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 (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Activez ce pouvoir lorsque vous utilisez un pouvoir ayant un effet de décharge ou d'explosion. Vous augmentez la taille de la décharge ou de l'explosion de 1.

Bâton magique — Niveau 1+

Un bâton ordinaire, enchanté 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 (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération



Un orbe est un lourd objet sphérique, généralement de verre ou de cristal, d'une taille permettant de le tenir aisément dans la paume de la main. La couleur de ces objets est variable, du verre transparent au noir ébène opaque, avec des tempêtes de couleur éclatant dans leur centre. Comme avec la plupart des focaliseurs, vous ne pouvez pas effectuer d'attaques de corps à corps avec un orbe.

Orbe de fortune cruelle — Niveau 20+

Une sphère de cristal emplie de volutes orange et or.

Niv. 20 +4	125 000 po	Niv. 30 +6	3 125 000 po
Niv. 25 +5	625 000 po		

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsqu'un ennemi situé dans un rayon de 10 cases parvient à recharger un pouvoir. En fait, ce rechargement échoue et vous récupérerez l'utilisation d'un pouvoir de rencontre que vous avez déjà dépensé.

Orbe de prolongation incontournable — Niveau 3+

Une sphère de cristal gris qui ressemble à une boule de brouillard solidifié.

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 (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Un de vos pouvoirs censé se terminer à la fin de ce tour de jeu perdure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bâton tonnerre — Niveau 8+

Ce bâton couvert de runes émet des roulements de tonnerre qui blessent les ennemis et les renversent à terre.

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
Niv. 18 +4	85 000 po		

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien ✦ tonnerre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand un de vos pouvoirs est censé pousser une ou plusieurs créatures. Au lieu de les pousser, le pouvoir les met à terre et leur inflige à chacune xd6 dégâts de tonnerre, x étant égal au nombre de cases dont vous auriez dû normalement pousser chacune d'elles.
Niveau 13 ou 18 : xd8 dégâts de tonnerre.
Niveau 23 ou 28 : xd10 dégâts de tonnerre.

Orbe des fermes résolutions — Niveau 13+

Une sphère de verre d'un violet éclatant, illuminée de rubans cramoisis dansant sous sa surface lisse.

Niv. 13 +3	17 000 po	Niv. 23 +5	425 000 po
Niv. 18 +4	85 000 po	Niv. 28 +6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand un ennemi situé dans un rayon de 10 cases tombe à 0 point de vie (ou moins). Vous pouvez alors immobiliser (sauvegarde annule) ou affaiblir (sauvegarde annule) un autre ennemi situé lui aussi dans un rayon de 10 cases.

Orbe des polarités inversées — Niveau 9+

Une sphère de cristal poli qui a l'apparence d'un ciel d'orage.

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
Niv. 19 +4	105 000 po		

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos attaques considèrent toute résistance de la cible comme une vulnérabilité 5 au même type de dégâts.
Niveau 14 ou 19 : vulnérabilité 10.
Niveau 24 ou 29 : vulnérabilité 15.

Orbes

Si vous appartenez à une classe capable d'utiliser un orbe comme focaliseur, vous pouvez appliquer le bonus d'altération de l'objet aux jets d'attaque et jets de dégâts de vos pouvoirs de classe accompagnés du mot-clé focaliseur, sans compter que vous pouvez utiliser ses propriétés et pouvoirs. Les membres des autres classes ne gagnent aucun avantage à brandir un orbe.

RAVEN MIMURA

ORBES

Niv.	Nom	Prix (po)
1	*Orbe magique +1*	360
3	*Orbe de prolongation incontournable +1*	680
5	*Orbe des répercussions sanguinaires +1*	1 000
6	*Orbe magique +2*	1 800
7	*Orbe d'imparable gravité +2*	2 600
8	*Orbe de prolongation incontournable +2*	3 400
9	*Orbe des polarités inversées +2*	4 200
10	*Orbe des répercussions sanguinaires +2*	5 000
11	*Orbe magique +3*	9 000
12	*Orbe d'imparable gravité +3*	13 000
13	*Orbe de prolongation incontournable +3*	17 000
13	*Orbe des fermes résolutions +3*	17 000
14	*Orbe des polarités inversées +3*	21 000
15	*Orbe des répercussions sanguinaires +3*	25 000
16	*Orbe magique +4*	45 000
17	*Orbe d'imparable gravité +4*	65 000
18	*Orbe de prolongation incontournable +4*	85 000
18	*Orbe des fermes résolutions +4*	85 000
19	*Orbe des polarités inversées +4*	105 000
20	*Orbe de fortune cruelle +4*	125 000
20	*Orbe des répercussions sanguinaires +4*	125 000
21	*Orbe magique +5*	225 000
22	*Orbe d'imparable gravité +5*	325 000
23	*Orbe de prolongation incontournable +5*	425 000
23	*Orbe des fermes résolutions +5*	425 000
24	*Orbe des polarités inversées +5*	525 000
25	*Orbe de fortune cruelle +5*	625 000
25	*Orbe des répercussions sanguinaires +5*	625 000
26	*Orbe magique +6*	1 125 000
27	*Orbe d'imparable gravité +6*	1 625 000
28	*Orbe de prolongation incontournable +6*	2 125 000
28	*Orbe des fermes résolutions +6*	2 125 000
29	*Orbe des polarités inversées +6*	2 625 000
30	*Orbe de fortune cruelle +6*	3 125 000
30	*Orbe des répercussions sanguinaires +6*	3 125 000

Orbe des répercussions sanguinaires — Niveau 5+

Une sphère d'une écarlate brillance.

Niv. 5 +1 1 000 po
Niv. 10 +2 5 000 po
Niv. 15 +3 25 000 po
Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures en péril.
Pouvoir (quotidien) : Action mineure. Vous infligez 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts à chaque créature en péril située dans un rayon de 5 cases.
Niveau 15 ou 20 : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts.
Niveau 25 ou 30 : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts.

Orbe d'imparable gravité — Niveau 7+

Une sphère de cristal bleu ciel.

Niv. 7 +2 2 600 po
Niv. 12 +3 13 000 po
Niv. 17 +4 65 000 po
Niv. 22 +5 325 000 po
Niv. 27 +6 1 625 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute attaque qui touche une créature volante située dans un rayon de 10 cases force celle-ci à descendre doucement de 10 cases. Si cela l'amène au sol, elle se retrouve à terre mais ne subit pas de dégâts de chute.

Orbe magique — Niveau 1+

Un orbe de cristal ordinaire, enchanté pour canaliser l'énergie arcanique.

Niv. 1 +1 360 po
Niv. 6 +2 1 800 po
Niv. 11 +3 9 000 po
Niv. 16 +4 45 000 po
Niv. 21 +5 225 000 po
Niv. 26 +6 1 125 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

SCEPTRES

Si vous appartenez à une classe capable d'utiliser un sceptre comme focaliseur, vous pouvez appliquer son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts de vos pouvoirs de classe accompagnés du mot-clé focaliseur, sans oublier que vous pouvez utiliser les propriétés et pouvoirs de l'objet. Les membres des autres classes ne gagnent aucun avantage à brandir un sceptre.

Un sceptre est un cylindre court et pesant, habituellement couvert de runes mystiques ou incrusté de cristaux. Comme avec la plupart des focaliseurs, vous ne pouvez pas effectuer d'attaques de corps à corps avec un sceptre.

Sceptre de corruption — Niveau 3+

Ce sceptre renforce et multiplie votre envoûtement.

Niv. 3 +1 680 po
Niv. 8 +2 3 400 po
Niv. 13 +3 17 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 28 +6 2 125 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : à chaque fois que votre faveur pactisée est déclenchée, au lieu d'en recevoir le bénéfice normal, vous pouvez transférer votre envoûtement à chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases de la cible originelle.

Sceptre de deuil — Niveau 5+

Ce sceptre augmente les dégâts que subissent ceux qui sont sous l'influence de votre envoûtement.

Niv. 5 +1 1 000 po
Niv. 10 +2 5 000 po
Niv. 15 +3 25 000 po
Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible, celle-ci subit des dégâts égaux au bonus d'altération du sceptre.

Sceptre de la camarde — Niveau 23+

Un sceptre qui crépite d'énergie nécrotique.

Niv. 23 +5 425 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po
Focaliseur (**sceptre**)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) et vous gagnez 10 points de vie temporaires. Niveau 28 : 15 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) et vous gagnez 15 points de vie temporaires.
Pouvoir (**quotidien ✦ nécrotique**) **:** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous placez votre envoûtement sur une cible. Cette dernière subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Chaque fois que ces dégâts sont infligés, vous gagnez 10 points de vie temporaires. Niveau 28 : 15 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) et vous gagnez 15 points de vie temporaires.

Sceptre de récolte — Niveau 14+

Ce sceptre emmagasine le pouvoir de votre faveur pactisée afin que vous puissiez le libérer quand vous le voulez.

Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po
Focaliseur (**sceptre**)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : quand votre faveur pactisée est déclenchée, vous pouvez emmagasiner son effet dans votre sceptre au lieu de l'utiliser immédiatement. Votre sceptre ne peut cependant contenir qu'un seul effet de faveur pactisée à la fois.
Pouvoir (**rencontre**) **:** action mineure. Utilisez l'effet de faveur pactisée emmagasiné dans votre sceptre.

Sceptre de sombre récompense — Niveau 2+

Ce sceptre canalise votre envoûtement tout en améliorant votre protection.

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 (**sceptre**)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : à chaque fois que vous placez un envoûtement sur un ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Sceptre du brasier — Niveau 10+

Ce sceptre crépite de feu arcanique.

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
Niv. 20 +4 125 000 po
Focaliseur (**sceptre**)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération
Pouvoir (**quotidien**) **:** action libre. Lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible, celle-ci acquiert une vulnérabilité au feu 2 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Niveau 15 : vulnérabilité au feu 3. Niveau 20 : vulnérabilité au feu 4. Niveau 25 : vulnérabilité au feu 5. Niveau 30 : vulnérabilité au feu 6.

SCEPTRES

Niv.	Nom	Prix (po)
1	*Sceptre magique +1*	360
2	*Sceptre de sombre récompense +1*	520
3	*Sceptre de corruption +1*	680
5	*Sceptre de deuil +1*	1 000
6	*Sceptre magique +2*	1 800
7	*Sceptre de sombre récompense +2*	2 600
8	*Sceptre de corruption +2*	3 400
8	*Sceptre du premier sang +2*	3 400
10	*Sceptre de deuil +2*	5 000
10	*Sceptre du brasier +2*	5 000
11	*Sceptre magique +3*	9 000
12	*Sceptre de sombre récompense +3*	13 000
13	*Sceptre de corruption +3*	17 000
13	*Sceptre du premier sang +3*	17 000
14	*Sceptre de récolte +3*	21 000
15	*Sceptre de deuil +3*	25 000
15	*Sceptre du brasier +3*	25 000
16	*Sceptre magique +4*	45 000
17	*Sceptre de sombre récompense +4*	65 000
18	*Sceptre de corruption +4*	85 000
18	*Sceptre du premier sang +4*	85 000
19	*Sceptre de récolte +4*	105 000
20	*Sceptre de deuil +4*	125 000
20	*Sceptre du brasier +4*	125 000
21	*Sceptre magique +5*	225 000
22	*Sceptre de sombre récompense +5*	325 000
23	*Sceptre de corruption +5*	425 000
23	*Sceptre de la camarde +5*	425 000
23	*Sceptre du premier sang +5*	425 000
24	*Sceptre de récolte +5*	525 000
25	*Sceptre de deuil +5*	625 000
25	*Sceptre du brasier +5*	625 000
26	*Sceptre magique +6*	1 125 000
27	*Sceptre de sombre récompense +6*	1 625 000
28	*Sceptre de corruption +6*	2 125 000
28	*Sceptre de la camarde +6*	2 125 000
28	*Sceptre du premier sang +6*	2 125 000
29	*Sceptre de récolte +6*	2 625 000
30	*Sceptre de deuil +6*	3 125 000
30	*Sceptre du brasier +6*	3 125 000

Sceptre du premier sang — Niveau 8+

Ce sceptre exige d'être le premier à frapper dans tout combat.

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
Niv. 18 +4 85 000 po
Focaliseur (**sceptre**)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures qui sont au maximum de leurs points de vie.
Propriété : lorsque vous touchez une créature qui est au maximum de ses points de vie avec une attaque utilisant ce sceptre, vous infligez 1d8 dégâts supplémentaires. Niveau 13 ou 18 : 2d8 dégâts supplémentaires. Niveau 23 ou 28 : 2d8 dégâts supplémentaires.

Sceptre magique — Niveau 1+

Un sceptre ordinaire, enchanté 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 (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Symboles sacrés

Si vous appartenez à une classe capable d'utiliser un symbole sacré comme focaliseur, vous pouvez appliquer le bonus d'altération de celui-ci aux jets d'attaque et jets de dégâts de vos pouvoirs de classe accompagnés du mot-clé symbole, sans oublier que vous pouvez utiliser les propriétés et pouvoirs de ce symbole. Les membres des autres classes ne gagnent aucun bénéfice à porter ou tenir un symbole sacré.

Un symbole sacré représente votre divinité et prend la forme d'un aspect de celle-ci (cf. pages 21 et 22 pour les symboles des divinités bonnes, loyales bonnes et non alignées). Comme avec la plupart des focaliseurs, vous ne pouvez pas effectuer d'attaques de corps à corps avec un symbole sacré.

À la différence des autres focaliseurs, vous avez seulement besoin de porter un symbole sacré pour que ses propriétés et pouvoirs fonctionnent. Si vous portez ou tenez plus d'un seul symbole sacré, aucun ne fonctionne.

Symbole d'espoir — Niveau 3+

Le pouvoir de votre foi fait que vos alliés se remettent plus facilement des effets préjudiciables.

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 (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases êtes touché par un effet qu'une sauvegarde peut annuler. Votre allié ou vous-même bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets de sauvegarde contre cet effet.

Symbole de bataille — Niveau 5+

Ce symbole sacré est apprécié des prêtres de combat et de guerre.

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 (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec une attaque utilisant ce symbole sacré. Vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires.
Niveau 15 ou 20 : 2d10 dégâts supplémentaires.
Niveau 25 ou 30 : 3d10 dégâts supplémentaires.

SYMBOLES SACRÉS

Niv.	Nom	Prix (po)
1	*Symbole sacré magique +1*	360
2	*Symbole de vie +1*	520
3	*Symbole d'espoir +1*	680
5	*Symbole de bataille +1*	1 000
6	*Symbole sacré magique +2*	1 800
7	*Symbole de pouvoir +2*	2 600
7	*Symbole de vie +2*	2 600
8	*Symbole d'espoir +2*	3 400
9	*Symbole de victoire +2*	4 200
10	*Symbole de bataille +2*	5 000
11	*Symbole sacré magique +3*	9 000
12	*Symbole de pouvoir +3*	13 000
12	*Symbole de vie +3*	13 000
13	*Symbole d'espoir +3*	17 000
14	*Symbole de victoire +3*	21 000
15	*Symbole de bataille +3*	25 000
16	*Symbole sacré magique +4*	45 000
17	*Symbole de pouvoir +4*	65 000
17	*Symbole de vie +4*	65 000
18	*Symbole d'espoir +4*	85 000
19	*Symbole de victoire +4*	105 000
20	*Symbole de bataille +4*	125 000
21	*Symbole sacré magique +5*	225 000
22	*Symbole de pouvoir +5*	325 000
22	*Symbole de vie +5*	325 000
23	*Symbole d'espoir +5*	425 000
23	*Symbole radieux +5*	425 000
24	*Symbole de victoire +5*	525 000
25	*Symbole de bataille +5*	625 000
26	*Symbole sacré magique +6*	1 125 000
27	*Symbole de pouvoir +6*	1 625 000
27	*Symbole de vie +6*	1 625 000
28	*Symbole d'espoir +6*	2 125 000
28	*Symbole radieux +6*	2 125 000
29	*Symbole de victoire +6*	2 625 000
30	*Symbole de bataille +6*	3 125 000

Symbole de pouvoir — Niveau 7+

Le pouvoir de votre foi fait que vos ennemis ont plus de mal à récupérer des effets préjudiciables.

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
Niv. 17 +4	65 000 po		

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous utilisez ce symbole pour causer un effet qu'une sauvegarde peut annuler, la cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre cet effet.

Symbole de victoire — Niveau 9+

Votre dieu aide ceux qui s'aident eux-mêmes.

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
Niv. 19	+4	105 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases réussit un coup critique. L'intéressé gagne un point d'action.

Symbole de vie — Niveau 2+

Le pouvoir de votre foi donne de la force à vos prières de guérison.

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 (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu, tout personnage soigné par l'un de vos pouvoirs de rencontre ou l'un de vos pouvoirs quotidiens regagne 1d6 points de vie supplémentaires. Niveau 12 ou 17 : 2d6 points de vie supplémentaires. Niveau 22 ou 27 : 3d6 points de vie supplémentaires.

Symbole radieux — Niveau 23+

Ce symbole resplendit du pouvoir de votre foi.

Niv. 23	+5	425 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous vous servez du symbole pour attaquer avec un pouvoir accompagné du mot-clé radiant. Un allié de votre choix situé dans un rayon de 10 cases peut dépenser une récupération.

Symbole sacré magique — Niveau 1+

Un symbole sacré de votre dieu, investi de puissance magique.

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 (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Anneaux

Les anneaux magiques offrent des propriétés et des pouvoirs qui aident les personnages de différentes façons, des soins et de l'amélioration des compétences à la faculté de voler ou de se téléporter. Un personnage peut porter et profiter des avantages de deux anneaux magiques au maximum (un par main). Si vous portez plus de deux anneaux magiques, aucun ne fonctionne.

ANNEAUX

Niv.	Nom	Prix (po)
14	*Anneau de fer des seigneurs nains*	21 000
15	*Anneau de liberté de mouvement*	25 000
17	*Anneau de protection*	65 000
18	*Anneau d'invisibilité*	85 000
19	*Anneau de vision lucide*	105 000
20	*Anneau de vol*	125 000
21	*Anneau des arcanes*	225 000
24	*Anneau de régénération*	525 000
26	*Anneau d'opale étoilée*	1 125 000

Anneau de fer des seigneurs nains — Niveau 14

Ce solide anneau de fer porte le symbole géométrique des seigneurs nains.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po
Propriété : vous gagnez une récupération.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous êtes touché par un pouvoir qui vous pousse, tire ou fait glisser. Vous annulez ce déplacement forcé.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous bénéficiez également d'une immunité contre les effets qui vous poussent, tirent ou font glisser (à moins que vous acceptiez ce déplacement forcé) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Anneau de liberté de mouvement — Niveau 15

Cet anneau bleu ciel semble miroiter et tourner autour de votre doigt.

Emplacement d'objet : anneau 25 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Acrobaties.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests pour se dégager d'une étreinte, et un bonus de pouvoir de +5 aux jets de sauvegarde pour mettre fin aux états préjudiciables immobilisé, maîtrisé ou ralenti.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous pouvez également vous déplacer sur un terrain difficile comme s'il s'agissait d'un terrain normal jusqu'à la fin de la rencontre.

Anneau de protection — Niveau 17

Ce simple anneau d'or blanc est gravé d'un minuscule bouclier.

Emplacement d'objet : anneau 65 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous êtes touché par une attaque. Vous bénéficiez alors d'un bonus de pouvoir de +2 à une valeur de défense contre cette attaque.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce bonus dure jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Anneau de régénération — Niveau 24

Cet anneau d'argent est orné d'un rubis rouge sang.

Emplacement d'objet : anneau 525 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 à votre valeur de récupération.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Vous regagnez une récupération déjà dépensée aujourd'hui.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous bénéficiez également d'une régénération 10 jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous dépensiez une récupération.

Anneau de vision lucide — Niveau 19

Cet anneau d'or porte une perle blanche qui ressemble à un œil posé sur votre doigt.

Emplacement d'objet : anneau 105 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous voyez les créatures invisibles comme si elles étaient visibles. Vous ignorez aussi le malus à l'attaque dû à un camouflage ou à un camouflage total.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce pouvoir dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Anneau de vol — Niveau 20

Ce fragile anneau d'argent est orné d'un motif de plumes.

Emplacement d'objet : anneau 125 000 po
Propriété : vous ne subissez pas de dégâts de chute et atterrissez toujours sur vos pieds.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une vitesse de déplacement en vol égale à votre VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, cet effet dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Anneau des arcanes — Niveau 21

Cet anneau d'argent est gravé de puissants symboles arcaniques.

Emplacement d'objet : anneau 225 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Arcanes.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous regagnez l'usage d'un pouvoir utilitaire de rencontre arcanique que vous avez déjà utilisé (comme si vous ne l'aviez pas utilisé durant cette rencontre).

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous pouvez à la place regagner l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre arcanique.

Anneau d'invisibilité — Niveau 18

Cet anneau d'or porte des runes elfiques finement gravées.

Emplacement d'objet : anneau 85 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion.
Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action simple. Vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, l'utilisation de ce pouvoir ne vous demande qu'une action mineure.

Anneau d'opale étoilée — Niveau 26

Cet anneau noir s'orne d'une opale étoilée qui luit doucement.

Emplacement d'objet : anneau 1 125 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en vitesse de déplacement.
Pouvoir (quotidien ✦ radiant, téléportation) : action de mouvement. Vous vous téléportez à hauteur de 10 cases.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, une brillante explosion éclate dans votre case de départ après que vous vous êtes téléporté : explosion de proximité 3 ; attaque de Charisme (avec un bonus de +5) contre Réflexes ; 4d8+ modificateur de Charisme dégâts radiants (moitié en cas d'échec).

Bottes et jambières

Les bottes et les jambières contiennent des pouvoirs qui accroissent votre vitesse, vous donnent la possibilité d'effectuer des déplacements supplémentaires, ou vous assistent dans d'autres situations liées aux mouvements.

BOTTES ET JAMBIÈRES

Niv.	Nom	Prix (po)
2	*Bottes d'acrobate*	520
3	*Bottes de chat*	680
4	*Bottes d'arpenteur des vagues*	840
5	*Bottes d'araignée*	1 000
7	*Jambières naines*	2 600
9	*Bottes de grands pas*	4 200
11	*Bottes elfiques*	9 000
12	*Jambières de mobilité*	13 000
13	*Bottes ailées*	17 000
14	*Bottes d'élan*	21 000
16	*Bottes éladrines*	45 000
22	*Bottes d'équilibre*	325 000
28	*Bottes d'enjambée infinie*	2 125 000

Bottes ailées — Niveau 13

Ces bottes enchantées vous protègent des dégâts de chute et peuvent être activées pour vous permettre de voler pour un court laps de temps.

Emplacement d'objet : pieds 17 000 po
Propriété : vous ne subissez pas de dégâts de chute et retombez toujours sur vos pieds.
Pouvoir (quotidien) : action de mouvement. Vous pouvez voler sur un nombre de cases égal à votre vitesse de déplacement. À la fin de votre tour de jeu, vous redescendez en douceur au sol si vous n'aviez pas encore atterri.

Bottes d'acrobate — Niveau 2

Ces bottes enchantées accroissent vos qualités acrobatiques.

Emplacement d'objet : pieds 520 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Acrobaties.
Pouvoir (à volonté) : action mineure. Si vous êtes à terre, vous vous relevez.

Bottes d'araignée — Niveau 5

Ces bottes enchantées améliorent votre capacité d'escalade.

Emplacement d'objet : pieds 1 000 po
Propriété : lorsque vous effectuez un test d'Athlétisme pour escalader, vous pouvez grimper à hauteur de votre vitesse de déplacement normale au lieu de la moitié de votre VD.
Pouvoir (quotidien) : action de mouvement. Durant cette action de mouvement, vous vous déplacez avec une VD d'escalade égale à votre vitesse de déplacement.

Bottes d'arpenteur des vagues — Niveau 4

Ces bottes enchantées vous permettent de marcher à la surface d'un liquide comme s'il s'agissait de la terre ferme.

Emplacement d'objet : pieds 840 po
Propriété : si vous commencez votre tour de jeu sur une surface solide, vous pouvez vous déplacer sur une surface liquide comme s'il s'agissait d'un terrain normal. Si vous êtes toujours sur ce liquide à la fin de votre tour de jeu, vous tombez dedans.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous pouvez vous déplacer sur une surface liquide comme s'il s'agissait d'un terrain normal jusqu'à la fin de la rencontre.

Bottes de chat — Niveau 3

Ces bottes enchantées réduisent les dégâts des chutes et améliorent vos compétences acrobatiques et athlétiques.

Emplacement d'objet : pieds 680 po
Propriété : lorsque vous tombez ou sautez depuis une hauteur, vous subissez seulement la moitié des dégâts de chute normaux et atterrissez toujours sur vos pieds.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test d'Acrobaties ou d'Athlétisme.

Bottes de grands pas — Niveau 9

Ces bottes enchantées améliorent votre vitesse de déplacement quand vous portez une armure légère ou pas d'armure du tout.

Emplacement d'objet : pieds 4 200 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 en vitesse de déplacement quand vous portez une armure légère ou pas d'armure du tout.

Bottes d'élan — Niveau 14

Ces bottes enchantées améliorent votre vitesse de déplacement quand vous portez une armure légère ou pas d'armure du tout, mais elles accroissent en plus votre capacité de saut.

Emplacement d'objet : pieds 21 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 en vitesse de déplacement quand vous portez une armure légère ou pas d'armure du tout.
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour sauter.

Bottes d'enjambée infinie — Niveau 28

Ces bottes enchantées vous permettent de vous téléporter une fois par jour.

Emplacement d'objet : pieds 2 125 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 en vitesse de déplacement.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Vous vous téléportez à une distance maximale de 1,5 km (ligne de mire et ligne d'effet avec la destination sont requises).

Bottes d'équilibre — Niveau 22

Ces bottes enchantées démultiplient vos qualités acrobatiques.

Emplacement d'objet : pieds 325 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'Acrobaties.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Refaites un test d'Acrobaties que vous venez juste d'effectuer. Utilisez le nouveau résultat.

Bottes éladrines — Niveau 16

Ces bottes enchantées, fabriquées selon les traditions éladrines, augmentent votre distance de téléportation.

Emplacement d'objet : pieds 45 000 po
Propriété : ajoutez 2 à la portée maximale de toute téléportation que vous effectuez (hormis celle conférée par ces bottes)
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Vous vous téléportez jusqu'à une distance de 5 cases (10 cases si vous êtes éladrin).

Bottes elfiques — Niveau 11

Ces bottes enchantées, fabriquées selon les traditions elfiques, peuvent être activées pour augmenter votre vitesse et améliorer votre discrétion durant un court laps de temps.

Emplacement d'objet : pieds 9 000 po
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en vitesse de déplacement et aux tests de Discrétion jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Jambières de mobilité — Niveau 12

Ces jambières enchantées améliorent votre vitesse de déplacement quand vous portez une armure lourde.

Emplacement d'objet : pieds 13 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 en vitesse de déplacement quand vous portez une armure lourde.

Jambières naines — Niveau 7

Ces jambières enchantées, fabriquées dans la tradition naine, peuvent être activées pour annuler un effet qui vous pousse, tire ou fait glisser.

Emplacement d'objet : pieds 2 600 po
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous êtes touché par un pouvoir qui vous pousse, tire ou fait glisser. Vous n'êtes pas soumis à ce déplacement forcé.

Boucliers et bracelets

Les boucliers et les bracelets contiennent des pouvoirs qui vous protègent ou qui retournent l'attaque dont vous êtes victime contre votre ennemi. Un enchantement pour bouclier peut s'appliquer aussi bien à un bouclier léger qu'à un bouclier lourd.

Bouclier d'attaque — Niveau 5+

Ce robuste bouclier peut être utilisé pour forcer vos adversaires à reculer.

Niv. 5 1 000 po
Niv. 15 25 000 po
Niv. 25 625 000 po

Emplacement d'objet : bras

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps. Vous le poussez de 1d4 cases après avoir appliqué les effets de l'attaque.
Niveau 15 : vous poussez de 2d4 cases.
Niveau 25 : vous poussez de 3d4 cases.

Bouclier de défi — Niveau 8+

Ce bouclier enchanté vous soigne après que vous avez subi un coup critique.

Niv. 8 3 400 po
Niv. 18 85 000 po
Niv. 28 2 125 000 po

Emplacement d'objet : bras

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : réaction immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous subissez un coup critique. Vous pouvez alors dépenser une récupération.
Niveau 18 : vous récupérez 2d6 points de vie supplémentaires.
Niveau 28 : vous récupérez 4d6 points de vie supplémentaires.

Bouclier de tueur de dragons — Niveau 16+

Ce bouclier ornementé apporte une protection supplémentaire contre les attaques des dragons et peut être activé pour réduire les dégâts d'une attaque de zone.

Niv. 16 45 000 po
Niv. 26 1 125 000 po

Emplacement d'objet : bras

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 5 à toutes les attaques des dragons.
Niveau 26 : résistance 10 à toutes les attaques des dragons.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous êtes touché par une attaque de zone ou de proximité. Réduisez les dégâts subis de 10 pour vous et chaque allié adjacent.
Niveau 26 : réduisez les dégâts de 15.

Bouclier déflecteur — Niveau 12+

Ce bouclier enchanté réduit les dégâts des attaques à distance.

Niv. 12 13 000 po
Niv. 22 325 000 po

Emplacement d'objet : bras

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 5 à toutes les attaques à distance.
Niveau 22 : résistance 10 à toutes les attaques à distance.

Bouclier fraternel — Niveau 14+

Activez le pouvoir de ce bouclier pour réduire les dégâts encaissés par un allié.

Niv. 14 21 000 po
Niv. 24 525 000 po

Emplacement d'objet : bras

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsqu'un allié adjacent est touché par une attaque. Celui-ci bénéficie d'une résistance 15 aux dégâts de cette attaque.
Niveau 24 : résistance 20 aux dégâts de cette attaque.

BOUCLIERS ET BRACELETS

Niv.	Nom	Prix (po)
2	*Bracelets de frappe puissante (échelon héroïque)*	520
3	*Bracelets de précision (échelon héroïque)*	680
3	*Bouclier protecteur (échelon héroïque)*	680
5	*Bouclier d'attaque (échelon héroïque)*	1 000
7	*Bracelets de défense (échelon héroïque)*	2 600
8	*Bouclier de défi (échelon héroïque)*	3,400
10	*Bouclier gardien (échelon héroïque)*	5 000
12	*Bouclier déflecteur (échelon parangonique)*	13 000
12	*Bracelets de frappe puissante (échelon parangonique)*	13 000
13	*Bracelets de précision (échelon parangonique)*	17 000
13	*Bouclier protecteur (échelon parangonique)*	17 000
14	*Bouclier fraternel (échelon parangonique)*	21 000
15	*Bouclier d'attaque (échelon parangonique)*	25 000
16	*Bouclier de tueur de dragons (échelon parangonique)*	45 000
17	*Bracelets de défense (échelon parangonique)*	65,000
18	*Bouclier de défi (échelon parangonique)*	85,000
20	*Bouclier gardien (échelon parangonique)*	125,000
22	*Bouclier déflecteur (échelon épique)*	325 000
22	*Bracelets de frappe puissante (échelon épique)*	325 000
23	*Bracelets de précision (échelon épique)*	425 000
23	*Bouclier protecteur (échelon épique)*	425 000
24	*Bouclier fraternel (échelon épique)*	525 000
25	*Bouclier d'attaque (échelon épique)*	625 000
26	*Bouclier de tueur de dragons (échelon épique)*	1 125 000
27	*Bracelets de défense (échelon épique)*	1 625 000
28	*Bouclier de défi (échelon épique)*	2 125 000
30	*Bouclier gardien (échelon épique)*	3 125 000

Bouclier gardien — Niveau 10+

Activez le pouvoir de ce bouclier pour protéger un allié d'une attaque.

Niv. 10 5 000 po
Niv. 20 125 000 po
Niv. 30 3 125 000 po

Emplacement d'objet : bras

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsqu'un allié adjacent est touché par une attaque ; vous êtes touché par l'attaque à sa place. Vous bénéficiez alors d'une résistance à tous les dégâts égale à la moitié des dégâts infligés par l'attaque (le cas échéant) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 20 : protégez un allié situé dans un rayon de 5 cases.
Niveau 30 : protégez un allié situé dans un rayon de 10 cases.

Bouclier protecteur — Niveau 3+

Ce bouclier enchanté peut être activé pour offrir à un allié ainsi qu'à vous-même une protection magique durant un court laps de temps.

Niv. 3 680 po
Niv. 13 17 000 po
Niv. 23 425 000 po

Emplacement d'objet : bras

Pouvoir (quotidien) : action simple. Un allié adjacent et vous-même bénéficiez d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 13 : résistance 15 à tous les dégâts.
Niveau 23 : résistance 20 à tous les dégâts.

Bracelets de défense — Niveau 7+

Ces brassards enchantés peuvent être activés pour réduire les dégâts d'une attaque.

Niv. 7	2 600 po	Niv. 27	1 625 000 po
Niv. 17	65 000 po		

Emplacement d'objet : bras

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous êtes touché par une attaque de corps à corps. Réduisez les dégâts subis de 10.
Niveau 17 : réduisez les dégâts subis de 20.
Niveau 27 : réduisez les dégâts subis de 30.

Bracelets de frappe puissante — Niveau 2+

Ces brassards enchantés augmentent les dégâts de vos attaques de corps à corps.

Niv. 2	520 po	Niv. 22	325 000 po
Niv. 12	13 000 po		

Emplacement d'objet : bras

Propriété : lorsque vous touchez avec une attaque de base de corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux dégâts.
Niveau 12 : bonus d'objet de +4.
Niveau 22 : bonus d'objet de +6.

Bracelets de précision — Niveau 3+

Ces brassards enchantés augmentent les dégâts de vos attaques à distance.

Niv. 3	680 po	Niv. 23	425 000 po
Niv. 13	17 000 po		

Emplacement d'objet : bras

Pouvoir (quotidien) : lorsque vous touchez avec une attaque de base à distance, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux dégâts.
Niveau 13 : bonus d'objet de +4.
Niveau 23 : bonus d'objet de +6.

Capes et amulettes

Les capes et les amulettes confèrent un bonus d'altération aux défenses de Réflexes, Vigueur et Volonté.

Amulette de fausse vie — Niveau 9+

Cette amulette bleu nuit au centre rouge sombre améliore vos défenses et peut être activée pour vous donner des points de vie temporaires.

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
Niv. 19 +4	105 000 po		

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes en péril pour gagner des points de vie temporaires égaux à votre valeur de récupération.

Amulette de protection — Niveau 1+

Cette amulette bleu clair améliore vos défenses.

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

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Amulette de santé — Niveau 3+

Cette amulette en or améliore vos défenses ainsi que votre résistance au poison.

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

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance au poison 5.
Niveau 13 ou 18 : résistance au poison 10.
Niveau 23 ou 28 : résistance au poison 15.

Amulette de vent porteur — Niveau 3+

Cette amulette orange réduit les dégâts dus à une chute.

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

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : lorsque vous tombez, réduisez la distance de chute de 3 mètres par point de bonus d'altération (-3 mètres pour une amulette +1, -6 mètres pour une amulette +2, etc.) pour ce qui est de calculer les dégâts. Vous retombez toujours sur vos pieds après une chute.

Cape de résistance — Niveau 2+

Cette cape à l'ourlet écarlate peut être activée pour offrir une résistance mineure à toutes les attaques.

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

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 12 ou 17 : résistance 10 à tous les dégâts.
Niveau 22 ou 27 : résistance 15 à tous les dégâts.

Cape de survie — Niveau 9+

Cette cape marron améliore votre endurance et vous offre une résistance contre le froid et le feu.

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
Niv. 19 +4	105 000 po		

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'Endurance égal au bonus d'altération de la cape. Vous bénéficiez également d'une résistance au froid 5 et d'une résistance au feu 5.
Niveau 19 ou 24 : résistance au froid 10 et résistance au feu 10.
Niveau 29 : résistance au froid 15 et résistance au feu 15.

CAPES ET AMULETTES

Niv.	Nom	Prix (po)
1	*Amulette de protection +1*	360
2	*Cape de résistance +1*	520
3	*Amulette de santé +1*	680
3	*Amulette de vent porteur +1*	680
6	*Amulette de protection +2*	1 800
7	*Cape de résistance +2*	2 600
7	*Cape elfique +2*	2 600
8	*Amulette de santé +2*	3 400
8	*Amulette de vent porteur +2*	3 400
9	*Amulette de fausse vie +2*	4 200
9	*Cape de survie +2*	4 200
11	*Amulette de protection +3*	9 000
12	*Cape de résistance +3*	13 000
12	*Cape elfique +3*	13 000
13	*Amulette de santé +3*	17 000
13	*Amulette de vent porteur +3*	17 000
13	*Talisman de sagesse +3*	17 000
14	*Amulette de fausse vie +3*	21 000
14	*Cape de survie +3*	21 000
15	*Cape des tempêtes +3*	25 000
16	*Amulette de protection +4*	45 000
17	*Cape de résistance +4*	65 000
17	*Cape elfique +4*	65 000
18	*Amulette de santé +4*	85 000
18	*Amulette de vent porteur +4*	85 000
18	*Talisman de sagesse +4*	85 000
19	*Amulette de fausse vie +4*	105 000
19	*Cape de survie +4*	105 000

CAPES ET AMULETTES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
20	*Cape d'évasion féerique +4*	125 000
20	*Cape du protecteur +4*	125 000
20	*Cape des tempêtes +4*	125 000
21	*Amulette de protection +5*	225 000
22	*Cape de résistance +5*	325 000
22	*Cape elfique +5*	325 000
23	*Amulette de santé +5*	425 000
23	*Cape d'invisibilité +5*	425 000
23	*Talisman de sagesse +5*	425 000
23	*Amulette de vent porteur +5*	425 000
24	*Amulette de fausse vie +5*	525 000
24	*Cape de survie +5*	525 000
25	*Cape d'évasion féerique +5*	625 000
25	*Cape du protecteur +5*	625 000
25	*Cape des tempêtes +5*	625 000
26	*Amulette de protection +6*	1 125 000
27	*Cape de résistance +6*	1 625 000
27	*Cape elfique +6*	1 625 000
28	*Amulette de santé +6*	2 125 000
28	*Cape d'invisibilité +6*	2 125 000
28	*Talisman de sagesse +6*	2 125 000
28	*Amulette de vent porteur +6*	2 125 000
29	*Amulette de fausse vie +6*	2 625 000
29	*Cape de survie +6*	2 625 000
30	*Cape d'évasion féerique +6*	3 125 000
30	*Cape du protecteur +6*	3 125 000
30	*Scarabée d'invulnérabilité +6*	3 125 000
30	*Cape des tempêtes +6*	3 125 000

Cape des tempêtes — Niveau 15+

Cette cape gris sombre ornée d'une bordure aux motifs d'éclairs offre une protection contre les dégâts d'électricité et de tonnerre et peut être activée pour infliger des dégâts de ce type à vos ennemis durant un court laps de temps.

Niv. 15 +3 25 000 po
Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance à l'électricité 10 et d'une résistance au tonnerre 10.
Niveau 25 ou 30 : résistance à l'électricité 15 et résistance au tonnerre 15.

Pouvoir (quotidien ✦ électricité, tonnerre) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que vous êtes touché par une attaque de corps à corps, l'attaquant subit 3d6 dégâts d'électricité ou de tonnerre (à votre convenance).
Niveau 20 : 4d6 dégâts d'électricité ou de tonnerre (à votre convenance).
Niveau 25 : 5d6 dégâts d'électricité ou de tonnerre (à votre convenance).
Niveau 30 : 6d6 dégâts d'électricité ou de tonnerre (à votre convenance).

Cape d'évasion féerique — Niveau 20+

Cette cape vert sombre tourbillonnante améliore vos défenses et peut être activée pour vous permettre de trouver un bref répit en Féerie.

Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action de mouvement. Choisissez un allié que vous voyez. Vous disparaissez du monde jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, où vous réapparaissez dans un espace inoccupé se trouvant dans un rayon de 5 cases autour de l'allié choisi.

Cape d'invisibilité — Niveau 23+

Cette cape à l'ourlet doré améliore vos défenses et peut être activée pour vous rendre invisible pour un court laps de temps.

Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 28 +6 2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action simple. Vous devenez invisible jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez touché par une attaque de corps à corps ou une attaque à distance.

Cape du protecteur — Niveau 20+

Cette cape d'un bleu profond peut être activée pour vous permettre de vous téléporter et d'échanger votre place avec un allié.

Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Vous vous téléportez dans l'espace d'un allié se trouvant dans un rayon de 10 cases, tandis que celui-ci est téléporté simultanément dans votre espace d'origine. Vous n'avez pas besoin d'avoir de ligne de mire ou de ligne d'effet avec l'espace de cet allié.

Cape elfique — Niveau 7+

Cette cape de feuilles tourbillonnantes, fabriquée selon les traditions elfiques, améliore votre discrétion.

Niv. 7 +2 2 600 po
Niv. 12 +3 13 000 po
Niv. 17 +4 65 000 po
Niv. 22 +5 325 000 po
Niv. 27 +6 1 625 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de Discrétion égal au bonus d'altération de la cape.

Scarabée d'invulnérabilité — Niveau 30

Cette amulette d'un noir d'encre peut être activée pour vous rendre invulnérable durant un court laps de temps.

Niv. 30 +6 3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une immunité contre les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Talisman de sagesse — Niveau 13+

Cette amulette d'argent augmente votre sagesse et peut être activée pour accroître fortement votre force de volonté.

Niv. 13 +3 17 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 28 +6 2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Sagesse ainsi qu'aux tests de compétences basées sur la Sagesse (mais pas aux attaques de Sagesse).
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +2.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque qui vise votre défense de Volonté. Vous bénéficiez alors d'un bonus de pouvoir de +5 en Volonté contre cette attaque.

Casques et bandeaux

Ces objets contiennent des pouvoirs qui améliorent les compétences basées sur l'Intelligence et la Sagesse, augmentent les dégâts et aiguisent les sens.

CASQUES ET BANDEAUX

Niv.	Nom	Prix (po)
6	*Casque à cornes (échelon héroïque)*	1 800
7	*Bandeau d'autorité*	2 600
8	*Diadème d'acuité*	3 400
9	*Casque de bataille (échelon héroïque)*	4 200
10	*Casque des héros (échelon héroïque)*	5 000
12	*Heaume de l'aigle*	13 000
14	*Lunettes de nuit*	21 000
16	*Casque à cornes (échelon parangonique)*	45 000
17	*Couronne de commandement*	65 000
18	*Heaume du basilic*	85 000
19	*Casque de bataille (échelon parangonique)*	105 000
20	*Casque des héros (échelon parangonique)*	125 000
22	*Casque de défense fantomatique*	325 000
23	*Heaume du phénix*	425 000
25	*Halo des étoiles déchues*	625 000
26	*Casque à cornes (échelon épique)*	1 125 000
27	*Fer de rancune*	1 625 000
28	*Pierre ioun de vision lucide*	2 125 000
29	*Casque de bataille (échelon épique)*	2 625,000
30	*Casque des héros (échelon épique)*	3 125 000

Bandeau d'autorité — Niveau 7

Ce bandeau de simple métal améliore vos compétences de diplomatie et d'intimidation.

Emplacement d'objet : tête 2 600 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation.

Casque à cornes — Niveau 6+

Ce casque à cornes augmente les dégâts de vos charges.

Niv. 6 1 800 po
Niv. 16 45 000 po
Niv.26 1 125 000 po

Emplacement d'objet : tête
Propriété : vos attaques de charge infligent 1d6 dégâts supplémentaires.
Niveau 16 : 2d6 dégâts supplémentaires.
Niveau 26 : 3d6 dégâts supplémentaires.

Casque de bataille — Niveau 9+

Ce casque simple améliore votre initiative et celle de vos alliés.

Niv.9 4 200 po
Niv. 19 105 000 po
Niv. 29 2 625 000 po

Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'initiative.
Niveau 19 : bonus d'objet de +2.
Niveau 29 : bonus d'objet de +3.

Casque de défense fantomatique — Niveau 22

Ce casque à la forme floue vous permet de résister aux dégâts nécrotiques et peut être activé pour vous rendre immatériel pour un court laps de temps.

Emplacement d'objet : tête 325 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 10.
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque. Vous devenez immatériel jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Casque des héros — Niveau 10

Ce casque ouvragé vous rend, vous et vos alliés, moins sensibles aux effets de terreur et peut être activé pour améliorer l'attaque d'un allié.

Niv. 10 5 000 po
Niv. 20 125 000 po
Niv. 30 3 125 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.
Niveau 30 : bonus d'objet de +5.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous conférez une attaque de base à un allié. Ce dernier peut à la place entreprendre une action simple. Il bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts effectués durant cette action simple.
Niveau 20 : bonus d'objet de +5 aux jets de dégâts.
Niveau 30 : bonus d'objet de +10 aux jets de dégâts.

Couronne de commandement — Niveau 17

Cette couronne ouvragée améliore grandement vos compétences de diplomatie et d'intimidation.

Emplacement d'objet : tête 65 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases effectuez un mauvais test de Diplomatie ou d'Intimidation. Vous (ou cet allié) pouvez relancer le dé et utiliser le nouveau résultat.

Diadème d'acuité — Niveau 8

Ce bandeau métallique améliore vos compétences d'intuition et de perception.

Emplacement d'objet : tête 3 400 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intuition et de Perception.

Fer de rancune — Niveau 27

Une sphère de métal hérissée de pointes, légèrement plus petite qu'un poing, flotte dans les airs près de votre épaule en crachant des étincelles noires. Elle améliore grandement vos compétences d'arcanes et d'intimidation.

Emplacement d'objet : tête 1 625 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +6 aux tests d'Arcanes et d'Intimidation.
Propriété : tout ennemi qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit 1d10 dégâts nécrotiques.

Halo des étoiles déchues — Niveau 25

De petites particules de lumière étincelante vous tournent autour de la tête comme des étoiles en orbite, améliorant vos compétences de soins, de connaissance de la nature et de religion.

Emplacement d'objet : tête 625 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests de Nature, Religion et Soins.
Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : interruption immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre vous. Celui-ci subit 5d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants et est aveuglé (sauvegarde annule).

Heaume de l'aigle — Niveau 12

Ce heaume ciselé en forme de tête d'aigle accroît vos sens et peut être activé pour améliorer une attaque à distance.

Emplacement d'objet : tête 13 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests de Perception.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à votre prochaine attaque à distance durant ce tour de jeu.

Heaume du basilic — Niveau 18

Ce heaume ciselé en forme de tête de basilic peut être activé pour immobiliser un ennemi.

Emplacement d'objet : tête 85 000 po
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Vous pouvez utiliser ce pouvoir quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre vous. Cet ennemi est immobilisé (sauvegarde annule).

Heaume du phénix — Niveau 23

Ce heaume ciselé en forme de tête de phénix accroît vos sens et peut être activé pour améliorer une attaque à distance.

Emplacement d'objet : tête 425 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests de Perception.
Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à votre prochaine attaque à distance durant ce tour de jeu. Si cette attaque touche, elle inflige 2d8 dégâts de feu supplémentaires.

Lunettes de nuit — Niveau 14

Ces lunettes vous confèrent la vision dans le noir.

Emplacement d'objet : tête 21 000 po
Propriété : vous bénéficiez de la vision dans le noir.

Pierre ioun de vision lucide — Niveau 28

Cette pierre rhomboïdale bleu nuit flotte dans les airs, vous confère la vision dans le noir et améliore grandement votre intuition et vos sens.

Emplacement d'objet : tête 2 125 000 po
Propriété : vous bénéficiez de la vision dans le noir et d'un bonus d'objet de +6 aux tests d'Intuition et de Perception.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous voyez les créatures invisibles comme si elles étaient visibles.
Maintien (mineure) : le pouvoir reste actif.

Ceintures

Les ceintures renferment des pouvoirs qui améliorent les compétences basées sur la Force, les guérisons et les résistances.

CEINTURES

Niv.	Nom	Prix (po)
2	*Ceinture de vitalité (échelon héroïque)*	520
5	*Ceinture de peau de fer (échelon héroïque)*	1 000
7	*Ceinture de sacrifice (échelon héroïque)*	2 600
9	*Ceinture de dynamisme (échelon héroïque)*	4 200
12	*Ceinture de vitalité (échelon parangonique)*	13 000
15	*Ceinture de force de géant*	25 000
15	*Ceinture de peau de fer (échelon parangonique)*	25 000
17	*Ceinture de sacrifice (échelon parangonique)*	65 000
19	*Ceinture de dynamisme (échelon parangonique)*	105 000
22	*Ceinture de vitalité (échelon épique)*	325 000
25	*Ceinture de force de titan*	625 000
25	*Ceinture de peau de fer (échelon épique)*	625 000
27	*Ceinture de sacrifice (échelon épique)*	1 625 000
29	*Ceinture de dynamisme (échelon épique)*	2 625 000

Ceinture de dynamisme — Niveau 9+

Cette ceinture tissée aux mailles très serrées améliore vos compétences acrobatiques et athlétiques.

Niv. 9 4 200 po
Niv. 19 105 000 po
Niv. 29 2 625 000 po

Emplacement d'objet : taille
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Acrobaties et aux tests d'Athlétisme.
Niveau 19 : bonus d'objet de +4.
Niveau 29 : bonus d'objet de +6.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Relancez un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme que vous venez juste d'effectuer. Utilisez le nouveau résultat.

Ceinture de force de géant — Niveau 15

Cette robuste ceinture de cuir est incrustée de morceaux de pierre grise polie. Elle améliore vos compétences athlétiques et vos dégâts au corps à corps.

Emplacement d'objet : taille 25 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme et aux tests de Force (mais pas aux attaques de Force).
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps. Ajoutez un bonus de pouvoir de +10 au jet de dégâts.

Ceinture de force de titan — Niveau 25

Cette robuste ceinture de cuir est incrustée de morceaux d'obsidienne polie. Elle améliore vos compétences athlétiques et vos dégâts au corps à corps.

Emplacement d'objet : taille 625 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Athlétisme et aux tests de Force (mais pas aux attaques de Force).
Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 aux jets de dégâts au corps à corps jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Ceinture de peau de fer — Niveau 5+

La première de ces ceintures faites de chaînes a été créée par un forgeron nain réduit en esclavage par des géants du feu. Elle peut être activée pour offrir une protection contre les attaques d'armes.

Niv. 5 1 000 po
Niv. 15 25 000 po
Niv. 25 625 000 po

Emplacement d'objet : taille
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 15 : résistance 10 à tous les dégâts d'armes.
Niveau 25 : résistance 15 à tous les dégâts d'armes.

Ceinture de sacrifice — Niveau 7+

Cette ceinture de cuir vous permet d'aider les autres à se soigner.

Niv. 7 2 600 po
Niv. 17 65 000 po
Niv. 27 1 625 000 po

Emplacement d'objet : taille
Propriété : chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus d'objet de +1 à sa valeur de récupération.
Niveau 17 : bonus d'objet de +2.
Niveau 27 : bonus d'objet de +3.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Vous perdez deux récupérations et un allié situé dans un rayon de 5 cases en regagne une.

Ceinture de vitalité — Niveau 2+

Cette ceinture faite d'une chaîne de métal accroît vos capacités de récupération.

Niv. 2 520 po
Niv. 12 13 000 po
Niv. 22 325 000 po

Emplacement d'objet : taille
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à votre valeur de récupération.
Niveau 12 : bonus d'objet de +2.
Niveau 22 : bonus d'objet de +3.

Gants et gantelets

Les gants et les gantelets renferment des pouvoirs qui améliorent vos tests de compétence, vos jets d'attaque et jets de dégâts, et vous permettent même de relancer un dé dans certaines situations.

Gantelets de destruction — Niveau 18

Ces gantelets d'armure vous permettent de ne jamais faire le minimum de dégâts lors d'une attaque de corps à corps.

Emplacement d'objet : mains 85 000 po
Propriété : lorsque vous effectuez le jet de dégâts d'une attaque de corps à corps, relancez tous les 1 jusqu'à ce qu'ils donnent un résultat supérieur.

Gantelets de force d'ogre — Niveau 5

Ces énormes gantelets d'armure augmentent votre force et peuvent être activés pour accroître vos dégâts.

Emplacement d'objet : mains 1 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Athlétisme et aux tests de Force (mais pas aux attaques de Force).
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez avec une attaque de corps à corps. Ajoutez un bonus de pouvoir de +5 au jet de dégâts.

GANTS ET GANTELETS

Niv.	Nom	Prix (po)
1	*Gants de cambrioleur*	360
3	*Gants de pénétration*	680
5	*Gantelets de force d'ogre*	1 000
6	*Gants de Gisombre (échelon héroïque)*	1 800
8	*Gantelets du bélier*	3 400
12	*Gants de voleur*	13 000
16	*Gants de Gisombre (échelon parangonique)*	45 000
18	*Gantelets de destruction*	85 000
23	*Gants de maître de guilde*	425 000
26	*Gants de Gisombre (échelon épique)*	1 125 000

Gantelets du bélier — Niveau 8

Ces gantelets d'armure sont décorés d'une tête de bélier.

Emplacement d'objet : mains 3 400 po
Propriété : vous ajoutez 1 case lorsque vous créez un effet visant à pousser une cible.

Gants de cambrioleur — Niveau 1

Ces mitaines noires sont brodées de sceaux rouge sombre qui accroissent vos talents de voleur.

Emplacement d'objet : mains 360 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Larcin.

Gants de Gisombre — Niveau 6+

Ces gants noirs souples, tissés de fils de Gisombre, sont très appréciés des magiciens et des sorciers.

Niv. 6 1 800 po
Niv. 16 45 000 po
Niv. 26 1 125 000 po
Emplacement d'objet : mains
Pouvoir (quotidien ✦ nécrotique) : action mineure. Changez le type des dégâts infligés par le prochain pouvoir arcanique que vous utilisez en dégâts nécrotiques. Ajoutez 1d6 aux dégâts infligés par ce pouvoir (le cas échéant).
Niveau 16 : ajoutez 2d6 aux dégâts infligés.
Niveau 26 : ajoutez 3d6 aux dégâts infligés.

Gants de maître de guilde — Niveau 23

Ces élégants gants noirs améliorent grandement vos talents de voleur.

Emplacement d'objet : mains 425 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests de Larcin.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. À chaque fois que vous effectuez un test de Larcin durant cette rencontre, lancez le dé deux fois et conservez le meilleur résultat.

Gants de pénétration — Niveau 3

Ces gants enchantés peuvent être activés pour vous permettre d'ignorer les résistances de l'ennemi durant un court laps de temps.

Emplacement d'objet : mains 680 po
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques ignorent toute résistance inférieure ou égale à 10.

Gants de voleur — Niveau 12

Ces gants noirs enchantés améliorent vos talents de voleur.

Emplacement d'objet : mains 13 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests de Larcin.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. À chaque fois que vous effectuez un test de Larcin durant ce tour de jeu, lancez le dé deux fois et conservez le meilleur résultat.

OBJETS MERVEILLEUX

Cette catégorie comprend les objets les plus utiles et les plus intéressants du jeu. Ils n'occupent pas d'emplacement d'objet et ne rentrent dans aucune autre catégorie.

OBJETS MERVEILLEUX

Niv.	Nom	Prix (po)
4	*Provisions éternelles*	840
5	*Sac sans fond*	1 000
10	*Corde d'escalade*	5 000
10	*Havresac sans fond*	5 000
11	*Chandelle rituelle*	9 000
11	*Pierres de message* (paire)	9 000
12	*Baume de Keoghtom*	13 000
13	*Poussière d'apparition*	17 000
14	*Bateau plume*	21 000
17	*Chaînes dimensionnelles*	65 000
19	*Trou portable*	105 000
20	*Ankh du revenant*	125 000
20	*Tapis volant*	125 000

Ankh du revenant — Niveau 20

Cette puissante croix ansée emplit temporairement un allié de force vitale, lui permettant de retourner au combat.

Objet merveilleux 125 000 po
Pouvoir (quotidien) : action simple. Choisissez un allié situé dans votre ligne de mire qui est mort depuis la fin de votre dernier tour de jeu. Cet allié recouvre ses points de vie maximums et est hébété.

L'allié ne peut récupérer de points de vie, gagner de points de vie temporaires ou sortir de son état hébété. Au début de chacun de ses tours de jeu, il subit des dégâts égaux à son niveau. Il meurt à nouveau lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou moins, ou quand la rencontre prend fin.

Aucun personnage ne peut être affecté plus d'une fois par jour par un *ankh du revenant*.

Bateau plume — Niveau 14

Les secrets du bateau plume, mis au point par les nobles explorateurs éladrins, ont depuis longtemps été transmis aux autres races.

Objet merveilleux 21 000 po
Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous placez cette plume dans l'eau et elle se transforme en un long bateau en forme de cygne. Ce bateau peut embarquer jusqu'à cinq créatures de taille M ou P (ou deux créatures de taille G). En ramant à deux, le bateau a une VD 4. Après 12 heures, ou quand son utilisateur le souhaite (au prix d'une action mineure), le bateau revient à sa forme de plume.

Baume de Keoghtom — Niveau 12

Ce petit pot magique crée chaque jour une dose d'un puissant onguent guérisseur.

Objet merveilleux 13 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action simple. Appliquez cette substance sur vous-même ou un allié adjacent. La cible guérit automatiquement d'un effet de maladie ou de poison qu'une sauvegarde peut annuler, ou regagne une récupération (à votre convenance).

Chaînes dimensionnelles — Niveau 17

Ces menottes d'énergie solide brillent d'un bleu lumineux quand elles sont placées sur un ennemi, l'enchaînant efficacement là où il se trouve.

Objet merveilleux 65 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Pour placer des *chaînes dimensionnelles* sur une créature adjacente, vous devez réussir une attaque de corps à corps de Force ou de Dextérité contre les Réflexes de la cible. Vous devez jouir d'un avantage de combat contre celle-ci pour lui passer les chaînes.

Une créature prise dans ces chaînes est maîtrisée et ne peut plus se téléporter (ni être téléportée). Se libérer des chaînes nécessite un test d'Acrobaties (DD 35).

Les chaînes s'ajustent automatiquement à la taille et à la forme de la créature. Au prix d'une action simple, et à condition d'être dans une case adjacente, une autre créature peut libérer celle qui est prise dans les chaînes.

Chandelle rituelle — Niveau 11

Cette chandelle de cire violette gravée de runes émet une lumière claire et brillante lorsqu'elle est allumée

Objet merveilleux 9 000 po

Propriété : la chandelle ne se consume jamais entièrement.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Allumez la chandelle avant d'accomplir un rituel. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests de compétence effectués dans le cadre de ce rituel.

La chandelle s'éteint automatiquement à la fin du rituel et peut être à nouveau utilisée le lendemain.

Corde d'escalade — Niveau 10

Un rouleau de corde dorée.

Objet merveilleux 5 000 po

Propriété : cette corde de 30 mètres de long a 100 points de vie et peut supporter jusqu'à 1 250 kg (environ dix créatures de taille M et leur équipement).

Pouvoir (à volonté) : action mineure. La corde se déplace de 10 cases le long d'une surface horizontale ou verticale. Durant la même action, elle peut s'attacher autour d'un objet afin d'assurer l'escalade. Elle ne peut en revanche s'attacher autour d'une créature ni l'affecter d'une autre façon.

Quiconque tient la corde peut activer son pouvoir. Sur un ordre, et au prix d'une action mineure, la corde se dénoue toute seule.

Havresac sans fond — Niveau 10

Ce havresac d'apparence ordinaire est étonnamment léger.

Objet merveilleux 5 000 po

Propriété : ce sac à dos peut contenir jusqu'à 500 kg de matériel et pour un volume de près de 4 m³, en ne pesant toujours que 500 g. Sortir un objet d'un *havresac sans fond* est une action mineure.

Pierres de message (paire) — Niveau 11

Chacune de ces pierres rondes de la taille du poing porte la rune naine signifiant « parler ».

Objet merveilleux 9 000 po

Pouvoir (à volonté) : action simple. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute personne parlant à une pierre peut être entendue par ceux qui se trouvent autour de l'autre pierre aussi clairement que si elle était présente. À la fin de votre tour de jeu suivant, les deux pierres ont épuisé leur pouvoir. Au prix d'une action mineure, tout personnage touchant une pierre recharge la paire.

Spécial : les *pierres de message* se trouvent normalement par deux, destinées à fonctionner ensemble. Il est possible de créer un plus grand nombre de pierres reliées les unes aux autres (ajoutez 50 % au prix de base pour chaque pierre supplémentaire).

Poussière d'apparition — Niveau 13

Cette bourse simple contient une poignée de poussière étincelante, qui se renouvelle périodiquement.

Objet merveilleux 17 000 po

Pouvoir (rencontre) : action simple. Vous prenez une poignée de poussière dans la bourse et la jetez en l'air (décharge de proximité 3). Cela crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Les créatures et les objets invisibles présents dans le périmètre ou y entrant deviennent visibles et ne peuvent plus redevenir invisibles jusqu'à la fin de la rencontre.

Provisions éternelles — Niveau 4

Ce panier tout simple dégage des senteurs appétissantes.

Objet merveilleux 840 po

Propriété : après un repos prolongé, vous ouvrez le panier, créant assez de nourriture et d'eau pour sustenter cinq créatures de taille M ou P (ou une créature de taille G) pendant 24 heures.

Sac sans fond — Niveau 5

Cet objet ressemble à un simple sac de toile brune.

Objet merveilleux 1 000 po

Propriété : ce sac peut contenir jusqu'à 100 kg de matériel pour un volume de moins d'1 m³, en ne pesant toujours que 500 g. Sortir un objet d'un *sac sans fond* est une action mineure.

Tapis volant — Niveau 20

Ce tapis de moins d'un mètre carré est décoré de broderies complexes et de runes étranges.

Objet merveilleux 125 000 po

Pouvoir (à volonté) : action de mouvement. Un personnage peut ordonner mentalement à un *tapis volant* de voler sur 6 cases. L'objet peut atteindre une altitude maximale de 10 cases. S'il ne porte personne, il reste en vol stationnaire à 30 cm du sol s'il est déplié ou repose au sol s'il est roulé.

Le vol du tapis n'est pas très stable ; un personnage qui y est installé subit un malus de -2 à la CA et en défense de Réflexes. Il peut porter un personnage de taille M ou P ne pesant pas plus de 150 kg. Si plus de 150 kg sont placés sur le tapis, celui-ci (et ce qu'il transporte) tombe au sol. Le personnage et les objets que le tapis transportait subissent des dégâts de chute.



Trou portable — Niveau 19

Ce cercle noir de la taille d'un mouchoir se transforme en un grand trou lorsqu'il est posé sur une surface plane.

Objet merveilleux 105 000 po

Pouvoir (à volonté) : action simple. Placez le *trou portable* sur un mur, au sol ou au plafond (la surface doit être plate pour que l'objet fonctionne). Il crée instantanément un trou de 1,50 m de large et de 1,50 m de profondeur dans la surface. Au prix d'une action simple, une créature adjacente peut le ramasser, à condition qu'il n'y ait ni créature ni objet à l'intérieur.

Potions

Une potion est un liquide magique qui produit ses effets lorsqu'on le boit. Boire une potion est habituellement une action mineure ; administrer une potion à un personnage inconscient est généralement une action simple ; sortir une potion de votre sac est une action mineure.

Les potions qui restaurent la santé ou même la vie sont utiles aux aventuriers dans les situations d'urgence. Ces objets consommables ne sont pas aussi efficaces que les pouvoirs de guérison d'un prêtre ou d'un maître de guerre, mais beaucoup d'aventuriers trouvent pratique d'emporter avec eux une ou deux potions de soins.

POTIONS

Niv.	Nom	Prix (po)
5	*Potion de guérison*	50
15	*Potion de regain*	1 000
25	*Potion de rétablissement*	25 000
30	*Potion de vie*	125 000

Potion de guérison — Niveau 5

Cette potion simple se sert des capacités naturelles du corps à guérir des blessures.

Potion 50 po

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous regagnez 10 pv.

Potion de regain — Niveau 15

Cette potion curative guérit les blessures et peut également soigner d'autres maux.

Potion 1 000 po

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous regagnez 25 pv et effectuez un jet de sauvegarde contre un effet qui vous affecte et qu'une sauvegarde peut annuler.

Potion de rétablissement — Niveau 25

Cette potion puissante utilise votre résistance pour vous rendre des points de vie et vous aider à ignorer les états préjudiciables.

Potion 25 000 po

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous regagnez 50 pv et effectuez un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous affecte et qu'une sauvegarde peut annuler.

Potion de vie — Niveau 30

Cette potion légendaire ne guérit pas seulement les blessures, elle peut aussi ramener à la vie une personne récemment décédée.

Potion 125 000 po

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action simple. Si la potion est administrée à un personnage qui est mort depuis la fin de votre dernier tour de jeu, celui-ci revient à la vie avec 50 pv. Si elle est bue par une créature vivante, cette potion fonctionne alors comme une *potion de rétablissement*.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

CHAPITRE 8

La vie d'aventurier


STEVE PRESCOTT

Au cours d'une partie de Dungeons & Dragons, vous serez amené à explorer les ruines d'antiques cités drows, à vous enfoncer dans des kilomètres de galeries sinueuses et de cavernes profondément enfouies, à déjouer les complots d'un odieux vizir souhaitant renverser son baron, ou encore à vous rendre dans la légendaire Cité d'Airain pour retrouver un rituel oublié qui remonte à l'aube des temps.

Maintenant que vous avez créé et équipé votre personnage, il est temps de rentrer dans le vif du sujet et de découvrir ce qui vous attend au cours d'une partie et d'une campagne.

Voici les thèmes qui seront abordés dans ce chapitre :

- **Quêtes :** une introduction générale aux quêtes et à la façon dont elles vous précipiteront dans l'aventure.
- **Rencontres :** un tour d'horizon des deux types de rencontres et des possibilités qu'elles vous offrent.
- **Récompenses :** tout ce que vous devez savoir sur les points d'expérience, les points d'action, les trésors, et les autres types de récompenses que votre personnage recevra en accomplissant une quête et en sortant vainqueur d'une rencontre.
- **Exploration :** les règles de déplacement dans les souterrains ou dans les terres vierges et sauvages. Cette section traite autant des règles de base du déplacement que de celles qui sont liées à la vision, l'éclairage et la manière de gérer les obstacles qui vous barrent la route.
- **Repos et récupération :** comment regagner des points de vie, des récupérations et des pouvoirs, et que faire pour rester vigilant quand vous prenez un repos.





QUÊTES

Presque toutes les aventures ont un objectif, une mission que vous devez accomplir pour réussir. Il peut revêtir une dimension personnelle, une cause que vous et vos alliés partagez, ou constituer une mission pour laquelle vous avez été recrutés. Cela s'appelle une quête.

Les quêtes font d'une succession de rencontres une histoire pleine de sens. Une aventure peut être simple et tourner autour d'une seule et unique quête. Par exemple, elle peut consister à déjouer les plans d'une bande de maraudeurs gobelins dans des ruines alentour, sauver un marchand que l'on aurait enlevé, ou décapiter le dragon rouge Kharathas.

Mais la plupart des aventures sont plus complexes, multipliant les quêtes. Une quête majeure peut dominer l'intrigue, prenons un exemple : un grand prêtre de Pélor fait appel à vous pour que vous vous aventuriez dans la forteresse de l'anneau d'acier afin de récupérer un artéfact millénaire, le sceptre d'adamantium. Le MD pourra enrichir cette quête majeure par autant de quêtes mineures qu'il le voudra. Ainsi, un magicien ayant eu vent de votre expédition vous recrute pour récupérer un anneau magique qui, selon ses informations, serait enfoui à l'intérieur de la forteresse. Et un de vos amis, convaincu que sa mère est morte en explorant la redoute, cherche à récupérer la dépouille de cette paladine de Pélor pour lui offrir une sépulture décente. Enfin, vous découvrez, une fois en vue de la forteresse, que les slaads qui vivent aux alentours retiennent de nombreux prisonniers humains, que vous décidez de libérer.

Une quête peut vous être clairement exposée en début d'aventure. Par exemple, le bourgmestre local vous supplie de trouver le repaire des maraudeurs gobelins, ou le prêtre de Pélor vous relate l'histoire du sceptre d'adamantium, avant de vous envoyer accomplir votre quête. Mais il peut aussi arriver que vous preniez conscience de la nature de vos quêtes en cours d'aventure. À mesure que vous accumulez les indices, ceux-ci peuvent très bien se changer en nouvelles quêtes.

Avec l'accord du MD, vous pouvez également créer vous-même une quête pour votre personnage, qui, pourquoi pas, serait liée à un élément de son historique. Par exemple, on peut imaginer que c'est justement la dépouille de votre mère qui gît dans la forteresse de l'anneau d'acier. Une quête peut également reposer sur des motivations personnelles, comme un rôdeur qui serait à la recherche d'un arc magique pour son propre usage. Les quêtes personnelles vous offrent un bon moyen de vous impliquer dans le déroulement narratif d'une campagne, en même temps qu'elles fournissent au MD des éléments pour l'aider à développer cette histoire.

Chaque quête accomplie s'accompagne d'une récompense : points d'expérience, trésors ou autre. Votre MD trouvera dans le *Guide du Maître* tous les outils nécessaires pour bâtir une quête, évaluer celles qui sont proposées par les joueurs, et attribuer les récompenses.

RENCONTRES

Dans une partie de D&D, l'action prend place au cours de rencontres, qu'il s'agisse d'un combat à mort contre un adversaire monstrueux, d'une négociation aux enjeux considérables entre un duc et son vizir, ou encore de l'ascension périlleuse des falaises de la désolation.

LEE MOYER

Les rencontres ont plusieurs utilités. Tout d'abord, c'est dans ces moments que D&D ressemble le plus à un jeu ; ce n'est plus seulement un récit collectif à plusieurs voix. C'est dans ces occasions-là que les données figurant sur votre feuille de personnage (pouvoirs, compétences, etc.) revêtent le plus d'importance. Les rencontres font également progresser l'histoire d'une aventure ; une bataille rangée devra par exemple avoir des causes et des conséquences qui s'inscriront dans la globalité de votre quête.
Lors d'une rencontre, soit vous réussissez à relever le défi qui se présente à vous, soit vous échouez et devez en assumer les conséquences. Chacun a un rôle à jouer dès l'instant où une rencontre commence, et il est important que l'ensemble du groupe travaille de concert pour réussir à la surmonter.

Deux sortes de rencontres reviennent systématiquement dans la majorité des parties de D&D : les rencontres avec combat et les rencontres sans.

Rencontres avec combat

Les rencontres avec combat font appel à vos pouvoirs d'attaque, à vos capacités de déplacement, ainsi qu'à vos compétences, talents et objets magiques : en somme, à peu près toutes les données techniques figurant sur votre feuille de personnage. Une rencontre avec combat peut également intégrer une rencontre sans combat. Les règles relatives aux rencontres avec combat se trouvent au Chapitre 9.

Rencontres sans combat

Les rencontres sans combat mettent essentiellement en jeu les compétences, les pouvoirs utilitaires et votre discernement, quoique les pouvoirs d'attaque puissent parfois se révéler également bien utiles. De telles rencontres impliquent le franchissement de pièges et autres dangers, la résolution d'énigmes et un large éventail de situations rassemblées sous la dénomination de **défis de compétences**.

Un défi de compétences se présente lorsque l'exploration (cf. page 260) ou une interaction sociale se mue en rencontre à proprement parler, avec de sérieuses conséquences en cas d'échec ou de succès. Quand vous vous frayez un chemin dans un souterrain ou à travers des étendues vierges et sauvages, vous n'avez pas besoin de recourir à des tours de jeu, ni à des tests de caractéristique ou de compétence. Mais lorsque vous cherchez à éviter un piège ou que vous faites face à un obstacle ou un péril significatif, vous êtes confronté à un défi de compétences. Si vous essayez de convaincre un dragon de vous prêter main-forte contre une horde d'orques en approche, vous devrez recourir à un défi de compétences.

Dans un défi de compétences, vous devez accumuler un certain nombre de tests de compétence réussis avant d'avoir obtenu un trop grand nombre d'échecs. Les pouvoirs que vous utilisez peuvent vous faire bénéficier de bonus aux tests, vous dispenser d'effectuer certains d'entre eux, ou bien vous aider plus globalement à relever le défi. Votre MD plante le décor pour un défi de compétences en décrivant l'obstacle auquel vous êtes confronté et en vous donnant un aperçu des options dont vous disposez. Puis, vous décrivez vos actions et effectuez les tests jusqu'à ce que vous ayez réussi ou échoué.

Le Chapitre 5 détaille ce que vous êtes en mesure d'effectuer dans le cadre d'un défi de compétences. Vous pouvez recourir à un large éventail de compétences (Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Nature, etc.), bien qu'il soit également possible de faire appel aux pouvoirs de combat et aux tests de caractéristique. Vous trouverez dans le *Guide du Maître* toutes les règles nécessaires pour concevoir et mettre en scène des défis de compétences.

Récompenses

Si les rencontres représentent un danger, elles sont aussi la promesse de fabuleuses récompenses. Chaque rencontre réussie rapporte de l'expérience, que l'on comptabilise en points d'expérience (px). Au fil de l'aventure, vous gagnez également des points d'action, des trésors et éventuellement des récompenses liées à la réputation ou au statut.
La table suivante résume les formes de récompenses dont vous bénéficiez en cours d'aventure.

Fréquence	Récompense
Pour chaque rencontre	px
Pour chaque étape	Point d'action
Après plusieurs rencontres	Trésor
Pour chaque quête	px, trésor, autres
Au bout d'une dizaine de rencontres	Un niveau supplémentaire

Points d'expérience

Les points d'expérience donnent une mesure du degré d'apprentissage et de progression de votre personnage. Lorsque vous sortez vainqueur d'une rencontre ou que vous accomplissez une quête, le MD vous récompense en points d'expérience. La somme de px qui vous est allouée dépend de la difficulté de la rencontre ou de la quête. Accomplir une quête d'importance est comparable à mener à bien une rencontre, tandis que des quêtes mineures vous feront bénéficier de récompenses plus modestes.

Un personnage de niveau 1 débute avec 0 px. À chaque nouvelle rencontre, quête et aventure, cette valeur augmente, sans jamais diminuer, et encore moins être réduite à 0.

En engrangeant des px, vous gagnez des niveaux. La somme de px nécessaire pour chaque niveau est variable. Par exemple, vous avez besoin de 1 000 px pour atteindre le niveau 2 quand il vous en faut 2 250 pour atteindre le 3. Quand vous totalisez 1 000 000 px, vous atteignez le niveau 30, l'apogée de votre accomplissement. Reportez-vous à la section *Monter de niveau*, page 27, pour plus d'informations sur le gain de niveaux.

Le *Guide du Maître* explique en détail comment le MD attribue les points d'expérience.

Étapes

Vous gagnez certains avantages lorsque vous atteignez une étape, c'est-à-dire quand vous menez à bien deux rencontres à la suite sans prendre de repos prolongé (cf. page 263) dans l'intervalle.

Points d'action

Votre personnage débute avec 1 point d'action. Une fois par rencontre, vous pouvez en dépenser un pour entreprendre une action supplémentaire (cf. page 286), ou encore utiliser certains talents ou pouvoirs de voie parangonique.

Lorsque vous dépensez un point d'action, il est perdu, mais il vous est possible d'en récupérer de nouveaux de deux manières : en atteignant une étape ou en prenant un repos prolongé. À chaque étape, vous gagnez un point d'action. Après avoir pris un repos prolongé, vous perdez tous ceux qu'il vous reste, et vous repartez avec 1 point d'action.

Objets magiques

À chaque fois que vous atteignez une étape, vous obtenez une utilisation supplémentaire d'un pouvoir quotidien d'objet magique (cf. page 226). Certains objets magiques, en particulier les anneaux, augmentent aussi en puissance une fois que vous avez atteint une étape. Reportez-vous à la section *Objets magiques*, page 223, pour de plus amples informations.

Trésors

Les trésors se présentent sous une multitude de formes, mais ils se rangent en deux grandes catégories : les objets magiques et l'argent nécessaire pour se procurer objets et services. L'argent peut prendre la forme de pièces de monnaie, de pierres précieuses, d'œuvres d'art, ou d'objets magiques que vous préférez vendre plutôt que les utiliser. Un trésor récompense généralement l'accomplissement d'une série de rencontres, d'une quête ou d'une aventure, plus rarement d'une seule rencontre. Certaines créatures peuvent porter (et utiliser) des objets magiques qui deviennent des trésors une fois que vous les avez vaincues. D'autres peuvent garder des coffres remplis d'or. Vous pouvez encore trouver des trésors enfermés dans un coffre-fort, stockés dans une armurerie ou entassés dans l'antre d'un dragon.

Lorsque votre groupe met la main sur un trésor, il est conseillé que quelqu'un en fasse l'inventaire exact. Quand un personnage veut se servir d'un des objets du trésor, il le prend et le précise sur la liste. Cela vous permettra, le moment venu, de répartir équitablement les objets magiques entre les différents personnages du groupe.
Vous n'êtes évidemment pas obligé de partager le reste du trésor immédiatement. Vous pouvez très bien attendre de retourner en ville, à moins que vous ne tombiez sur une affaire en or entre-temps. Avant de répartir le butin, vous aurez probablement à couvrir des frais du groupe : un rituel de Rappel à la vie pour un compagnon décédé, voire un rituel de Rémission. C'est à vous et à vos compagnons de définir ce qui rentre dans ces fameux frais.

Ensuite, vendez ou désenchantez les objets magiques dont personne ne veut, et ajoutez leur valeur au butin. Pour répartir le trésor, vous pouvez alors procéder de deux manières :

1. En partageant équitablement la valeur monétaire du trésor entre tous les membres du groupe.
2. En partageant la valeur monétaire du trésor uniquement entre les personnages qui n'ont pas acquis d'objet magique.

Récompenses intangibles

Les récompenses intangibles, qui comprennent les titres de noblesse, les médailles et les honneurs, les faveurs et la réputation, viennent le plus souvent saluer la réussite de votre quête. Si vous arrachez le fils du baron des griffes de ses ravisseurs, en plus de toute récompense sonnante et trébuchante, le seigneur peut vous décerner une médaille, voire un titre de la petite noblesse. Si vous ramenez au mystérieux magicien qui vous a engagé un orbe magique des ruines balayées par les vents du manoir de la dévastation, celui-ci peut vous faire miroiter une faveur, en plus du salaire convenu. Lorsque vous sauvez un village d'une bande de maraudeurs gobelins, ses habitants vous louent sans mesure et la rumeur de vos exploits ne tarde pas à se répandre.

Les récompenses intangibles ne se monnayent pas et ne confèrent aucun bonus en combat. Mais elles ont un impact certain sur l'intrigue générale de la campagne et donnent généralement un coup de pouce en société.
Ne mésestimez pas la valeur des contacts, des faveurs et de la renommée, même si ces bénéfices ne se traduisent pas directement en richesses matérielles.

EXPLORATION

L'exploration, qui se déroule entre deux rencontres, occupe une place non négligeable dans les aventures de D&D. Elle vous propose tantôt de progresser à travers des souterrains inconnus, de parcourir des terres vierges et sauvages, de visiter une cité tentaculaire, ou de vous lancer à la découverte des dangers et merveilles que dissimule votre environnement.

L'exploration implique généralement un déplacement. C'est pourquoi cette section aborde toutes les règles de déplacement en dehors des rencontres. Vous trouverez également des informations sur la vision et la lumière car, lorsque vous progressez dans les ténèbres d'un souterrain, il est vital de déterminer ce que vous êtes en mesure de voir. Pendant une exploration, vous interagissez avec votre environnement de multiples façons : en déplaçant des objets, en manipulant des leviers, en fouillant des salles, en crochetant des serrures ou en fracassant des coffres. La dernière partie de cette section vous fournit les règles pour gérer ce type d'actions.

Déplacement

Le déplacement c'est ce qui vous emmène d'une rencontre à la suivante, et d'un endroit à un autre pendant une rencontre. Cette section se concentre sur les règles de déplacement entre deux rencontres, alors que *Déplacement et positionnement* (cf. page 282) traite du déplacement au cours d'une rencontre avec combat.

Un MD résume souvent votre déplacement sans déterminer rigoureusement les distances parcourues, ni le temps nécessaire au trajet : « Vous voyagez pendant trois jours et atteignez l'entrée du donjon ». Une fois sous terre, il peut se contenter de résumer dans les grandes lignes le déplacement entre deux rencontres, et ce d'autant plus lorsque vous avez affaire à un vaste souterrain labyrinthique : « Après avoir occis le gardien de l'antique place forte naine, vous déambulez sur des kilomètres de couloirs. Vos pas résonnent sinistrement. Vous arrivez au bord d'un gouffre enjambé par un étroit pont de pierre, brisé en son milieu. »

Votre MD peut très bien décrire de manière évocatrice l'environnement que vous traversez, mais les rencontres restent le cœur de vos aventures. Et pourtant, il s'avère parfois important de déterminer le temps nécessaire pour aller d'une rencontre à une autre, qu'il s'agisse de jours,

d'heures ou de minutes. Les règles visant à déterminer les temps de trajet dépendent de deux facteurs : votre vitesse de déplacement et la nature du terrain.

Vitesse de déplacement

La table de vitesse terrestre de base indique la distance que peut couvrir un personnage en un jour, une heure, ou une minute, en fonction de sa vitesse de déplacement. Un groupe de voyageurs se déplace au rythme du plus lent de ses membres, c'est pourquoi beaucoup utilisent la première ligne de la table (pour s'adapter aux nains et aux membres équipés d'une armure lourde).

VITESSE TERRESTRE DE BASE

Vitesse de déplacement	Par jour	Par heure	Par minute
5	37,5 km	3,75 km	75 m
6	45 km	4,5 km	90 m
7	52,5 km	5,25 km	105 m

Vitesse de déplacement par jour : les PJ peuvent marcher pendant 10 heures par jour sans s'épuiser. Au-delà, reportez-vous aux règles du *Guide du Maître*. Les gens ordinaires ne pouvant marcher que 6 ou 8 heures par jour, leur progression quotidienne sera davantage de l'ordre de 22,5 km que de 37,5 km.

Vitesse de déplacement par heure : la VD indiquée sur la table suppose que vous adoptez un train de marche modéré. Vous pouvez vous déplacer jusqu'à deux fois plus vite, mais il est difficile de maintenir une telle allure bien longtemps. Reportez-vous aux règles du *Guide du Maître* dans ce cas.

Vitesse de déplacement par minute : la VD indiquée sur la table suppose que vous adoptez un train de marche modéré. Elle est prévue pour des trajets de moins d'une heure. Si vous êtes pressé, vous pouvez vous déplacer deux fois plus vite.

Le terrain

Les distances indiquées sur la table de vitesse terrestre de base supposent que le terrain est relativement dégagé : routes, plaines à perte de vue ou couloirs souterrains sans décombres. Des terrains plus accidentés peuvent ralentir votre progression. Dans quelle mesure ? Cela dépend de la proportion de terrain difficile de la zone.

TERRAIN ET DÉPLACEMENT

Multiplicateur de distance	Terrain
× ½	Terrain difficile omniprésent : forêts denses, montagnes, marécages profonds, ruines envahies de décombres
× ¾	Terrain difficile largement répandu : forêts, collines, marécages, ruines, grottes naturelles, cités
× 1	Terrain difficile rare : champs à perte de vue, plaines, routes, couloirs souterrains dégagés

Pour déterminer la distance que vous pouvez parcourir par jour, par heure ou par minute, multipliez la valeur indiquée sur la table de vitesse terrestre de base par le multiplicateur apparaissant sur la table de terrain et déplacement.

Lorsqu'elles sont en l'air, les créatures volantes ignorent les multiplicateurs de distance découlant d'un terrain difficile.

Montures et véhicules

Lorsque vous voyagez sur de longues distances à l'air libre, vous pouvez recourir à des montures ou des véhicules pour augmenter votre VD, votre capacité de charge, ou les deux à la fois. La table suivante indique la VD effective des montures et des modes de transport les plus classiques. La table considère qu'un jour de voyage correspond à une durée de 10 heures, bien qu'un navire de haute mer puisse voguer 24 heures sur 24 s'il jouit d'un équipage complet. Pour connaître la capacité de charge des montures et véhicules, reportez-vous à la page 222.

MONTURES ET VÉHICULES

Montures/Véhicules	VD	Par jour	Par heure
Cheval de selle	10	75 km	7,5 km
Destrier	8	60 km	6 km
Charrette ou chariot	5	37,5 km	3,75 km
Barque	3	22,5 km	2,25 km
Emporté par le courant	4-6	30-45 km	3-4,5 km
Navire de haute mer	7	126 km	5,25 km

Ordre de marche

Il est généralement bon de déterminer l'ordre de marche habituel de votre groupe. Bien que vous puissiez le modifier à tout moment, le fixer à l'avance permet au MD de savoir comment se tiennent vos personnages les uns par rapport aux autres avant de lancer une rencontre.

Vous pouvez consigner votre ordre de marche de la façon que vous voulez : le coucher sur papier, l'inscrire sur un tableau blanc, ou disposer vos figurines sur le quadrillage. Vous pouvez également prévoir plusieurs ordres de marche, chacun s'adaptant à une situation différente : un ordre de marche pour les couloirs larges de 2 cases et un autre pour les zones à ciel ouvert, par exemple.

Dans un environnement souterrain, le danger vient souvent de devant. Il est donc judicieux de placer un protecteur en première ligne pour protéger vos contrôleurs. Les meneurs présentent un bon choix pour couvrir les arrières du groupe, vu qu'ils sont suffisamment endurcis pour soutenir une attaque si on vous prend en embuscade par-derrière. Les cogneurs peuvent partir en éclaireur, mais la plupart préfèrent rester plus près du centre du groupe.

Efforcez-vous de trouver un équilibre entre formation serrée et formation étendue. Serrer les rangs garantit une intervention rapide dès le début de la rencontre, mais rester collés les uns aux autres vous rend vulnérables aux attaques de zone provenant de pièges ou d'ennemis embusqués.

Vision et lumière

Pendant votre exploration, le MD est censé vous décrire ce que vous voyez, du plus évident, comme les dimensions d'un couloir, au moins visible, comme une fosse piégée.

Vous prenez automatiquement conscience de ce qui crève les yeux, mais vous devez recourir à la compétence Perception (cf. page 188) pour discerner ce qui est dissimulé. Si vous ne fouillez pas activement une zone, le MD détermine ce que vous détectez (objets, créatures dissimulés) grâce à votre Perception passive (cf. page 188).

Sans un minimum de lumière, vous ne verrez rien. Heureusement, bon nombre de souterrains sont éclairés, car rares sont les créatures qui évoluent dans les ténèbres.

Ils sont souvent éclairés par des torches (et même des torches magiques qui brûlent éternellement), des plafonds imprégnés de lumière magique, des braseros ou des rigoles de pierre remplies d'une huile se consumant en permanence, voire des globes de lumière évoluant dans les airs.

Les cavernes peuvent également être tapissées de moisissures ou de lichens phosphorescents, d'extraordinaires veines minérales scintillantes, de coulées de lave luisante, quand elles ne se sont pas tout simplement nimbées d'un voile surnaturel de feu magique à la luminosité aurorale, ondoyante au-dessus du sol.

Catégories de lumière

Il existe trois catégories de lumière dans le jeu D&D : lumière vive, lumière faible et obscurité.

Lumière vive : il s'agit des éclairages produits par la plupart des sources de lumière transportables, de la lumière du jour, et de celle issue d'un feu ou d'une coulée de lave. Il n'y a pas de règles spéciales limitant la vision dans un environnement vivement éclairé.

Lumière faible : on y trouve l'éclairage procuré par une bougie ou une autre source de lumière de faible portée, le clair de lune, les lumières indirectes (comme l'intérieur d'une caverne dont l'entrée n'est pas loin, ou dans un passage souterrain doté de petites ouvertures donnant sur l'extérieur), et la lumière issue d'éléments tels que la moisissure phosphorescente. Les personnages qui ont une vision normale ne peuvent voir distinctement dans un environnement faiblement éclairé : les créatures présentes dans la zone disposent donc d'un camouflage (cf. page 281). Ceux qui sont doués de vision nocturne ou de vision dans le noir voient comme en plein jour dans ce type d'environnement.

Obscurité : l'obscurité règne en extérieur lors d'une nuit sans lune ou dans un intérieur privé de source de lumière. Ainsi, les personnages qui ont une vision normale ou une vision nocturne ne peuvent distinguer les créatures ou les objets dans l'obscurité. En revanche, ceux qui ont la vision dans le noir voient normalement sans subir de malus.

Sources de lumière

Bien que de nombreux souterrains soient correctement éclairés, l'aventurier prudent emportera toujours avec lui une torche ou un bâton éclairant lorsqu'il pénétrera dans une caverne ou un réseau souterrain.

En considérant que rien ne vient vous faire écran, vous pouvez distinguer la plupart des sources de lumière jusqu'à 40 mètres, voire 1,5 km pour celles qui sont particulièrement vives.

Les sources de lumière les plus répandues sont décrites dans la table suivante.

Source	Rayon	Luminosité	Durée
Bougie	2	faible	1 heure
Torche	5	vive	1 heure
Lanterne	10	vive	8 heures par demi-litre d'huile
Feu de camp	10	vive	8 heures
Bâton éclairant	20	vive	4 heures

Rayon : une source de lumière éclaire sa case d'origine (votre case si vous la transportez) et toutes celles qui sont situées dans le rayon indiqué sur la table. Par exemple, si vous portez une torche, vous éclairez vivement votre case ainsi que toutes celles situées dans un rayon de 5 cases.

Luminosité : la plupart des sources de lumière procurent une zone vivement éclairée autour d'elles.

Durée : une source de lumière ne dure que si elle est alimentée en combustible.

Interagir avec l'environnement

L'environnement typique d'une aventure est riche en dangers, surprises et énigmes. Une salle souterraine pourra contenir une série de mystérieux leviers, une statue située de manière à dissimuler une trappe, un coffre verrouillé ou encore un cercle de téléportation. Il vous faudra parfois couper une corde, briser une chaîne, enfoncer une porte, soulever une herse ou encore fracasser l'orbe d'or de Khadros le Malandrin avant qu'un scélérat ne l'utilise.

Les interactions entre votre personnage et son environnement sont souvent simples à traduire en jeu. Par exemple, vous dites au MD que vous actionnez le levier vers la droite et il vous décrit ce que cela déclenche... du moins, si cela déclenche quelque chose. En effet, l'objet peut très bien faire partie d'un plan diabolique exigeant que vous tiriez sur plusieurs leviers dans un ordre précis avant que la pièce ne finisse de se remplir d'eau, vous obligeant à déployer des trésors d'ingéniosité. Mais il n'est nul besoin de règles pour tirer sur un levier. Vous devez simplement indiquer au MD celui que vous actionnez.

DD pour démolir ou briser des objets ordinaires

Test de Force pour...	DD
Enfoncer une porte en bois	16
Enfoncer une porte en bois barrée	20
Enfoncer une porte en fer	25
Enfoncer une porte en adamantium	29
Ouvrir de force une herse en bois	23
Ouvrir de force une herse en fer	28
Ouvrir de force une herse en adamantium	33
Rompre des liens de corde	26
Rompre des chaînes en fer	30
Rompre des chaînes en adamantium	34
Fracasser un coffre en bois	19
Fracasser une boîte en fer	26
Fracasser une boîte en adamantium	32
Faire une brèche dans une palissade de bois (15 cm d'épaisseur)	26
Faire une brèche dans un mur maçonné (30 cm d'épaisseur)	35
Faire une brèche dans un mur en pierre de taille (90 cm d'épaisseur)	43

Cependant, si jamais un levier est bloqué par la rouille, vous allez avoir besoin de le forcer. Dans une telle situation, le MD peut vous réclamer un test de caractéristique (cf. page 26). Aucune compétence particulière n'étant requise, un simple test de Force fera l'affaire.
De même, le MD peut vous demander d'effectuer un test de Force pour déterminer si vous réussissez à enfoncer une porte en bois barrée ou à soulever une herse en adamantium. Cette table indique les DD visant à abattre, ouvrir de force ou faire une brèche dans divers éléments de l'architecture souterraine.

Au niveau 1, enfoncer une porte en bois est à la portée de votre personnage si vous avez une valeur de Force élevée. Quand vous atteignez l'échelon épique, il vous suffit parfois d'un seul coup pour faire une brèche dans un mur maçonné et, en disposant d'un peu de temps, vous pouvez même forcer le passage à travers 90 cm de pierre !

REPOS ET RÉCUPÉRATION

Au bout d'un moment, même l'aventurier le plus aguerri a besoin de se reposer. Lorsque vous n'êtes pas en pleine rencontre, vous avez le choix entre un repos court et un repos prolongé.

Le repos court, d'environ 5 minutes, permet de s'étirer les muscles et de reprendre son souffle au terme d'une rencontre. Le repos prolongé, lui, dure au moins 6 heures et comprend une période de relaxation, parfois un repas, et généralement une plage de sommeil.

Repos court

Un repos court vous permet de renouveler vos pouvoirs de rencontre et de dépenser des récupérations pour regagner des points de vie.

REPOS COURT

- **Durée :** environ 5 minutes.
- **Aucune limite quotidienne :** vous pouvez prendre autant de repos courts que vous voulez par jour.
- **Aucune activité fatigante :** vous devez vraiment vous reposer pendant ce temps. Il vous est possible de rester debout, assis, aux aguets, d'être embarqué sur un chariot ou un autre véhicule, ou encore de faire autre chose à condition que cela ne requière pas de véritable effort.
- **Renouveler ses pouvoirs :** au terme d'un repos court, vous renouvelez vos pouvoirs de rencontre, aussi sont-ils de nouveau disponibles pour votre prochaine rencontre.
- **Dépense de récupérations :** au terme d'un repos court, vous pouvez dépenser autant de récupérations que vous voulez (cf. *Soins*, page 293). Si vous n'avez plus de récupérations, vous devez prendre un repos prolongé pour les récupérer.
- **Utilisation de pouvoirs pendant votre repos :** si vous utilisez un pouvoir de rencontre (tel qu'un pouvoir de guérison) durant un repos court, vous avez besoin d'un autre repos court pour le renouveler et être en mesure de l'utiliser à nouveau.
- **Interruptions :** si votre repos court est interrompu, vous avez besoin de vous reposer 5 minutes de plus pour en tirer les bénéfices.

Repos prolongé

Vous pouvez tirer les bénéfices d'un repos prolongé une fois par jour.

REPOS PROLONGÉ

- **Durée :** au moins 6 heures.
- **Une fois par jour :** vous devez attendre 12 heures avant de pouvoir prendre un autre repos prolongé.
- **Aucune activité fatigante :** normalement, vous dormez pendant un repos prolongé, mais ce n'est pas une obligation. Vous pouvez vous adonner à des activités relaxantes qui ne requièrent aucun effort véritable.
- **Regagner des points de vie et des récupérations :** au terme d'un repos prolongé, vous regagnez tous les points de vie que vous avez perdus ainsi que toutes les récupérations que vous avez dépensées.
- **Pouvoirs :** au terme d'un repos prolongé, vous renouvelez tous vos pouvoirs quotidiens et de rencontre.
- **Points d'action :** au terme d'un repos prolongé, vous perdez tous les points d'action qu'il vous reste, et repartez avec 1 point d'action.
- **Interruptions :** si quoi que ce soit vient interrompre votre repos prolongé, une attaque par exemple, ajoutez le temps passé à vous en occuper au temps total dont vous avez besoin pour que votre repos prolongé soit effectif.

Sommeil et réveil

Vous avez besoin d'un minimum de 6 heures de sommeil par jour pour garder une forme optimale. Si, au terme d'un repos prolongé, vous n'avez pas dormi au moins 6 heures dans les dernières 24 heures, vous ne retirez aucun bénéfice de ce repos prolongé.

Lorsque vous êtes endormi, vous êtes inconscient (cf. *États préjudiciables*, page 277). Vous vous réveillez si vous subissez des dégâts ou si vous réussissez un test de Perception (accompagné d'un malus de -5) afin d'entendre venir un danger. Un allié peut vous réveiller en vous secouant (action simple) ou en criant (action libre).

Monter la garde

Les aventuriers ont coutume d'assurer des tours de garde pendant que leurs compagnons dorment. Si votre groupe compte cinq personnages, chacun d'entre vous peut assurer un tour de garde d'une heure et demie et dormir 6 heures. Ainsi, vous passez 7 heures et demie à vous reposer.

Quand vient votre tour de garde, vous êtes à l'affût du moindre signe de danger. Quand vous le commencez, effectuez un test de Perception. Si quelque chose se passe pendant votre tour de garde, le MD utilise le résultat de ce test pour déterminer ce que vous remarquez.

Si votre groupe dort sans assurer le moindre tour de garde, le MD s'appuiera sur vos Perceptions passives respectives, accompagnées d'un malus de -5 dû à votre état (endormi), pour déterminer si vous détectez le danger et savoir si vous êtes en mesure de vous réveiller.

CHAPITRE 9

COMBAT



MATT CAVOTTA

QU'IL S'AGISSE d'une escarmouche contre une poignée d'orques ou d'une bataille épique contre Orcus, le Prince Démon des Morts-vivants, le combat est l'un des piliers des aventures de DUNGEONS & DRAGONS.

Les rencontres avec combat débutent généralement lorsque vous mettez les pieds dans un endroit renfermant des monstres. Mais parfois, ce sont eux qui viennent à vous (par exemple, lorsque des loups-garous attaquent votre campement au beau milieu de la nuit), à moins que vous ne tombiez nez à nez les uns avec les autres.
La rencontre peut avoir lieu sur une route ou lorsque vous explorez un donjon et tombez sur une patrouille hostile.

Ce chapitre aborde donc en détail les règles de combat :

- **La séquence de combat :** la suite de rounds et de tours de jeu constituant le combat. Inclut les règles d'initiative.
- **Types d'actions :** les différents types d'actions que vous pouvez entreprendre à votre tour de jeu ou à celui des autres combattants.
- **À vous de jouer !** Tout ce que vous pouvez faire au début, pendant et à la fin de votre tour de jeu.
- **Attaques et défenses :** comment choisir sa cible, effectuer un jet d'attaque, infliger les dégâts, frapper vos ennemis d'effets divers et réaliser des jets de sauvegarde.
- **Modificateurs à l'attaque :** les divers paramètres affectant les jets d'attaque, dont l'avantage de combat, l'abri et le camouflage.
- **Déplacement et positionnement :** les règles ayant trait aux déplacements, à la taille des créatures, aux terrains difficiles, aux obstacles, à la prise en tenaille, à la téléportation et aux déplacements forcés.
- **Actions de combat :** les règles traitant des points de vie, des récupérations, des points de vie temporaires et de la régénération.
- **Soins :** les règles traitant des points de vie, des récupérations, des points de vie temporaires et de la régénération.
- **Mort et mourant :** ce qui vous attend lorsque vos points de vie tombent à 0 et comment échapper à la mort.



LA SÉQUENCE DE COMBAT

Une rencontre avec combat type peut prendre la forme d'un affrontement entre deux camps, d'un véritable déluge d'acier, de bottes, de feintes, de parades, de pas, et bien sûr de magie. Dans le jeu DUNGEONS & DRAGONS les combats sont organisés sous forme de rounds décomposés en tours de jeu.

ROUNDS ET TOURS DE JEU

- **Round :** au cours d'un round, qui représente 6 secondes environ dans le monde du jeu, tous les combattants ont droit à un tour de jeu.
- **Tour de jeu :** dès qu'arrive votre tour de jeu, vous avez droit à différentes actions : une action simple, une action de mouvement, une action mineure et autant d'actions libres que vous le souhaitez, dans l'ordre de votre choix. Pour plus de détails sur ces différentes actions, reportez-vous à la partie *Types d'actions*, page 267.

Les actions d'une rencontre avec combat se déroulent quasi simultanément dans le monde du jeu, mais pour faciliter la gestion des affrontements, chacun agit à son tour, comme dans un jeu de plateau. Si votre tour de jeu vient avant celui d'un ennemi, cela signifie que vous agissez avant lui. L'ordre des tours de jeu est déterminé au début de la rencontre avec combat, lorsque chacun des protagonistes détermine l'initiative.

Voici comment se déroule une rencontre avec combat :

1. **Déterminer la surprise :** le MD détermine si des combattants sont surpris. Si ceux d'un camp repèrent ceux de l'autre sans se faire remarquer, les premiers bénéficient d'un round de surprise.
2. **Établir les positions :** le MD décide où sont placés les combattants sur le quadrillage. Par exemple, si les PJ viennent d'ouvrir une porte donnant sur une salle, le MJ peut dessiner ou représenter la porte et la pièce sur le quadrillage, puis demander aux joueurs de placer leurs personnages près de l'ouverture. Le MD pose ensuite les figurines représentant les monstres dans la pièce.
3. **Tests d'initiative :** tous les protagonistes impliqués dans la rencontre avec combat lancent l'initiative, qui détermine l'ordre des tours de jeu des combattants. On n'effectue le test d'initiative qu'au début de la rencontre avec combat.
4. **Actions du round de surprise :** si des combattants bénéficient d'un round de surprise, ils agissent dans l'ordre d'initiative, chacun n'entreprenant qu'une seule action. En revanche, les combattants surpris n'ont droit à aucune action au cours de ce round. Le round de surprise prend alors fin, et le premier round de combat commence normalement.
5. **Début des tours de jeu :** dans l'ordre d'initiative, chaque combattant joue son tour de jeu, qui inclut diverses actions. À noter que certains d'entre eux peuvent aussi entreprendre des actions au tour de jeu d'autrui.

VISUALISATION DE L'ACTION

Quand une rencontre avec combat débute, c'est qu'il est temps de se tourner vers le fameux **quadrillage.** Les règles de combat proposées dans cet ouvrage partent du principe que vous avez mis la main sur les *Plans de Donjon D&D* ou un tableau quadrillé accompagné de feutres effaçables, mais également de figurines du *Jeu de figurines D&D* représentant les aventuriers et leurs adversaires.

Bien entendu, une rencontre avec combat peut se dérouler sans ce matériel, mais il y a pourtant de bonnes raisons de ne pas s'en passer.

- **Le positionnement est crucial :** avec le quadrillage, vous saurez facilement si votre personnage est capable de voir un monstre, si ce dernier dispose d'un abri ou encore s'il est pris en tenaille.
- **Un combat est généralement complexe :** avec cinq PJ et un groupe de monstres, l'utilisation de figurines permet à chacun de voir quels adversaires ont été abattus, qui attaque qui et la position de chacun.
- **Le terrain :** une bonne rencontre avec combat inclut des éléments de terrain qui donnent toute leur importance au relief. Si vous voulez plonger dans le cercle magique ou éviter la pierre maudite, mieux vaut savoir où ils se trouvent.
- **L'imagination a parfois besoin d'un coup de pouce :** votre MD sera peut-être amené à vous décrire une pièce remplie de lave en fusion, d'un étroit pont de pierre, de corniches et de fosses remplies d'acide. C'est bien beau, mais on a parfois un peu de mal à imaginer comment s'emboîtent tous ces éléments. Le quadrillage vous permet de montrer où se trouve chaque élément de la scène par rapport aux autres.

Une case de 2,5 cm du quadrillage représente une case de 1,50 m de côté dans le monde du jeu. Ainsi, une pièce de 12 m x 15 m sera de 8 cases sur 10, ce qui constitue une surface énorme, parfaitement adaptée pour une rencontre avec combat effréné.

Personnages et monstres sont représentés sur le quadrillage à l'aide de figurines. Si vous n'en avez pas sous la main, vous pouvez également vous servir de pièces de monnaie, de jetons ou de marqueurs. Bien évidemment, vous pouvez faire appel à un monstre même si vous n'ayez pas la figurine correspondante. Si votre personnage est un guerrier nain armé d'une masse d'arme et que toutes vos figurines de nains brandissent une hache ou une épée (ou que vous n'avez de toute façon pas de figurine représentant un nain), choisissez celle qui vous convient le mieux. Assurez-vous simplement que chacun des joueurs présents à la table puisse faire le lien entre les figurines et les protagonistes de la rencontre.

Les figurines qui représentent les personnages et les monstres de taille humaine font 32 mm environ, leur socle occupant une case de 2,5 cm de côté. Cependant, de nombreuses créatures du jeu D&D ne sont pas de taille humaine. Les créatures d'une taille supérieure prennent donc plus de place sur le quadrillage. Pour plus de détails, reportez-vous à *Taille et espace des créatures*, page 282.

6. **Début du round suivant :** lorsque chacun des combattants a joué son tour de jeu, le round prend fin. Lancez le nouveau round avec le combattant ayant l'initiative la plus élevée.
7. **Fin de la rencontre :** répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce que les combattants de l'un des deux camps aient été capturés, mis en fuite, neutralisés ou tués. La rencontre prend fin lorsque le camp qui l'a emporté prend un repos court ou prolongé.

Initiative

Avant le premier round de combat, commencez par déterminer l'initiative. Il vous suffit d'effectuer un test de Dextérité en vous conformant aux règles habituelles traitant des tests de caractéristique. Le MD se charge de l'initiative de vos ennemis.

Au fil d'un affrontement, les combattants agissent dans l'ordre, de celui qui a l'initiative la plus élevée à celui qui a la plus basse. C'est ce qu'on appelle l'**ordre d'initiative.** Cet ordre reste le même d'un round à l'autre, même s'il n'est pas impossible qu'un combattant y change sa place après avoir retardé (cf. page 291) ou préparé (cf. page 291) une action.

TEST D'INITIATIVE

Pour déterminer l'ordre d'initiative d'une rencontre avec combat, veuillez effectuer un test de Dextérité.

Lancez 1d20 et ajoutez-y :

- La moitié de votre niveau.
- Votre modificateur de Dextérité.
- Les bonus et malus applicables.

Le résultat constitue votre initiative pour la durée de la rencontre.

Lorsque plusieurs combattants ont la même initiative, celui qui a le bonus d'initiative le plus élevé (la somme de la moitié de son niveau + son modificateur de Dextérité + les bonus applicables) agit le premier. En cas de nouvelle égalité, lancez un dé ou tirez à pile ou face.

Le round de surprise

Certains affrontements débutent avec un round de surprise, lorsque des combattants ne sont pas conscients de la présence ou des intentions hostiles d'ennemis. Par exemple, si vous ratez le test de Perception permettant de repérer des ennemis dissimulés, vous êtes surpris. De même, si des alliés présumés vous attaquent soudain et que vous ratez le test d'Intuition permettant de comprendre leurs intentions, vous êtes surpris. Toutefois, si certains de vos alliés réussissent le test de Perception ou d'Intuition demandé, ils ne sont pas surpris.

Lorsque des combattants bénéficient de l'effet de surprise, ils agissent dans l'ordre d'initiative durant le round de surprise. En revanche, les combattants surpris n'agissent pas pendant ce round.

LE ROUND DE SURPRISE

Deux règles spéciales s'appliquent au round de surprise :

- **Action limitée :** si vous avez le droit d'agir au cours du round de surprise, vous pouvez entreprendre une action simple, une action de mouvement ou une action mineure (cf. *Types d'actions*, ci-dessous). Vous pouvez aussi entreprendre des actions libres, mais il vous est impossible de dépenser des points d'action. Après que tous les combattants non surpris ont agi, le round de surprise prend fin, et le cours normal des événements débute.
- **Surpris :** si vous êtes surpris, vous ne pouvez entreprendre aucune action (pas même d'action libre, immédiate ou d'opportunité) et vous conférez un avantage de combat (cf. page 279) à tous les attaquants. Dès que le round de surprise prend fin, vous n'êtes plus surpris.

TYPES D'ACTIONS

Un round de combat est constitué d'une suite d'actions. Tirer une flèche, lancer un sort, traverser une pièce en courant, ouvrir une porte ; chacune de ces activités (et bien d'autres) est considérée comme une action. Les différents types d'actions permettent donc d'accomplir différentes choses. Par exemple, la plupart des pouvoirs d'attaque prennent la forme d'actions simples, alors que se rendre d'un endroit à un autre du champ de bataille se traduit généralement par une action de mouvement (quelques pouvoirs ne nécessitent cependant pas d'action). Pour plus de détails sur les règles régissant de nombreuses actions spécifiques, reportez-vous à la partie *Actions de combat*, page 286.

Principaux types d'actions

Un round de combat ordinaire implique quatre types d'actions : actions simples, actions de mouvement, actions mineures et actions libres.

PRINCIPAUX TYPES D'ACTIONS

- **Action simple :** elles sont l'âme du combat. Normalement, vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action simple à votre tour de jeu. *Exemples :* la plupart des pouvoirs d'attaque, charger un ennemi, recourir au second souffle.
- **Action de mouvement :** les actions de mouvement permettent de se déplacer d'un endroit à un autre. Normalement, vous ne pouvez les entreprendre qu'à votre tour de jeu. *Exemples :* marcher, se décaler.
- **Action mineure :** elles sont en quelque sorte des actions qui ouvrent généralement la porte à des actions beaucoup plus intéressantes. Normalement, vous ne pouvez les entreprendre qu'à votre tour de jeu. *Exemples :* sortir une pierre précieuse d'une bourse ou une dague de son fourreau, ouvrir une porte ou un coffre, ramasser un objet situé dans votre espace ou dans un case adjacente inoccupée.
- **Action libre :** elles ne demandent quasiment aucun effort et ne prennent qu'une fraction de seconde. Vous pouvez en entreprendre autant que vous le souhaitez durant votre tour de jeu ou celui d'un autre combattant. Le MD peut cependant en limiter le nombre au cours d'un même tour de jeu. *Exemples :* prononcer quelques phrases, laisser tomber un objet ou lâcher un ennemi étreint.

Types d'actions déclenchées

Deux types d'actions, les actions d'opportunité et les actions immédiates, ont besoin de déclencheurs. Un **déclencheur** est une action, un événement ou un effet vous permettant d'entreprendre une action déclenchée. À noter que certains pouvoirs nécessitent un déclencheur, mais passent par une action libre (ou aucune action).

ACTION D'OPPORTUNITÉ

- **Déclencheur :** les actions d'opportunité vous permettent d'entreprendre une action face à un ennemi qui baisse sa garde. Le premier type d'action d'opportunité est l'attaque d'opportunité (cf. page 287), déclenchée par un ennemi quittant une case adjacente à la vôtre ou encore par un ennemi adjacent effectuant une attaque à distance ou une attaque de zone.
- **Une fois par tour de jeu :** vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action d'opportunité au tour de jeu de chacun des combattants ennemis. En outre, il vous est impossible d'entreprendre une action d'opportunité à votre propre tour de jeu.
- **Interruption :** une action d'opportunité interrompt l'action qui l'a déclenchée.

Il existe deux types d'actions immédiates : les interruptions et les réactions. Certaines règles régissent toutes les actions immédiates, qu'il s'agisse d'interruptions immédiates ou de réactions immédiates.

ACTION IMMÉDIATE

- **Déclencheur :** chaque action immédiate (généralement un pouvoir) s'accompagne d'un déclencheur précis. Le type d'action immédiate que n'importe quel combattant peut entreprendre est l'action préparée (cf. *Préparer une action*, page 291).
- **Une fois par round :** vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action immédiate par round, qu'il s'agisse d'une interruption immédiate ou d'une réaction immédiate. Si vous n'avez pas entrepris d'action immédiate depuis la fin de votre dernier tour de jeu, vous pouvez le faire à condition qu'un déclencheur vous le permette. Il vous est impossible d'entreprendre une action immédiate à votre propre tour de jeu.
- **Interruption :** une interruption immédiate vous permet d'intervenir lorsque se déroule un événement déclencheur, et d'agir avant ce dernier. Si une interruption annule l'action qui l'a déclenchée, cette action est perdue. Par exemple, un ennemi vous porte une attaque de corps à corps, mais vous utilisez un pouvoir qui vous permet de vous décaler au prix d'une interruption immédiate. Si votre ennemi ne peut plus vous atteindre, son action d'attaque est perdue.
- **Réaction :** une réaction immédiate vous permet d'agir en réponse à un déclencheur. L'action, l'événement ou la condition de déclenchement est résolu dans sa totalité avant que vous n'entrepreniez votre réaction, si ce n'est que vous pouvez interrompre le déplacement d'une créature. Si une créature déclenche votre réaction immédiate en se déplaçant (en arrivant à portée, par exemple), vous entreprenez votre action avant qu'elle finisse de se déplacer, mais après qu'elle s'est déplacée d'au moins 1 case.

Une réaction immédiate peut interrompre d'autres actions entreprises par un combattant après son action de déclenchement. Par exemple, si un pouvoir vous permet d'attaquer au prix d'une réaction immédiate lorsqu'une attaque vous touche, votre action se déroule avant que le monstre qui vous a touché entreprenne une autre action. Si un monstre dispose d'un pouvoir lui permettant d'effectuer deux jets d'attaque contre vous au prix d'une action simple, vous pouvez user d'une réaction immédiate avant le second jet d'attaque.

À VOUS DE JOUER !

Quand arrive votre tour de jeu dans l'ordre d'initiative, c'est à vous d'agir. Votre tour de jeu se décompose en trois phases : début du tour, actions du tour et fin du tour.

Début de votre tour de jeu

Avant d'agir, prenez note de certains effets. Cette première phase de votre tour de jeu a toujours lieu, même si vous êtes inconscient, et se déroule en un rien de temps dans le monde du jeu.

DÉBUT DE VOTRE TOUR DE JEU

- **Dégâts continus :** si vous êtes victime de dégâts continus (cf. page 278), c'est maintenant que vous les subissez.
- **Régénération :** si vous bénéficiez de régénération (cf. page 293), c'est maintenant que vous récupérez des points de vie.
- **Autres effets :** occupez-vous de tous les autres effets qui surviennent au début de votre tour de jeu.
- **Effets terminés :** certains effets prennent automatiquement fin au début de votre tour de jeu.
- **Pas d'actions :** vous ne pouvez entreprendre aucune action au début de votre tour de jeu.

Remplacement d'actions

À votre tour de jeu, vous pouvez entreprendre une action de mouvement ou une action mineure à la place d'une action simple, mais vous pouvez aussi entreprendre une action mineure à la place d'une action de mouvement. Ainsi, la combinaison d'actions que vous êtes en mesure d'entreprendre à votre tour de jeu est variable (sans compter les actions libres).

Option A
Action simple
Action de mouvement
Action mineure

Option B
Action simple
Deux actions mineures

Option C
Deux actions de mouvement
Action mineure

Option D
Action de mouvement
Deux actions mineures

Option E
Trois actions mineures

Actions à votre tour de jeu

Dès que survient votre tour de jeu, vous pouvez entreprendre quelques actions. À vous de décider que faire de chacune, en songeant au meilleur moyen d'aider votre groupe à remporter la victoire. Pour plus de détails sur les actions qui vous sont proposées, reportez-vous à *Types d'actions*, page 267.

ACTIONS À VOTRE TOUR DE JEU

- **Vos actions:** vous avez droit aux trois actions suivantes à votre tour de jeu :
  - Action simple
  - Action de mouvement
  - Action mineure
- **Actions libres :** vous pouvez entreprendre autant d'actions libres que vous le souhaitez à votre tour de jeu.
- **Ordre au choix :** vous pouvez entreprendre vos actions dans l'ordre de votre choix, en faisant l'impasse sur certaines si vous le souhaitez.
- **Remplacement d'actions :** vous pouvez entreprendre une action de mouvement ou une action mineure à la place d'une action simple, mais aussi une action mineure à la place d'une action de mouvement.
- **Action supplémentaire :** vous pouvez entreprendre une action supplémentaire au prix d'un point d'action (cf. page 286).
- **Actions des autres combattants :** d'autres combattants peuvent entreprendre des actions libres durant votre tour de jeu, et vous-même pouvez entreprendre des actions qui déclenchent des actions immédiates ou des actions d'opportunité de la part d'autres combattants.

Fin de votre tour de jeu

Après avoir agi, prenez note des effets s'arrêtant à la fin de votre tour de jeu et de ceux qui se poursuivent. Cette dernière phase de votre tour de jeu a toujours lieu, même si vous êtes inconscient, et se déroule en un rien de temps dans le monde du jeu.

FIN DE VOTRE TOUR DE JEU

- **Jets de sauvegarde :** vous effectuez maintenant un jet de sauvegarde (cf. page 279) contre tout effet vous affectant et auquel une sauvegarde peut mettre fin.
- **Vérification des actions utilisées :** certains pouvoirs et effets peuvent être maintenus durant plusieurs tours de jeu (cf. *Durée*, page 278). Vérifiez que vous avez bien utilisé les actions nécessaires pour maintenir un pouvoir ou effet au cours de votre tour de jeu. Si tel n'est pas le cas, le pouvoir ou effet prend aussitôt fin.
- **Fin d'effets :** certains effets prennent automatiquement fin au terme de votre tour de jeu.
- **Pas d'actions :** vous ne pouvez entreprendre aucune action à la fin de votre tour de jeu.

Actions hors tour

La plupart de vos actions se déroulent pendant votre tour de jeu. Toutefois, vous pouvez entreprendre des actions libres durant le tour de jeu d'autrui. Notez qu'un événement ou les actions d'un autre combattant peuvent aussi vous donner l'occasion d'entreprendre une action immédiate ou une action d'opportunité au tour de jeu d'autrui. Pour plus de détails sur les actions qui vous sont proposées, reportez-vous à *Types d'actions*, page 267.

ACTIONS HORS TOUR

- **Actions d'opportunité :** vous pouvez entreprendre une action d'opportunité au tour de jeu de chacun des autres combattants. Une action d'opportunité doit être déclenchée par l'action d'un ennemi.
- **Actions immédiates :** vous pouvez entreprendre une action immédiate par round, en qualité d'interruption immédiate ou de réaction immédiate. Une action immédiate doit être déclenchée par un événement ou une action au tour de jeu d'un autre combattant.
- **Actions libres :** vous pouvez entreprendre autant d'actions libres que vous le souhaitez au tour de jeu des autres combattants.

Attaques et défenses

Rien de mieux qu'une poignée d'attaques bien senties, une bonne défense et un peu de chance pour remporter un combat dans le jeu D&D ! Que vous soyez un guerrier costaud, un voleur matois ou un prêtre pieux, vous profiterez certainement de votre action simple pour porter une attaque une fois venu votre tour de jeu. Quant à vos défenses, les attaques de vos ennemis les mettront à rude épreuve.

Lorsque vous attaquez, vous effectuez un jet d'attaque pour déterminer si vous touchez la cible. Lancez 1d20, ajoutez-y le bonus lié à votre attaque et comparez le résultat à l'une des quatre défenses de la cible : classe d'armure, Réflexes, Vigueur ou Volonté.

Chaque personnage dispose d'un éventail d'attaques, dont une attaque de base (cf. page 288). Les attaques qui sont mises à votre disposition dépendent des pouvoirs que vous avez choisis pour votre personnage (cf. Chapitre 4).

PORTER UNE ATTAQUE

Toutes les attaques suivent la même procédure :

1. Choisissez l'attaque que vous souhaitez utiliser. Chacune est associée à un **type d'attaque.**
2. Choisissez les **cibles** de l'attaque (cf. page 272). Chacune doit se situer **à portée** (cf. page 273). Vérifiez bien que vous êtes en mesure de **voir** et de **viser** vos ennemis (cf. page 273).
3. Effectuez un **jet d'attaque** (cf. page 274).
4. Comparez le résultat de votre jet d'attaque à la **défense** (cf. page 274) de la cible pour déterminer si vous la **touchez** ou la **ratez.**
5. Infligez les **dégâts** et appliquez tout autre effet (cf. page 276).



Types d'attaques

Dans le monde de Dungeons & Dragons, les attaques prennent de nombreuses formes. Par exemple, un guerrier brandira son épée à deux mains pour l'abattre sur son adversaire ; un rôdeur tirera une flèche sur un adversaire situé à distance ; un dragon crachera un souffle enflammé ; et un magicien lancera quant à lui un éclair. Ces exemples illustrent à merveille les quatre types d'attaques : corps à corps, distance, proximité et zone.

Attaque de corps à corps

L'attaque de corps à corps s'appuie généralement sur une arme et vise un ennemi situé à portée d'allonge (cette dernière étant généralement déterminée par l'arme que vous maniez). Par exemple, un coup porté à l'aide d'une épée longue ou d'une arme d'hast est une attaque de corps à corps. Certains pouvoirs permettent de porter plusieurs attaques de corps à corps contre un ou plusieurs ennemis.

ATTAQUE DE CORPS À CORPS

- **Cible :** les attaques de corps à corps visent des individus précis. Ainsi, une attaque de corps à corps contre plusieurs ennemis prendra la forme d'attaques distinctes, chacune accompagnée de son jet d'attaque et de son jet de dégâts. Les attaques de corps à corps ne produisent pas d'aires d'effet (cf. page 272).
- **Portée :** la portée d'une attaque de corps à corps est généralement égale à votre allonge au corps à corps. Toutefois, certains pouvoirs n'affectent que des cibles adjacentes. Dans ce cas, même si vous maniez une arme pourvue d'une allonge, vous devez vous en tenir à la description du pouvoir.
- **Allonge :** la plupart des personnages ont une allonge égale à 1 case. Certains pouvoirs, talents et armes peuvent cependant l'augmenter.

Le fait d'avoir une arme dans chaque main ne vous permet pas de porter deux attaques dans le même round. Si vous maniez deux armes au corps à corps, vous devez choisir celle qui va servir à porter l'attaque de corps à corps.

Attaque à distance

Comme son nom l'indique, l'attaque à distance vise une cible éloignée. En règle générale, elle vise une créature située à portée. Tirer à l'arc et lancer un *projectile magique* constituent deux exemples d'attaques à distance.

ATTAQUE À DISTANCE

- **Cible :** les attaques à distance visent des individus précis. Ainsi, une attaque à distance contre plusieurs ennemis prendra la forme d'attaques distinctes, chacune accompagnée de son jet d'attaque et de son jet de dégâts. Les attaques à distance ne produisent pas d'aires d'effet (cf. page 272).

  Si vous utilisez une arme à projectiles pour porter une attaque à distance contre plusieurs cibles, vous avez besoin d'un projectile pour chacune. Il en va de même si vous vous servez d'armes de jet.

HOWARD LYON

- **Portée :** certains pouvoirs ont une portée précise (« Distance 10 ») ou vous permettent d'attaquer une cible que vous êtes en mesure de voir (« Distance mire »). Si vous avez recours à une arme, la portée de l'attaque est égale à celle de cette arme, comme le montre la table des armes à distance du Chapitre 7.

  Portée longue : si vous utilisez une arme à distance et que votre cible se trouve en dehors de la portée normale de votre arme, mais dans les limites de sa portée longue, votre jet d'attaque subit un malus de -2. Il est impossible de toucher une cible située au-delà de la portée longue d'une arme. Un pouvoir à distance qui ne s'appuie sur aucune arme a une portée normale, mais pas de portée longue.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si vous vous servez d'un pouvoir à distance tout en étant adjacent à un ennemi, ce dernier est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.

Attaque de proximité

Une attaque de proximité est une aire d'effet qui vient directement de vous. Sa case d'origine se situe donc dans votre espace. Brandir votre épée de manière à effectuer un arc de cercle et frapper tous les ennemis proches d'un seul coup, produire une décharge de flammes jaillissant de vos mains ou générer une explosion d'énergie radiante à partir de votre symbole religieux ; voici quelques exemples d'attaques de proximité.

Les attaques de proximité renferment deux grandes catégories de pouvoirs : les attaques d'armes infligeant des dégâts à plusieurs ennemis à l'aide d'un seul coup, et les pouvoirs créés à partir d'énergie issue directement de votre corps ou d'un objet que vous tenez.

ATTAQUE DE PROXIMITÉ

- **Aire d'effet :** une attaque de proximité crée une aire d'effet, habituellement une décharge ou une explosion. Elle affecte certaines cibles présentes dans l'aire d'effet, qui a une certaine taille. L'aire d'effet et les cibles d'une attaque de proximité sont précisées dans la description de son pouvoir (cf. Chapitre 4).
- **Case d'origine :** l'aire d'effet d'une attaque de proximité est définie selon la case d'origine de l'attaque, qui en est le point de départ. La case d'origine d'une explosion de proximité est votre espace. La case d'origine d'une décharge de proximité est une case de votre espace. Pour qu'une cible soit affectée par une attaque de proximité, il doit y avoir une ligne d'effet entre la case d'origine et la cible (cf. *Voir et viser*, page 273).
- **Jets d'attaque multiples accompagnés d'un seul jet de dégâts :** lorsque vous réalisez une attaque de proximité, vous effectuez un jet d'attaque distinct pour chaque cible présente dans l'aire d'effet, mais un seul et unique jet de dégâts qui affecte toutes les cibles. Une créature de taille G ou supérieure touchée par une attaque de proximité n'est affectée qu'une fois par celle-ci, même si plusieurs cases de son espace se situent dans l'aire d'effet.

  Si vous utilisez une arme à projectiles pour porter une attaque de proximité, vous avez besoin d'un projectile par cible. Il en va de même si vous vous servez d'armes de jet.

Attaque de zone

Les attaques de zone sont semblables aux attaques de proximité, si ce n'est que la case d'origine peut se situer à quelque distance de vous. L'aire d'effet d'une attaque de zone fixe la forme que prend l'attaque et les cibles qu'elle affecte. La boule de feu qui traverse le champ de bataille et explose est un parfait exemple d'attaque de zone. Un mur de brouillard magique qui sort du sol et cache un couloir de donjon en est un autre.

Les attaques de zone renferment deux catégories de pouvoirs : les projectiles qui explosent dans leur case d'origine et les effets qui apparaissent loin de vous et remplissent une zone.

ATTAQUE DE ZONE

- **Aire d'effet :** une attaque de zone crée une aire d'effet, habituellement une explosion ou un mur, à portée. Elle affecte certaines cibles présentes dans l'aire d'effet, qui a une certaine taille. L'aire d'effet, la portée et les cibles d'une attaque de zone sont précisées dans la description de son pouvoir (cf. Chapitre 4).
- **Case d'origine :** choisissez une case située à portée de l'attaque de zone qui en devient la case d'origine, qui est en quelque sorte l'endroit où vous centrez ou débutez l'aire d'effet. Il doit y avoir une ligne d'effet entre l'une des cases de votre espace et la case d'origine (cf. *Voir et viser*, page 273). Pour qu'une cible soit affectée par une attaque de zone, il doit y avoir une ligne d'effet entre la case d'origine et la cible. Rien ne vous oblige à voir la case d'origine ou la cible, et un camouflage (cf. page 281) situé entre la case d'origine et la cible ne s'applique pas.
- **Jets d'attaque multiples accompagnés d'un seul jet de dégâts :** lorsque vous réalisez une attaque de zone, vous effectuez un jet d'attaque distinct pour chaque cible présente dans l'aire d'effet, mais un seul et unique jet de dégâts qui affecte toutes les cibles. Une créature de taille G ou supérieure touchée par une attaque de zone n'est affectée qu'une fois par celle-ci, même si plusieurs cases de son espace se situent dans l'aire d'effet.

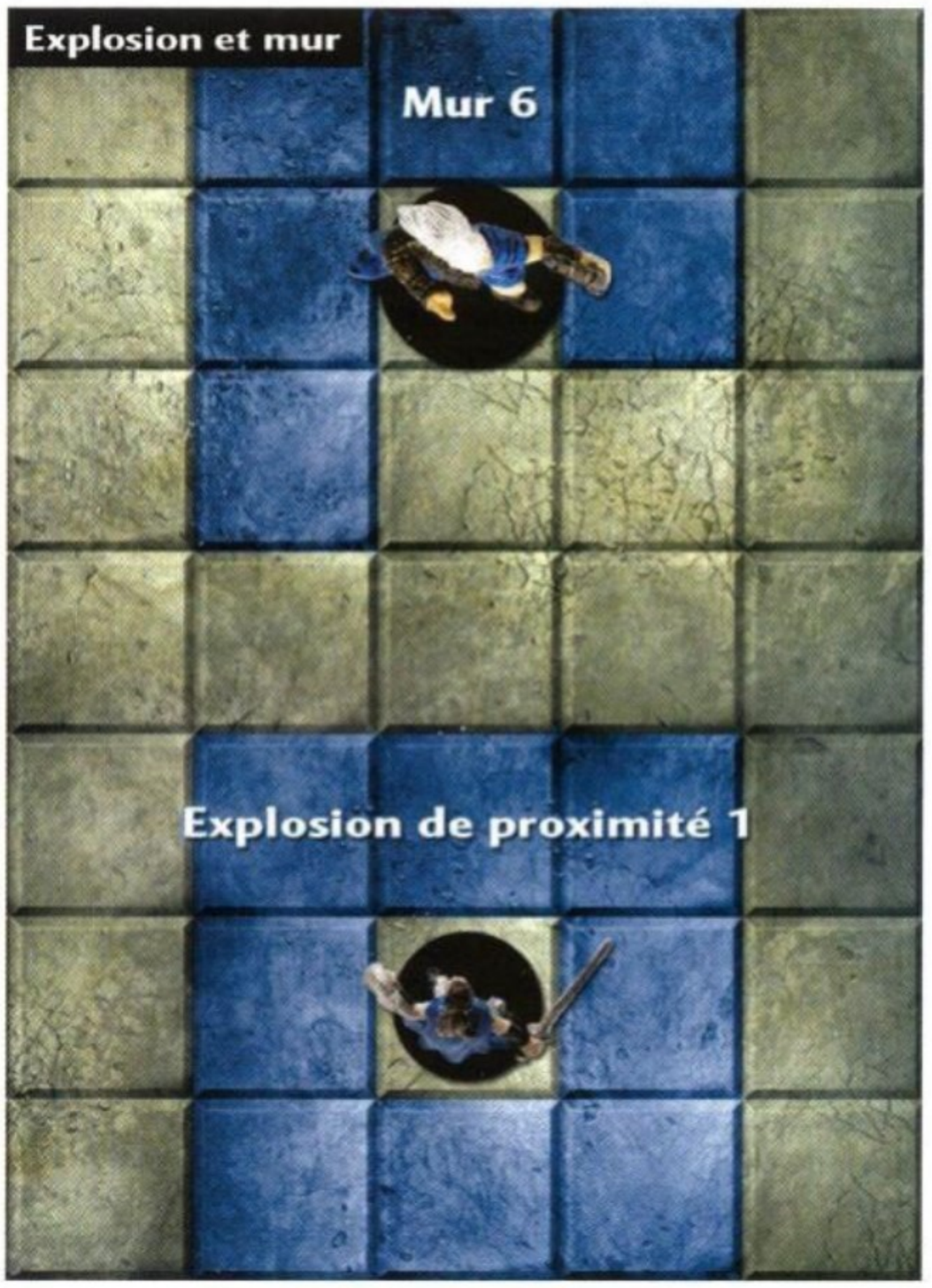
  Si vous utilisez une arme à projectiles pour porter une attaque de zone, vous avez besoin d'un projectile par cible. Il en va de même si vous vous servez d'armes de jet.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si vous vous servez d'un pouvoir de zone tout en étant adjacent à un ennemi, ce dernier est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.

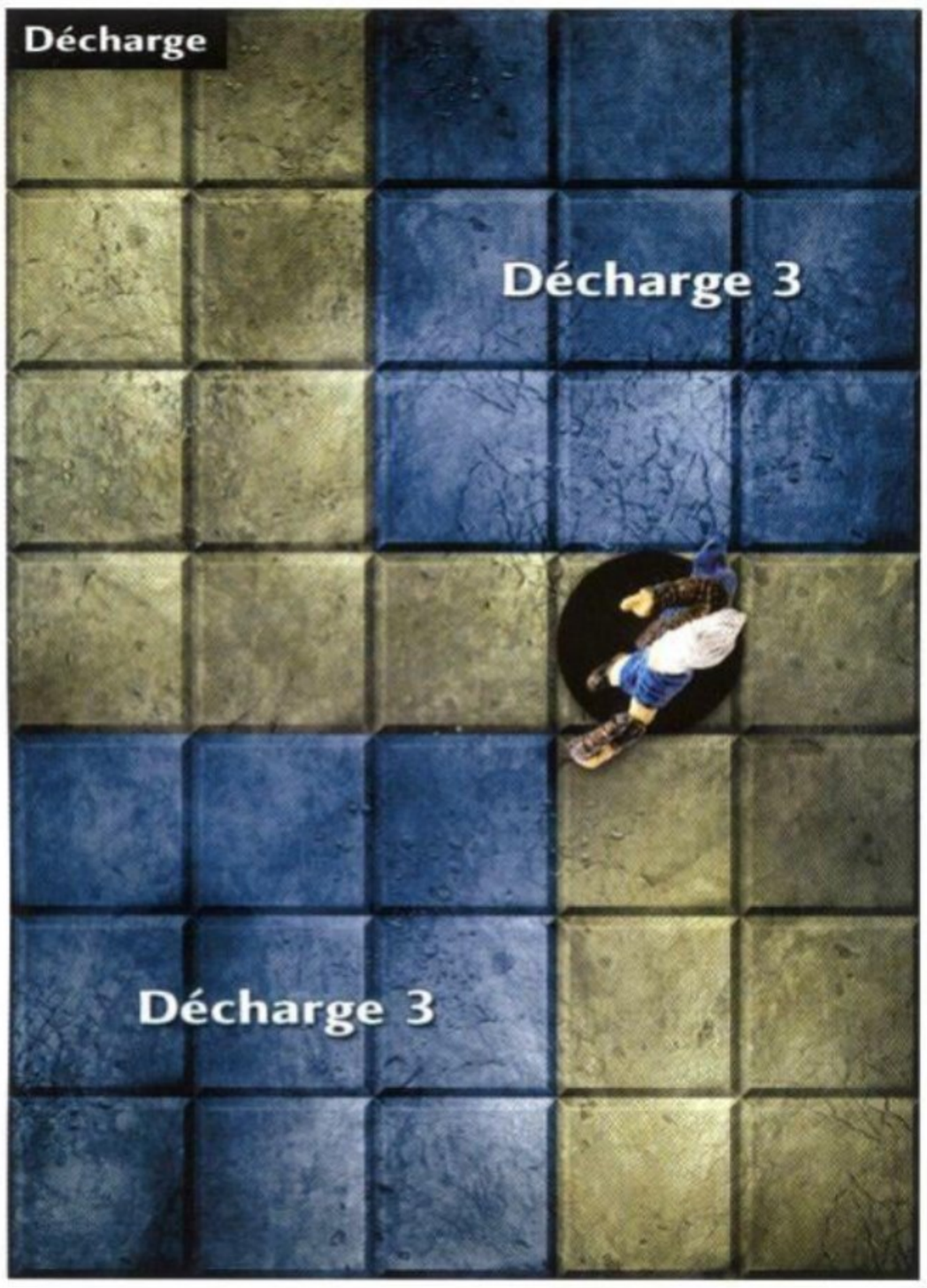
Aires d'effet

La plupart des attaques de zone et des attaques de proximité affichent l'une de ces trois aires d'effet : décharge, explosion ou mur.

AIRES D'EFFET

- **Décharge :** une décharge remplit une zone qui vous est adjacente d'un nombre de cases de côté précis. Par exemple, le pouvoir de magicien *vague de tonnerre* est une décharge 3, ce qui signifie qu'il affecte une aire de 3 x 3 cases qui vous est adjacente. La décharge doit être adjacente à sa case d'origine, qui est également une case de votre espace. Toutefois, la case d'origine n'est pas affectée. Une décharge n'affecte une cible que si celle-ci se situe dans son aire et s'il existe une ligne d'effet entre elle et la case d'origine.
- **Explosion :** une explosion débute dans sa case d'origine et s'étend dans toutes les directions sur un nombre précis de cases. Par exemple, le pouvoir de prêtre *colonne de feu*, prend la forme d'une explosion 2 accompagnée d'une portée de 10 cases, ce qui signifie que le pouvoir naît à une distance maximale de 10 cases de vous, puis qu'il affecte sa case d'origine et tout ce qui se trouve dans un rayon de 2 cases. Sauf indication contraire, vos propres explosions de proximité ne vous affectent pas. En revanche, vos explosions de zone vous affectent. Une explosion n'affecte une cible que s'il existe une ligne d'effet entre la case d'origine et celle-ci.





- **Mur :** un mur occupe un nombre précis de cases contiguës situées à portée, en partant de la case d'origine. Chaque case d'un mur doit avoir un côté commun (et non un simple coin) avec une autre case du même mur. Toutefois, une même case ne saurait avoir plus de deux côtés communs avec d'autres cases de ce mur (cette limite ne s'applique pas lorsque vous empilez les cases les unes sur les autres). Tant que vous respectez cette règle, vous pouvez modeler votre mur comme bon vous semble. Un mur solide, comme un mur de glace, ne peut être créé dans des cases occupées.

Choix des cibles

Quand vous souhaitez utiliser un pouvoir contre un ennemi, ce dernier doit se trouver à portée, sans compter que vous-même devez être en mesure de le prendre pour cible. De nombreux pouvoirs vous permettent de viser plusieurs ennemis à la fois. Chacun d'eux doit cependant répondre aux critères de cible.

Lorsque vous recourez à une attaque de corps à corps ou à distance, vous avez le droit de viser une case plutôt qu'un ennemi. Cette tactique est utile quand un adversaire bénéficie d'un camouflage total (cf. page 281) et que vous êtes obligé d'estimer sa position exacte.

Portée

Avant de choisir une cible, vous devez commencer par vérifier la portée de votre attaque. La portée est la distance qui vous sépare d'une cible (ou de la case d'origine de l'attaque). La description de chaque pouvoir s'accompagne d'une portée.

Pour déterminer la distance qui vous sépare de la cible, comptez tout simplement le nombre de cases, dont une case au moins de son espace. Quand l'espace d'un ennemi est supérieur à 1 case, vous pouvez le prendre pour cible si une case au moins de son espace se situe à portée ou dans l'aire d'effet de votre attaque.

Calcul de la distance : lorsque vous calculez la distance séparant deux cases, commencez par une case adjacente (même si elle est en diagonale et se situe au coin d'un mur), puis faites le tour des obstacles physiques occupant des cases. Quand vous comptez ainsi dans le cadre de la portée ou pour déterminer l'étendue d'une aire d'effet, choisissez la voie la plus directe menant à la cible.

Cases adjacentes : deux cases sont adjacentes si un côté ou un coin de la première est en contact avec un côté ou un coin de la seconde. Deux créatures ou objets sont adjacents s'ils occupent deux cases elles-mêmes adjacentes.

Case ou créature la plus proche : pour déterminer la case ou créature la plus proche, calculez la distance selon le mode habituel. Lorsque plusieurs cases ou créatures se situent à distance égale, choisissez celle qui vous convient comme étant la plus proche.

Personnelle : lorsque vous recourez à un pouvoir dont la portée est personnelle, vous ne vous affectez que vous-même. La création d'une armure magique personnelle ou l'octroi de capacités de vol en sont de bons exemples.

Voir et viser

Donjons labyrinthiques, forêts denses et ruines encombrées offrent de nombreuses cachettes à vos ennemis. Il est donc important de savoir ce que vous êtes en mesure de voir et de viser depuis l'endroit où vous vous tenez.

Ligne de mire : la première chose à faire consiste à déterminer votre ligne de mire, c'est-à-dire tout ce que vous apercevez dans l'aire de la rencontre.

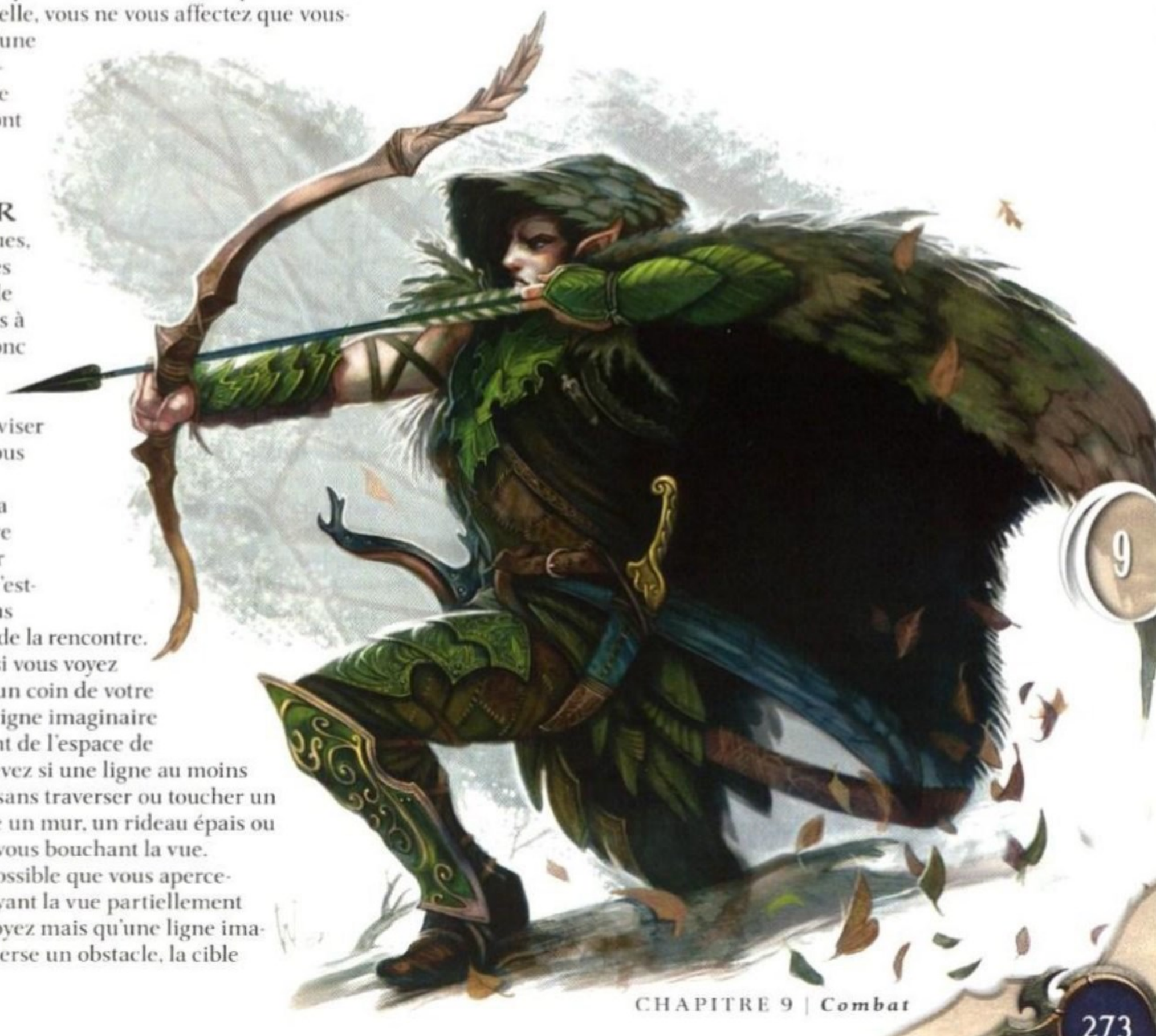
Pour déterminer si vous voyez une cible, choisissez un coin de votre espace et tracez une ligne imaginaire allant jusqu'à un point de l'espace de la cible. Vous l'apercevez si une ligne au moins parvient jusqu'à elle sans traverser ou toucher un objet ou effet (comme un mur, un rideau épais ou un nuage de brume) vous bouchant la vue.

Il est également possible que vous aperceviez la cible tout en ayant la vue partiellement bouchée. Si vous la voyez mais qu'une ligne imaginaire au moins traverse un obstacle, la cible jouit d'un abri ou d'un camouflage (cf. page 280). Par exemple, vous pouvez parfaitement apercevoir un archer gnoll tapi à l'angle d'un mur, mais il vous sera plus difficile de le prendre pour cible, car cet obstacle lui conférera un abri. Vous pouvez également distinguer un gobelin se tenant à la lisière d'un nuage de brume, mais il ne s'agira que d'une vague silhouette disposant d'un camouflage.

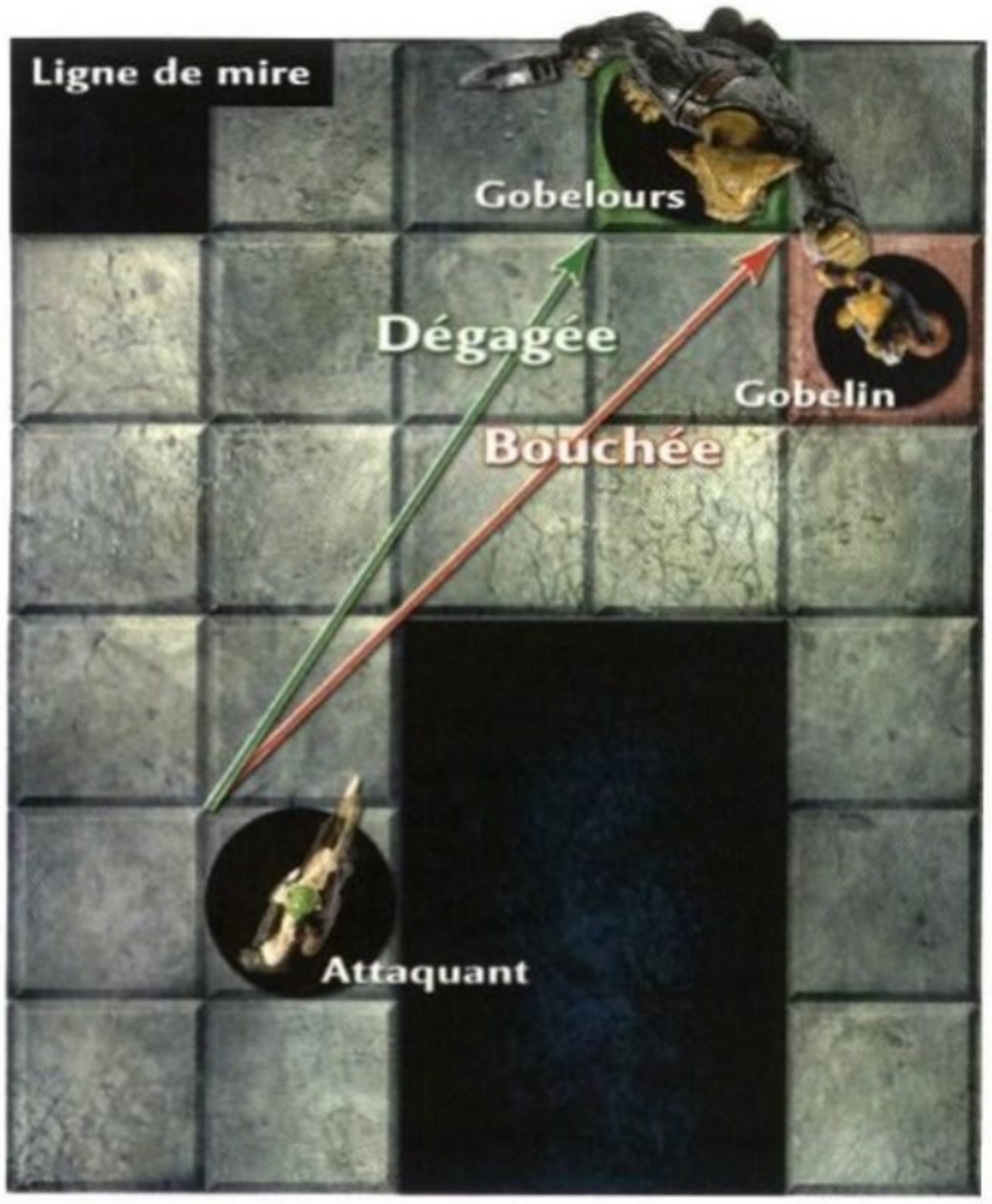
Ligne d'effet : vous pouvez prendre pour cible une créature ou une case si rien ne vous sépare d'elle ; en gros, si vous bénéficiez d'une ligne d'effet. Si toutes les lignes imaginaires que vous tracez jusqu'à la cible touchent ou traversent un obstacle solide, vous ne disposez d'aucune ligne d'effet avec celle-ci.

Le brouillard, les ténèbres et autres types de cases masquées vous bouchent la vue sans pour autant bloquer la ligne d'effet. Par exemple, si vous lancez une boule de feu dans une pièce plongée dans le noir, vous n'avez pas besoin de voir vos adversaires pour les toucher au moyen du pouvoir. À l'inverse, vous aurez beau voir au travers d'un mur d'énergie magique parfaitement transparent, vous n'aurez pas de ligne d'effet en raison de sa présence. Vous verrez bel et bien le démon grimaçant situé de l'autre côté, mais le mur vous empêchera de l'attaquer.

Vous avez besoin d'une ligne d'effet pour attaquer une cible ou viser un espace au sein duquel vous souhaitez créer un effet. Lorsque vous effectuez une attaque de zone, votre ligne d'effet ne concerne que la case d'origine de celle-ci. Pour que l'attaque touche une cible, il doit ensuite exister une ligne d'effet entre la case d'origine et celle-ci.



WILLIAM O'CONNOR



JET D'ATTAQUE

Pour déterminer si une attaque est couronnée de succès, effectuez un jet d'attaque. Pour ce faire, il vous suffit de lancer 1d20 et d'y ajouter votre bonus de base à l'attaque pour ce pouvoir. Le bonus de base à l'attaque d'un pouvoir mesure votre précision dans le cadre de cette attaque et est la somme de tous les modificateurs qui s'y appliquent normalement.

JET D'ATTAQUE

Lancez 1d20 et ajoutez-y :

- Le bonus de base à l'attaque du pouvoir d'attaque.
- Les modificateurs d'attaque circonstanciels (cf. page 279) applicables.
- Les bonus et malus découlant des pouvoirs qui vous affectent.

Le pouvoir auquel vous recourez fixe la nature du modificateur de caractéristique ajouté à votre bonus de base à l'attaque et la défense ennemie à laquelle vous allez comparer le résultat. Par exemple :

Attaque de base de corps à corps	**Force contre CA**
Attaque de base à distance	**Dextérité contre CA**
Acier étourdissant	**Force contre Vigueur**
Boule de feu	**Intelligence contre Réflexes**
Frayeur	**Sagesse contre Volonté**

Votre bonus de base à l'attaque peut temporairement changer en fonction des circonstances ; par exemple, lorsque vous êtes affecté par un pouvoir qui vous donne un bonus ou malus d'attaque, lorsqu'un talent ou objet magique vous confère un bonus ou lorsqu'un des modificateurs d'attaque s'applique (cf. page 279).

BONUS D'ATTAQUE

Lorsque vous créez votre personnage, déterminez votre bonus de base à l'attaque pour chacun des pouvoirs que vous connaissez, dont vos attaques de base. Le bonus de base à l'attaque d'un pouvoir inclut les éléments suivants :

- La moitié de votre niveau.
- Le modificateur de caractéristique de l'attaque (la description du pouvoir précise la nature de la caractéristique en question).

En plus, certains des paramètres suivants peuvent eux aussi s'y appliquer :

- Votre bonus de maniement des armes (si vous utilisez une arme que vous maîtrisez).
- Les bonus raciaux et de talent.
- Un bonus d'altération (découlant habituellement d'un objet ou d'un focaliseur).
- Un bonus d'objet.
- Un bonus de pouvoir.
- Des bonus sans type.

Exemple : Mélèch, un magicien tieffelin de niveau 7, tente de toucher trois ennemis à l'aide d'une *boule de feu*, une attaque opposant son Intelligence aux Réflexes de ses adversaires. Son jet d'attaque contre chaque cible bénéficie d'un bonus de +10 : +3 pour la moitié de son niveau, +5 pour son modificateur d'Intelligence, +1 de bonus de talent pour Sang de feu infernal, +1 de bonus d'altération pour sa *baguette de sorceflamme +1*. Il pourrait y ajouter un bonus de +2 contre une cible grâce à baguette de précision, son aptitude de classe, ainsi qu'un bonus racial de +1 contre toute cible en péril grâce à son trait racial appel du sang.

DÉFENSES

Vos défenses, qui sont de quatre types (classe d'armure, Réflexes, Vigueur et Volonté) vous permettent d'éviter blessures et autres effets secondaires. Ainsi, plus elles sont élevées, plus vos ennemis auront de mal à vous toucher au moyen de leurs attaques.

Classe d'armure (CA) : quantifie la difficulté qu'auront vos adversaires à vous toucher au moyen d'une arme ou d'un effet magique fonctionnant sur le principe d'une arme. Certains personnages ont une CA élevée parce qu'ils sont très rapides ou intelligents et donc capables d'éviter les coups. Pour d'autres, en revanche, c'est tout simplement dû au port d'une armure lourde.

Réflexes : vous permet d'anticiper les attaques, de parer ou d'esquiver ; utile contre les aires d'effet telles que le souffle d'un dragon ou un sort de *boule de feu*.

Vigueur : mesure votre résistance physique. C'est votre meilleur compagnon contre les attaques accompagnées d'effets de maladie, poison et déplacement forcé.

Volonté : vous permet de vous prémunir des effets d'hébétement, désorientation, confusion ou coercition mentale. Elle quantifie votre volonté, votre autodiscipline et votre détermination.

VALEURS DE DÉFENSE

Déterminez vos valeurs de défense comme suit :

- **Défense de base :** toutes les défenses débutent à 10 + la moitié de votre niveau.
- **Classe d'armure :** ajoutez-y le bonus d'armure de l'armure que vous portez et le bonus de bouclier du bouclier que vous tenez. Si vous portez une armure légère (ou pas d'armure du tout), ajoutez-y également votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence, en choisissant le plus élevé des deux.
- **Réflexes :** ajoutez-y votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence, en choisissant le plus élevé des deux. Si vous utilisez un bouclier, ajoutez-y aussi votre bonus de bouclier.
- **Vigueur :** ajoutez-y votre modificateur de Force ou de Constitution, en choisissant le plus élevé des deux.
- **Volonté :** ajoutez-y votre modificateur de Sagesse ou de Charisme, en choisissant le plus élevé des deux.

Ajoutez-y également les paramètres applicables suivants :

- Les bonus raciaux et de talent.
- Un bonus d'altération (découlant habituellement d'un objet magique porté au niveau du cou).
- Un bonus d'objet.
- Un bonus de pouvoir.
- Des bonus sans type.

Dans certaines circonstances, vos défenses seront amenées à changer. Par exemple, si vous êtes affecté par un pouvoir ou effet qui augmente ou réduit vos valeurs de défense, ou encore si un talent ou objet magique vous confère un bonus dans une situation précise.

Exemple : Brandis, un guerrier humain de niveau 23, a les défenses suivantes.

CA 38 = 10 + 11 (la moitié de son niveau) + 11 (le bonus d'armure de son harnois de guerre) + 2 (le bonus de bouclier de son bouclier lourd) + 4 (le bonus d'altération de son *armure de vétéran* +4).

Réflexes 31 = 10 +11 (la moitié de son niveau) + 1 (bonus racial) + 2 (modificateur de Dextérité) + 2 (le bonus de bouclier de son bouclier lourd) + 5 (le bonus d'altération de sa *cape de résistance* +5).

Vigueur 35 = 10 +11 (la moitié de son niveau) + 1 (bonus racial) + 2 (classe de guerrier) + 6 (modificateur de Force) + 5 (le bonus d'altération de sa *cape de résistance* +5).

Volonté 31 = 10 +11 (la moitié de son niveau) + 1 (bonus racial) +2 (modificateur de Sagesse) + 2 (bonus de talent de Volonté de fer) + 5 (le bonus d'altération de sa *cape de résistance* +5).

Lorsque l'allié prêtre de Brandis recourt à son pouvoir de *terrain sanctifié*, il bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses tant qu'il se tient dans le périmètre du pouvoir.

BONUS ET MALUS

Jets d'attaque, jets de dégâts, défenses, tests de compétence et tests de caractéristique s'accompagnent bien souvent de malus et de bonus.

Bonus : il existe une règle importante en matière de bonus ; n'ajoutez jamais des bonus d'un même type à un même jet ou à une même valeur ! Si vous jouissez de deux bonus du même type applicables à un même jet ou à une même valeur, utilisez le plus élevé des deux.

Un **bonus d'armure** vous est conféré par une armure. Il s'applique tant que vous la portez.

Un **bonus d'altération** s'applique aux jets d'attaque et jets de dégâts, mais aussi aux défenses. Vous bénéficiez d'un bonus d'altération à la CA lorsque vous portez une armure magique ; aux jets d'attaque et jets de dégâts lorsque vous tenez une arme magique ou un focaliseur ; aux jets de Réflexes, Vigueur et Volonté lorsque vous portez un objet magique au niveau du cou (cf. page 248). Vous pouvez dans le même temps profiter d'une arme, armure et cape magiques, car leurs bonus d'altération visent des jets et valeurs différents.

Un **bonus de talent** est conféré par un talent. Il s'applique tant que vous avez ce talent.

Un **bonus d'objet** vous est conféré par certains objets magiques. Il s'applique tant que vous le portez.

Un **bonus de pouvoir** découle d'un pouvoir ou d'une aptitude de classe. Ce type de bonus est généralement temporaire ou circonstanciel.

Le **bonus de maniement** s'applique aux jets d'attaque effectués conjointement avec l'arme en question. Vous n'en bénéficiez que si le pouvoir auquel vous recourez s'accompagne du mot-clé arme.

Un **bonus racial** vous est conféré par votre race. Par exemple, le trait vigilance de groupe de l'elfe confère à tous les alliés non elfes situés dans un rayon de 5 cases un bonus racial de +1 aux tests de Perception.

Un **bonus de bouclier** vous est conféré par un bouclier. Il s'applique à la CA et à la défense de Réflexes. Pouvoirs, talents et objets magiques sont susceptibles d'octroyer un tel bonus ; en règle générale, ils n'aident que les personnages n'utilisant pas de bouclier.

Certains bonus sont dénués de type (« un bonus de +2 »). La plupart sont circonstanciels et s'ajoutent aux autres bonus dont vous bénéficiez déjà, y compris d'autres bonus sans type.

Malus : contrairement aux bonus, les malus ne s'accompagnent d'aucun type. Ils sont cumulatifs, sauf s'ils découlent du même pouvoir. Si deux monstres vous attaquent avec le même pouvoir et que chacun vous impose un malus sur un jet ou une valeur précis, vous n'en faites pas la somme et tenez compte du plus handicapant des deux.

Il arrive qu'un malus soit annulé par un bonus, et vice versa. Si vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et que vous subissez dans le même temps un malus de -2 à ces jets, vous vous retrouvez avec un modificateur de +0.

Résultats d'attaque

On résout une attaque en comparant le total de votre jet d'attaque (1d20 + bonus de base à l'attaque + modificateurs d'attaque) à la valeur de défense appropriée de votre adversaire. Si le résultat de votre jet est supérieur ou égal à cette valeur de défense, vous touchez. Dans le cas contraire, vous ratez la cible.

Lorsque vous touchez, vous infligez habituellement des dégâts, parfois accompagnés d'un autre effet. Lorsque vous utilisez un pouvoir, sa description vous précise ce qui se passe lorsque vous touchez. Certaines descriptions précisent également ce qui se passe lorsque vous ratez ou obtenez un coup critique.

RÉSULTATS D'ATTAQUE

Lorsque vous portez une attaque, comparez le résultat de votre jet d'attaque à la valeur de défense appropriée de la cible.

- **Réussite :** si le résultat de votre jet d'attaque est supérieur ou égal à la valeur de défense, l'attaque touche et inflige des dégâts, produit un effet spécial, voire les deux.

  Réussite automatique : si vous obtenez un 20 naturel au dé, votre attaque touche automatiquement.

  Coup critique : si vous obtenez un 20 naturel au dé, vous avez une chance de placer un coup critique (cf. page 278). Un coup critique inflige les dégâts maximum, certains pouvoirs et objets magiques produisant même un effet supplémentaire.

- **Échec :** si le résultat de votre jet d'attaque est inférieur à la valeur de défense, l'attaque échoue. En règle générale, il n'y a aucun effet. Certains pouvoirs ont tout de même un effet en cas d'échec, infligeant par exemple la moitié des dégâts habituels.

  Échec automatique : si vous obtenez un 1 naturel au dé, votre attaque échoue automatiquement.

Dégâts

Lorsque l'une de vos attaques touche, vous infligez d'ordinaire des dégâts à la cible, réduisant ainsi son capital de points de vie. Les dégâts infligés dépendent du pouvoir utilisé dans le cadre de l'attaque. La plupart des pouvoirs infligent davantage de dégâts que les attaques de base, sachant que les pouvoirs de haut niveau en causent évidemment plus que ceux de bas niveaux. Si vous utilisez une arme dans le cadre de votre attaque, elle aussi affecte le montant de vos dégâts. Par exemple, si vous vous servez d'une grande hache pour délivrer un pouvoir, vous infligerez plus de dégâts que si vous utilisiez une dague à la place.

JETS DE DÉGÂTS

- Lancez les dégâts tels qu'ils sont indiqués dans la description du pouvoir. Si vous vous êtes servi d'une arme pour porter l'attaque, ils correspondent à un multiple des dés de dégâts de celle-ci.
- Ajoutez-y le modificateur de caractéristique précisé dans la description du pouvoir. En règle générale, il s'agit du modificateur de caractéristique utilisé pour déterminer le bonus de base à l'attaque de l'attaque.

Ajoutez-y également les paramètres applicables suivants :

- Les bonus raciaux et de talent.
- Un bonus d'altération (découlant habituellement d'une arme magique ou d'un focaliseur).
- Un bonus d'objet.
- Un bonus de pouvoir.
- Des bonus sans type.

Dés de dégâts des armes : un [A] apparaissant dans la dénomination des dégâts représente les dés de dégâts de votre arme (les tables des pages 216 et 217 répertorient les dés de dégâts de toutes les armes). Le chiffre qui figure devant le [A] indique le nombre de fois où vous allez lancer les dés de votre arme. Par exemple, si les dégâts d'un pouvoir sont « 2[A] + modificateur de Force » et que vous vous servez d'une dague (1d4 de dégâts), lancez 2d4, puis ajoutez-y votre modificateur de Force. Si vous maniez un fléau d'armes lourd (2d6 de dégâts) avec le même pouvoir, lancez 4d6, puis ajoutez-y votre modificateur de Force.

Types de dégâts : en plus des dégâts normaux, comme ceux d'une arme ou de griffes, pouvoirs et autres effets sont eux aussi en mesure d'infliger des types de dégâts précis. Par exemple, le souffle d'un molosse satanique inflige des dégâts de feu, le dard d'un scorpion inflige des dégâts de poison, la *décharge mentale* d'un flagelleur mental inflige des dégâts psychiques et le contact d'une âme-en-peine inflige des dégâts nécrotiques.

Quand un pouvoir inflige un type de dégâts spécifique, sa description en précise la nature après le mot « dégâts ». Par exemple, une *boule de feu* inflige 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu. Tous les dégâts infligés sont donc des dégâts de feu. Si la description du pouvoir n'offre aucune précision, c'est que les dégâts ne s'accompagnent d'aucun type.

Exemple : Valenæ, une paladine éladrine de niveau 12, touche un adversaire à l'aide de *frappe tonitruante*. L'attaque inflige 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre et projette la cible à terre. Les dégâts s'élèveront donc à 2d8 (1d8 x 2 de l'épée longue) + 7. Le bonus de +7 inclut un modificateur de Force de +3, un bonus de talent de +2 (Armes de prédilection) et un bonus d'altération de +2 (découlant de son *épée longue de tonnerre* +2).

Si elle obtient un coup critique, elle infligera le maximum de dégâts (23 points) auxquels elle ajoutera 2d6 dégâts de tonnerre de son *épée longue de tonnerre*. i elle décidait en plus d'utiliser le pouvoir de rencontre de son *épée longue de tonnerre* sur ce coup, elle y ajouterait 10 dégâts de tonnerre de plus et un effet de poussée 1.

Résistances et vulnérabilités

Certaines créatures présentent des résistances et vulnérabilités à des types bien précis de dégâts. Certains pouvoirs vous confèrent également des résistances ou imposent des vulnérabilités à vos ennemis.

Résistance : une résistance vous permet de réduire les dégâts d'un type de dégâts précis. Si vous disposez d'une résistance au feu 5, alors chaque fois que vous subirez des dégâts de feu, vous en réduirez le montant de 5 points (une attaque ne peut vous infliger moins de 0 dégâts).

Vulnérabilité : une vulnérabilité augmente les dégâts d'un type de dégâts précis. Si vous avez une vulnérabilité

au feu 5, alors chaque fois que vous subirez des dégâts de feu, vous en augmenterez le montant de 5 points. Certaines créatures ont également des faiblesses liées aux types de dégâts. Par exemple, si vous usez de froid contre un élémentaire constitué de magma, vous le ralentirez ou du moins entraverez ses déplacements et attaques.

États préjudiciables

Pouvoirs, monstres, pièges et environnement sont en mesure d'affecter sensiblement votre état, ce qui peut se traduire par un malus, une vulnérabilité, une gêne, etc.

Le rituel Rémission (cf. page 312) est utile pour éliminer certains états durables vous portant préjudice.

À TERRE
- Vous conférez un avantage de combat aux ennemis qui vous portent des attaques de corps à corps.
- Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance d'ennemis non adjacents.
- Vous vous retrouvez allongé au sol (si vous volez, vous descendez sans encombre d'une distance égale à votre vitesse de déplacement ; si vous n'atteignez alors pas le sol, vous tombez).
- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.
- Vous pouvez vous laisser tomber à terre au prix d'une action mineure.

AFFAIBLI
- Vous réduisez de moitié les dégâts de vos attaques. Toutefois, cela ne concerne pas les dégâts continus que vous infligez.

ASSOURDI
- Vous n'entendez rien.
- Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception.

AVEUGLÉ
- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne voyez aucune de vos cibles (qui disposent ainsi d'un camouflage total).
- Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

DOMINÉ
- Vous êtes hébété.
- C'est la créature qui vous domine qui choisit votre action. Les seuls pouvoirs que vous êtes en mesure d'utiliser sont les pouvoirs à volonté.

ÉTOURDI
- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

HÉBÉTÉ
- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre, au choix, qu'une action simple, une action de mouvement ou une action mineure à votre tour de jeu (mais vous pouvez aussi entreprendre des actions libres). Il vous est impossible d'entreprendre des actions immédiates et actions d'opportunité.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

IMMOBILISÉ
- Vous ne pouvez vous déplacer de votre espace, mais pouvez vous téléporter ou être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser.

INCONSCIENT
- Vous êtes sans défense.
- Vous subissez un malus de -5 à toutes les défenses.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous tombez à terre, si cela est possible.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

MAÎTRISÉ
- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous êtes immobilisé.
- Vous ne pouvez être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser.
- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

MARQUÉ
- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas pour cible la créature vous ayant marqué.

MOURANT
- Vous êtes inconscient.
- Votre capital de points de vie s'élève à 0 ou moins.
- Vous devez effectuer un jet de sauvegarde contre la mort à chaque round.

PÉTRIFIÉ
- On vous a changé en pierre.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous jouissez d'une résistance 20 contre tous les dégâts.
- Vous n'êtes pas conscient de votre environnement.
- Vous ne vieillissez plus.

RALENTI
- Votre vitesse de déplacement est égale à 2. Elle s'applique à tous les modes de déplacement, mais pas si vous êtes téléporté, ou encore si l'on vous pousse, tire ou fait glisser. Votre vitesse de déplacement ne peut être supérieure à 2 (et elle n'augmente pas si elle était inférieure à 2). Si vous êtes ralenti alors que vous vous déplaciez, votre déplacement est interrompu si vous vous êtes déjà déplacé d'au moins 2 cases.

SANS DÉFENSE
- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous pouvez être la cible d'un coup de grâce.

Note : en général, on est sans défense parce que l'on est inconscient.

SURPRIS
- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action, à l'exception d'actions libres.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

Immatériel

Certaines créatures, comme les banshee, sont immatérielles ; certains pouvoirs peuvent aussi vous conférer l'immatérialité. Lorsque vous êtes immatériel, vous ne subissez que la moitié des dégâts des attaques qui vous touchent, et la moitié des dégâts continus.

Dégâts continus

Certains pouvoirs infligent des dégâts sur plusieurs rounds consécutifs après que l'attaque initiale a été portée. Ainsi, un éfrit pourra parfaitement vous toucher au moyen d'une explosion de feu qui vous embrasera et vous infligera des dégâts continus. Lorsque le venin d'un serpent infeste votre réseau sanguin, il inflige lui aussi des dégâts de poison continus. Enfin, le contact pourrissant d'une momie inflige des dégâts nécrotiques continus, alors que le crachat corrosif d'un kruthik inflige des dégâts d'acide continus.

DÉGÂTS CONTINUS

- **Début de votre tour de jeu :** vous subissez les dégâts précisés au début de votre tour de jeu. *Exemple :* si vous subissez 5 dégâts de feu continus, c'est au début de votre tour de jeu qu'ils vous affectent.
- **Jet de sauvegarde :** à chaque round, à la fin de votre tour de jeu, effectuez un jet de sauvegarde (cf. page 279) contre les dégâts continus. En cas de succès, vous ne les subissez plus.
- **Différents types de dégâts continus :** si des effets vous infligent des dégâts continus de différents types, vous subissez les dégâts de chacun à chaque round. Vous devez effectuer un jet de sauvegarde distinct contre chaque type de dégâts.
- **Même type de dégâts continus :** si des effets vous infligent des dégâts continus du même type (ou que ces dégâts sont dépourvus de type précis), seuls les plus graves s'appliquent. *Exemple :* vous subissez 5 dégâts continus (sans type) lorsqu'un nouveau pouvoir vous inflige à son tour 10 dégâts continus. Au final, vous ne subissez que 10 dégâts continus, pas 15.

Coups critiques

Lorsque vous obtenez un résultat naturel de 20 et que le total de votre jet d'attaque vous permet d'atteindre la défense de la cible, vous réalisez un coup critique (également qualifié de critique).

DÉGÂTS DES COUPS CRITIQUES

- **20 naturel :** quand vous obtenez un résultat de 20 au dé sur un jet d'attaque, vous réalisez un coup critique si le total de votre jet d'attaque vous permet d'atteindre la défense de la cible. Si le résultat de votre jet d'attaque n'est pas assez élevé pour réussir un coup critique, vous n'en touchez pas moins automatiquement.
- **Précision :** certains pouvoirs et aptitudes de classe vous permettent de réussir un coup critique lorsque vous obtenez un résultat inférieur à 20 (mais seul le 20 naturel est une réussite automatique).
- **Dégâts maximum :** plutôt que de lancer les dégâts, déterminez les dégâts maximum que votre attaque est en mesure d'infliger. Il s'agit là de vos dégâts critiques (bien évidemment, les attaques qui n'infligent habituellement pas de dégâts n'en causent toujours pas).
- **Dégâts supplémentaires :** les armes magiques et focaliseurs, ainsi que les armes avec la propriété critique amélioré, sont susceptibles d'augmenter les dégâts que vous infligez lorsque vous réussissez un coup critique. Si ces dégâts supplémentaires prennent la forme d'un jet de dé, il ne s'agit pas automatiquement de dégâts maximum.

Vous réussissez automatiquement un coup critique lorsque vous donnez le coup de grâce (cf. page 289).

Déplacement forcé

Certains pouvoirs vous permettent de contraindre la cible à se déplacer d'une façon bien précise. Selon le pouvoir, vous pourrez la pousser, la tirer ou la faire glisser (cf. page 285).

Durées

De nombreux pouvoirs prennent effet et arrivent aussitôt à leur terme ; ils sont instantanés, aussi brefs qu'un coup d'épée. Toutefois, certains perdurent au-delà de votre tour de jeu.

Sauf indication contraire, un pouvoir est instantané et n'a pas d'effet durable. Les deux types de durée sont : conditionnelle et maintenue.

DURÉES

- **Durées conditionnelles :** ces effets durent jusqu'à ce qu'un événement précis se déroule.

  Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant : l'effet s'achève au moment où débute votre tour de jeu suivant.

  Jusqu'à la fin de la rencontre : l'effet s'achève lorsque vous prenez un repos (court ou prolongé), ou après 5 minutes.

  Sauvegarde annule : l'effet s'achève lorsque la cible réussit son jet de sauvegarde contre celui-ci.
- **Durées maintenues :** un effet qui a une durée « maintien (simple) », « maintien (mouvement) » ou « maintien (mineure) » dure tant que vous le maintenez. À partir de votre tour de jeu suivant sa création, vous le maintenez en entreprenant l'action indiquée : action simple, action de mouvement ou action mineure (vous pouvez maintenir un effet une fois par tour de jeu). Certains effets ont des conséquences, comme une attaque, lorsque vous les maintenez. La description du pouvoir précise ce qui se passe quand vous le maintenez ou y renoncez. À la fin de votre tour de jeu, si vous n'avez pas entrepris l'action nécessaire pour le maintenir, l'effet s'achève.
- **Durées se chevauchant :** si la cible est affectée par plusieurs pouvoirs produisant le même effet sans pour autant s'achever au même moment, c'est celui qui a la durée la plus longue qui s'applique.

Sauf indication contraire, vous pouvez maintenir un pouvoir ayant une durée maintenue à hauteur de 5 minutes. Cependant, il vous est impossible de vous reposer lorsque vous maintenez un pouvoir, si bien que vous ne pouvez regagner l'usage de vos pouvoirs de rencontre ou de votre second souffle tant que vous n'y mettez pas un terme.

Les rituels (cf. Chapitre 10) reproduisent des effets susceptibles de durer des heures, des jours, voire des années.

Jets de sauvegarde

Lorsque vous êtes victime d'un effet persistant ou d'un état préjudiciable auquel il est possible de mettre fin par le biais d'un jet de sauvegarde (« sauvegarde annule »), vous avez une chance d'y échapper à chaque round, à la fin de votre tour de jeu. Il vous suffit pour cela d'effectuer un jet de sauvegarde : lancez 1d20 qui ne tient compte ni de votre niveau, ni de vos modificateurs de caractéristique. Un jet de sauvegarde couronné de succès est simplement qualifié de **sauvegarde.**

JETS DE SAUVEGARDE

- **Fin du tour :** à la fin de votre tour de jeu, effectuez un jet de sauvegarde contre chacun des effets dont vous êtes victime et auquel il est possible de mettre fin grâce à une sauvegarde. Lancez 1d20 :

  Inférieur à 10 : échec ; l'effet se poursuit.

  Supérieur ou égal à 10 : réussite ; l'effet prend fin.
- **Choix de l'ordre :** lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde, choisissez le premier effet contre lequel vous lancez le dé, puis le deuxième, etc.
- **Modificateurs :** habituellement, un jet de sauvegarde n'inclut aucun modificateur ; lancez simplement 1d20. Certains pouvoirs, talents ou traits raciaux peuvent toutefois être amenés à modifier un tel jet.

Un jet de sauvegarde vous donne un peu plus d'une chance sur deux d'enrayer un effet. Le plus souvent, vous ne pouvez rien faire pour augmenter vos chances de succès, sachant qu'elles ne sont pas liées à la gravité de l'effet en question. Alors, en quoi le venin d'un serpent géant est-il plus dangereux que celui d'un reptile commun ? Eh bien, le premier aura plus de chances de vous affecter (son bonus à l'attaque est plus élevé) et sera beaucoup plus virulent tant qu'il restera dans votre système sanguin (dégâts continus et effets secondaires).

À chaque round, à la fin de votre tour de jeu, effectuez un jet de sauvegarde contre chacun des effets dont vous êtes victime. Parfois, un effet vous impose un état préjudiciable ou vous inflige un type de dégâts continus (cf. page 278). Un autre genre d'effet est, par exemple, celui du venin de diablotin, qui regroupe des dégâts de poison continus et un malus de -2 en défense de Volonté. Vous n'effectuez alors pas de jet de sauvegarde contre chacun de ces effets ; vous en jouez un par round contre le venin à proprement dit.

Certains pouvoirs ont des effets nécessitant plusieurs jets de sauvegarde pour y échapper. Ces pouvoirs incluent des effets ultérieurs qui s'appliquent encore après que vous vous êtes sauvegardé contre l'effet initial. Prenons l'exemple d'un pouvoir qui vous plonge dans l'inconscience jusqu'à ce que vous vous sauvegardiez, et qui a pour effet secondaire de vous ralentir. Dès lors que vous avez réussi votre jet de sauvegarde contre l'inconscience, vous devez en réussir un second contre la lenteur avant d'échapper à tous les effets du pouvoir.

Un effet secondaire débute après que vous avez effectué tous vos jets de sauvegarde, à la fin de votre tour de jeu. Cela signifie que vous ne pouvez effectuer de jet de sauvegarde à la fin du tour de jeu où vous parvenez à vous sauvegarder contre l'effet initial.

Modificateurs à l'attaque

Les combats se résument rarement à une série d'adversaires placés en rang d'oignons et qui se tapent les uns sur les autres. Déplacements et positionnement jouent donc un rôle de premier ordre. Si un archer caché derrière un arbre tire sur un adversaire en terrain découvert, il a de toute évidence un avantage. De même, l'utilisation de magie et de pouvoirs spéciaux offre bien souvent des opportunités à ne pas rater. Si le magicien de votre groupe vous rend invisible, vous pourrez facilement échapper à vos ennemis. En revanche, si un magicien adverse vous étourdit à l'aide d'un sort, vous baissez la garde et vos ennemis peuvent plus facilement vous sauter dessus.

En combat, les avantages et désavantages temporaires se traduisent par divers modificateurs à l'attaque, qui prennent la forme de bonus et de malus applicables à votre jet d'attaque. Vous ajoutez le modificateur en question à votre bonus de base à l'attaque lorsque vous portez un coup.

MODIFICATEURS À L'ATTAQUE

Situation	Modificateur
Avantage de combat contre la cible	+2
L'attaquant est à terre	-2
L'attaquant est maîtrisé	-2
La cible dispose d'un abri	-2
La cible dispose d'un abri supérieur	-5
La cible dispose d'un camouflage	-2
La cible dispose d'un camouflage total	-5
Portée longue (attaques d'armes uniquement)	-2
Attaque de charge (corps à corps uniquement)	+1

Avantage de combat

L'un des modificateurs à l'attaque les plus courants est l'avantage de combat, qui illustre une situation dans laquelle le défenseur est incapable de se protéger correctement. Il est harcelé par plusieurs adversaires à la fois, étourdi, distrait ou surpris. Lorsque vous jouissez d'un tel avantage contre la cible, tous vos jets d'attaque bénéficient d'un bonus de +2 contre celle-ci.

Certains pouvoirs exigent que vous jouissiez d'un avantage de combat pour pouvoir les utiliser contre une cible, alors que d'autres en profitent tout simplement et voient leurs effets accrus. Si un talent, pouvoir ou quelque autre faculté vous confère un plus quelconque lorsque vous jouissez d'un avantage de combat, celui-ci ne s'applique bien sûr que face à la cible concernée.

AVANTAGE DE COMBAT

- **Bonus de +2 aux jets d'attaque :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsque vous jouissez d'un avantage de combat sur la cible de votre attaque.
- **Capable de voir la cible :** vous devez être en mesure de voir la cible pour jouir d'un avantage de combat contre elle.

Voici quelques situations qui confèrent un avantage de combat à l'assaillant.

Lorsque le défenseur...
- court (cf. page 289)
- est à terre (attaques de corps à corps uniquement) (cf. page 277)
- est aveuglé (cf. page 277)
- est en équilibre (cf. page 180)
- est étourdi (cf. page 277)
- est hébété (cf. page 277)
- est incapable de voir l'assaillant (cf. page 281)
- est inconscient (cf. page 277)
- est maîtrisé (cf. page 277)
- est pris en tenaille par l'assaillant (cf. page 285)
- est sans défense (cf. page 277)
- est surpris (cf. page 277)
- grimpe (cf. page 182)
- n'est pas conscient de votre présence (cf. page 188)
- se faufile (cf. page 292)

Une fois par rencontre, vous pouvez tenter de jouir d'un avantage de combat contre une cible en effectuant un test de Bluff (cf. page 183).

À noter que l'avantage de combat est tout relatif. Lorsque deux combattants s'affrontent, il est parfaitement possible que l'un seulement jouisse d'un avantage de combat sur l'autre, que les deux en bénéficient ou qu'aucun ne soit concerné. Il est possible qu'une créature adjacente à un ennemi jouisse d'un tel avantage contre elle, mais pas contre celui qui se trouve juste à côté.



Abri et camouflage

De nombreux types de terrain offrent des cachettes et obstacles derrière lesquels se dissimuler pour éviter coups et flèches. Les obstacles physiques capables de dévier des objets offrent un abri. En revanche, les obstacles et effets qui n'arrêtent pas les attaques mais vous cachent aux yeux de l'ennemi confèrent un camouflage.

Abri

Les ennemis situés derrière un muret, au coin d'un mur ou derrière un arbre bénéficient d'un abri car il est plus difficile de les toucher.

ABRI

- **Abri (malus de -2 aux jets d'attaque) :** la cible est au coin d'un mur ou protégée par un élément de terrain. Par exemple, elle se trouve dans la même case qu'un arbuste, elle est cachée derrière une colonne, un meuble ou un muret.
- **Abri supérieur (malus de -5 aux jets d'attaque) :** la cible est protégée par un élément de terrain important, qu'elle soit derrière une fenêtre, une herse, une grille ou une meurtrière.
- **Attaques de zone et de proximité :** lorsque vous effectuez une attaque de zone ou de proximité, la cible dispose d'un abri si elle est séparée de la case d'origine (et non de vous) par un obstacle.
- **Allonge :** si une créature a une allonge telle qu'elle peut attaquer au travers de cases qui constitueraient un abri si la cible s'y trouvait, celle-ci dispose de cet abri. Par exemple, même si vous ne vous trouvez pas dans la même case qu'une colonne, celle-ci vous confère un abri contre l'attaque de l'ogre qui est situé de l'autre côté.
- **Créatures et abri :** lorsque vous effectuez une attaque à distance contre un adversaire et que d'autres ennemis se situent en travers du chemin, votre cible dispose d'un abri. En revanche, vos alliés ne confèrent jamais d'abri à un ennemi. Enfin, ni vos alliés ni vos ennemis ne confèrent d'abri contre les attaques de corps à corps, de zone ou de proximité.
- **Fixer l'abri :** pour déterminer si la cible dispose d'un abri, prenez un coin de votre case (ou un coin de la case d'origine de votre attaque) et tracez des lignes imaginaires allant jusqu'à chacun des coins de l'une des cases de la cible. Si une ou deux de ces lignes traversent un obstacle ou un adversaire, la cible dispose d'un abri. Toutefois, la ligne ne s'arrête pas si elle longe la case d'un obstacle ou d'un ennemi. Enfin, si trois ou quatre de ces lignes traversent un obstacle ou un adversaire, mais que vous avez une ligne d'effet, la cible dispose d'un abri supérieur.

Camouflage

Si vous n'avez pas un aperçu de votre adversaire, il dispose d'un camouflage vous concernant, ce qui signifie que vos jets d'attaque subissent un malus contre cette cible. C'est ce qui arrive lorsque l'on se bat dans une zone faiblement éclairée (cf. *Vision et lumière*, page 262), dans une zone remplie de brume ou de fumée, ou dans un milieu qui vous bouche la vue, comme dans une forêt.

CASES VOILÉES

- **Légèrement voilées :** lumière faible, feuillage, brouillard, fumée, lourdes chutes de neige ou pluie.
- **Grandement voilées :** brouillard dense, fumée dense, feuillage dense.
- **Totalement voilées:** ténèbres.

Les effets qui offrent un camouflage bouchent la vue sans pour autant empêcher les attaques.

CAMOUFLAGE

- **Camouflage (malus de -2 aux jets d'attaque) :** la cible est dans une case légèrement voilée, ou encore dans une case grandement voilée qui vous est adjacente.
- **Camouflage total (malus de -5 aux jets d'attaque) :** vous ne voyez pas la cible. Elle est invisible, dans une case totalement voilée, ou encore dans une case grandement voilée qui ne vous est pas adjacente.
- **Attaques de corps à corps et à distance uniquement :** les malus à l'attaque découlant d'un camouflage ne s'appliquent qu'aux cibles d'attaques de corps à corps ou à distance.

Avant même de porter un coup à une cible que vous ne voyez pas, il faut déjà savoir dans quelle direction frapper. Commencez par choisir la case que vous attaquez, sachant que la cible n'y est peut-être pas (cf. *Frapper ce que l'on ne voit pas*, ci-dessous).

Divers pouvoirs et effets permettent de devenir invisible, ce qui se traduit par un camouflage total.



INVISIBLE

- Il est impossible de vous apercevoir par les formes de vision normales.
- Vous jouissez d'un avantage de combat contre tout ennemi qui ne peut vous voir.
- Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part des ennemis qui ne peuvent vous voir.

MODIFICATEURS À L'ATTAQUE

Frapper ce que l'on ne voit pas

Si vous affrontez une créature que vous ne voyez pas (qu'elle soit invisible, ou encore que vous soyez aveuglé ou combattiez dans l'obscurité la plus totale), vous devez prendre pour cible une case et non un adversaire. Mais vous devez commencer par savoir quelle case frapper. Voici comment procéder :

La créature invisible use de Discrétion : à la fin de son tour de jeu, une créature camouflée effectue un test de Discrétion opposé à votre Perception passive. Si vous l'emportez, vous savez qu'une créature est là (bien que vous ne la voyiez pas), et la direction dans laquelle elle se trouve. Si vous l'emportez d'au moins 10, vous savez précisément dans quelle case elle achève son tour de jeu. La cible effectue aussi un test de Discrétion si elle entreprend une action immédiate ou une action d'opportunité.

Effectuez un test de Perception : à votre tour de jeu, vous pouvez effectuer un test de Perception au prix d'une action mineure, en comparant votre résultat à celui du dernier test de Discrétion de la créature camouflée. Si vous l'emportez, vous savez dans quelle direction elle se trouve, et même dans quelle case elle se tient si vous l'emportez d'au moins 10.

Choisissez une case et attaquez : choisissez une case à attaquer, en exploitant toutes les informations glanées quant à l'emplacement de la cible. Effectuez un jet d'attaque (accompagné d'un malus de -5 puisque vous vous en prenez à une cible disposant d'un camouflage total). Si vous choisissez la mauvaise case, votre coup rate automatiquement, mais seul le MD le sait.

Attaques de zone et de proximité : vous pouvez aussi effectuer une attaque de zone ou de proximité incluant la case où vous pensez (ou savez) que se trouve la créature camouflée. Votre jet d'attaque ne subit pas de malus dû au camouflage de la cible.

DÉPLACEMENT ET POSITIONNEMENT

Lors d'une bataille rangée, héros et monstres sont en mouvement permanent. Le voleur contourne les adversaires dans l'espoir de porter une attaque en tenaille mortelle ; le magicien reste à bonne distance et tente de trouver une bonne place pour tirer le meilleur parti de ses attaques de zone ; et les archers gobelins manœuvrent pour bénéficier de lignes de tir dégagées. Il est maintenant temps de tirer le meilleur parti de votre efficacité au combat en vous apprenant à vous déplacer à votre avantage.

TAILLE ET ESPACE DES CRÉATURES

Chaque créature trouve sa place dans l'une des six catégories de taille, qui correspond au nombre de cases qu'elle occupe sur le quadrillage, exprimé par **l'espace.**

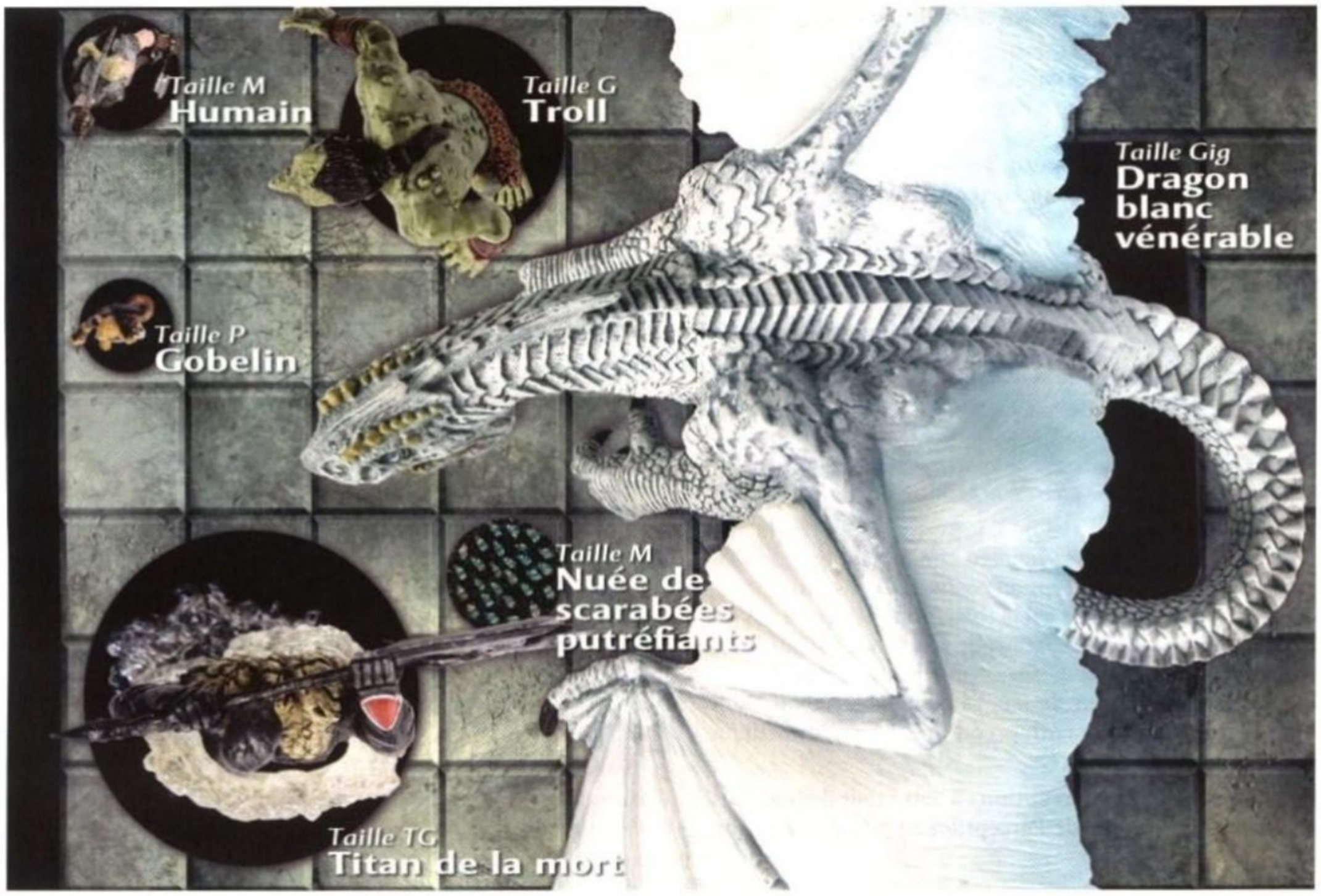
RÈGLES SPÉCIALES DE TAILLE

Les créatures de taille inférieure à P (petite) ou supérieure à M (moyenne) se conforment à des règles spéciales en matière de positionnement et d'attaque.

- **Très petite (TP) :** quatre individus de taille TP rentrent dans une case, mais une nuée de créatures de taille TP peut parfaitement abriter des centaines ou même des milliers de créatures dans une même case. La plupart des créatures de taille TP sont incapables d'attaquer. Quand elles en ont malgré tout les moyens, elles ne peuvent s'en prendre aux cibles adjacentes. Elles ne peuvent donc attaquer que les cibles situées dans l'espace qu'elles occupent. Elles ont la possibilité d'entrer et de finir leur tour de jeu dans l'espace d'une créature de taille supérieure.
- **Petite (P) :** les créatures de taille P occupent autant d'espace que les créatures de taille M. Toutefois, elles sont incapables de se servir d'armes à deux mains. Quand une arme à une main peut être utilisée à deux mains pour infliger davantage de dégâts, la créature de taille P doit s'en servir à deux mains, mais ne bénéficie pas de ces dégâts supplémentaires.
- **Grande (G), très grande (TG) et gigantesque (Gig) :** les créatures de taille supérieure à M occupent plus de 1 case. Par exemple, un ogre occupe un espace de 2 x 2 cases. La plupart des créatures de taille G ou plus ont une allonge au corps à corps supérieure à 1 case. Cela signifie qu'elles sont en mesure de porter des attaques de corps à corps à des créatures qui ne leur sont pas forcément adjacentes. La forme de la créature détermine généralement son allonge ; un ogre de taille G a une allonge de 2, mais un cheval de taille G a une allonge de 1.

Taille	*Exemple*	*Espace*	*Allonge*
TP	Rat	1/2*	0
P	Gobelin	1	1
M	Humain	1	1
G	Troll	2 × 2	1-2
TG	Titan de la mort	3 × 3	2-3
Gig	Dragon vénérable	4 × 4 ou plus	3-4

*Quatre individus de taille TP peuvent occuper une même case. Davantage encore peuvent y entrer dans le cas d'une nuée.



Vitesse de déplacement

Votre vitesse de déplacement (VD) se mesure en cases sur le quadrillage, sachant que chaque case de 2,5 cm représente une case de 1,50 m dans le monde de jeu. Un personnage qui a une VD 6 peut donc se déplacer de 6 cases (ou 9 mètres) sur le quadrillage en entreprenant une action de mouvement. Votre vitesse de déplacement est déterminée par votre race et l'armure que vous portez.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

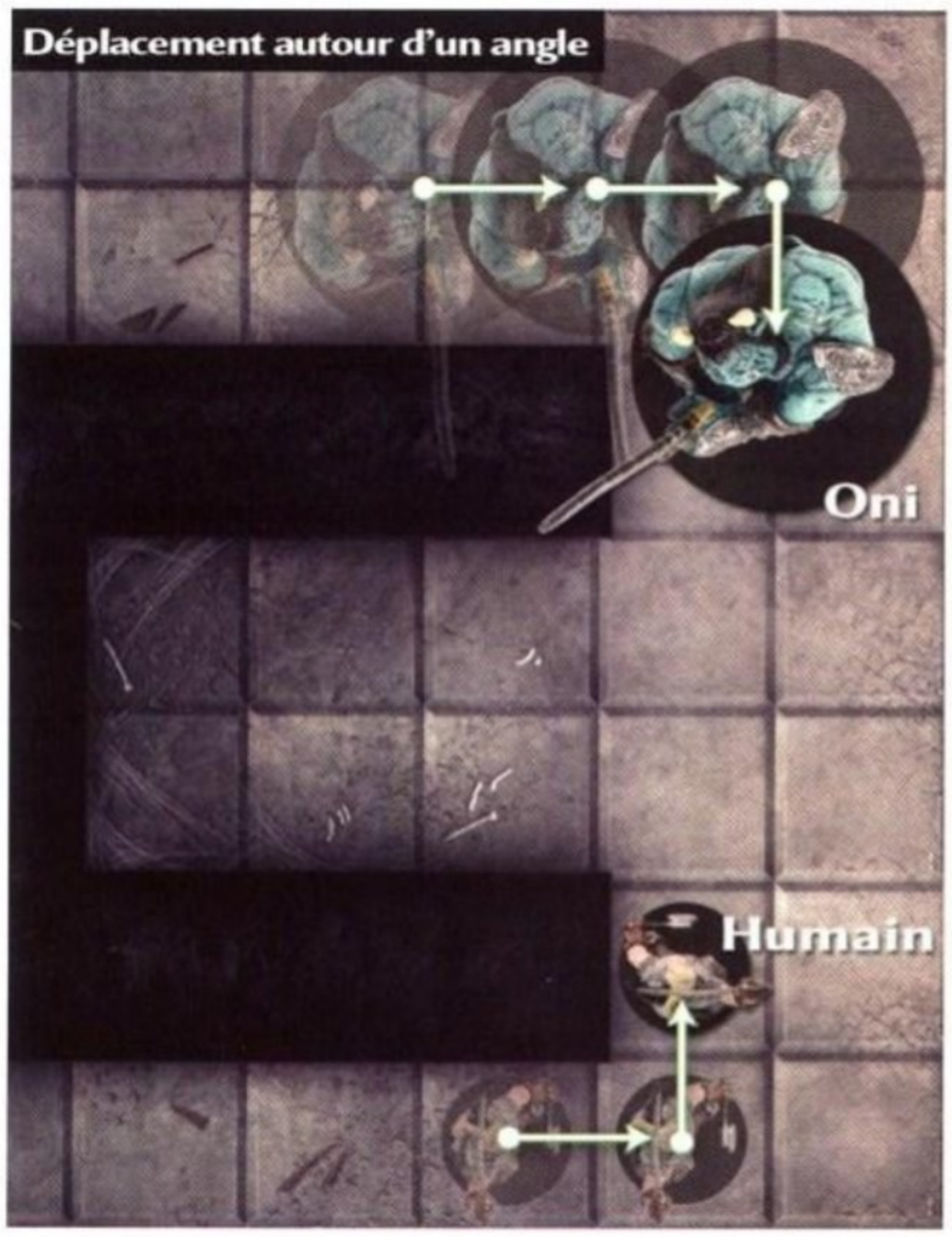
Déterminez votre vitesse de déplacement comme suit :

- Commencez par votre VD raciale.
- Ajoutez-y le malus à la VD de votre armure (le cas échéant).
- Ajoutez-y tout bonus applicable.

Cette VD est votre vitesse de déplacement à pied, à ne pas confondre avec votre VD lorsque vous nagez ou, plus rarement, volez.

Déplacement tactique

À votre tour de jeu, vous pouvez entreprendre une action de mouvement pour vous déplacer sur le champ de bataille puis une action simple pour lancer votre attaque. Pour plus de détails sur l'utilisation des actions de mouvement en combat, reportez-vous à la page 286. Toutes les actions de mouvement sont régies par les règles qui suivent.



Déplacement en diagonale

Un déplacement en diagonale fonctionne comme n'importe quel autre déplacement, si ce n'est qu'il vous est impossible de traverser l'angle d'un mur ou de quelque autre obstacle qui occupe le coin entre votre case actuelle et celle dans laquelle vous souhaitez vous rendre. En revanche, vous pouvez passer en diagonale d'une créature, car elle ne remplit pas complètement sa case.

Cases occupées

Une créature occupe la ou les cases de son espace.

TRAVERSER DES CASES OCCUPÉES

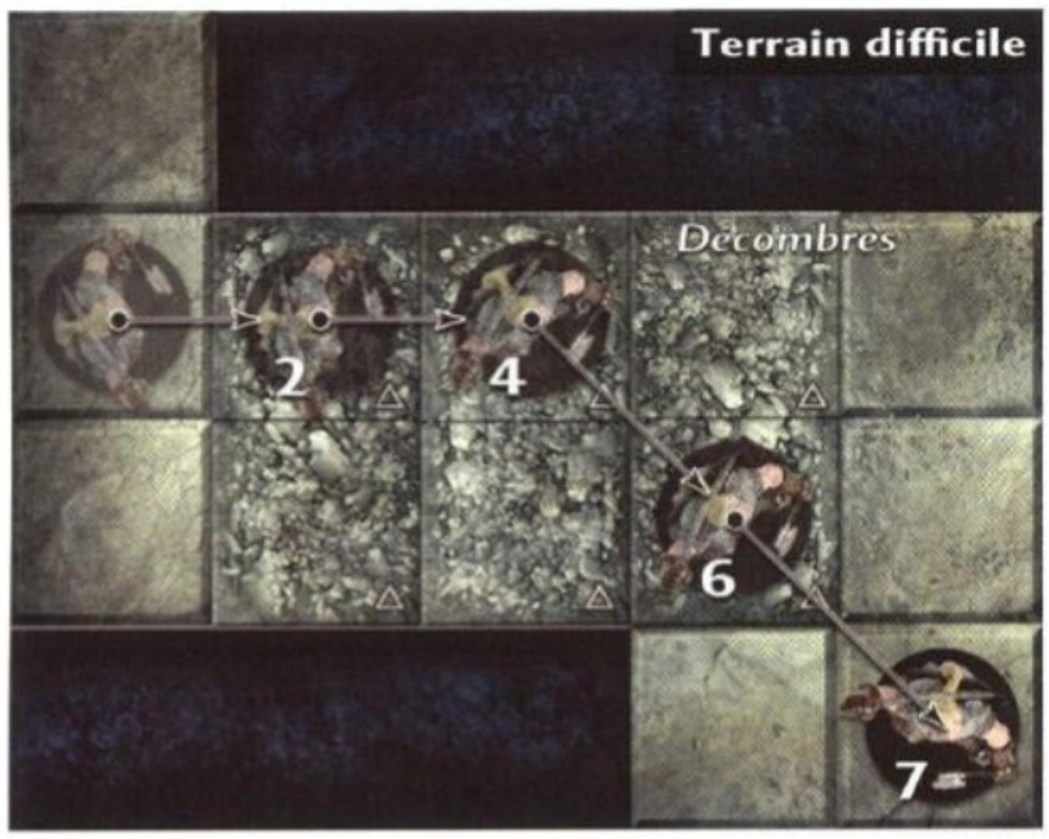
- **Allié :** vous pouvez traverser une case occupée par un allié.
- **Ennemi :** vous ne pouvez normalement pas traverser l'espace d'un ennemi, sauf s'il est sans défense, ou encore s'il a deux catégories de taille de plus ou de moins que vous.

  Si vous entrez dans l'espace d'un ennemi qui n'est pas sans défense, vous provoquez une attaque d'opportunité de sa part, car vous quittez une case qui lui est adjacente (certains pouvoirs vous permettent cependant de traverser la case d'un ennemi sans provoquer d'attaque d'opportunité).
- **Fin de déplacement :** vous pouvez terminer votre déplacement dans la case d'un allié à la condition que celui-ci soit à terre. Vous pouvez aussi terminer votre déplacement dans la case d'un ennemi sans défense. Toutefois, les créatures de taille TP peuvent achever leur déplacement dans la case d'une créature de taille supérieure à la leur. Si vous n'avez plus assez de déplacement pour atteindre une case éligible, vous l'achevez dans la dernière case que vous pouviez occuper.
- **Se lever :** si vous êtes à terre et dans la même case qu'une autre créature, reportez-vous à la page 292 pour voir comment vous relever.

Terrain et obstacles

Rares sont les affrontements qui se déroulent en plaine ou dans des pièces vides. En effet, les aventuriers combattent dans des cavernes encombrées d'éboulis, des forêts envahies par la végétation et autres escaliers parfois très raides. Chaque champ de bataille est donc unique en son genre et offre toutes sortes d'abris, camouflages et obstacles.

Cette section explique comment le terrain affecte les déplacements. Pour plus de détails sur son influence sur la vue et la défense, reportez-vous à *Abri et camouflage*, page 280.



TERRAIN DIFFICILE

Décombres, broussailles, tourbières, escaliers raides et toutes sortes d'obstacles constituent un terrain difficile qui gêne les déplacements.

- **Coûte 1 case supplémentaire :** chaque case de terrain difficile dans laquelle vous entrez vous coûte 1 case de déplacement supplémentaire.
- **Créatures de taille G, TG et Gig :** si une telle créature entre dans plusieurs cases représentant différents types de terrain, comptabilisez cette case de déplacement comme relevant du terrain le plus difficile. Comptez seulement les cases dans lesquelles elle entre pour la première fois, pas celles qu'elle occupe déjà.
- **Fin de déplacement :** s'il ne vous reste pas assez de déplacement pour entrer dans une case de terrain difficile, vous ne pouvez pas y entrer.
- **Vol :** les créatures volantes ne sont pas gênées par un terrain difficile quand elles volent.
- **Déplacement adapté :** certaines créatures ont une faculté spéciale leur permettant d'ignorer un terrain difficile en certaines circonstances. Par exemple, les dryades ont déplacement forestier, qui leur permet d'ignorer un terrain difficile en forêt.

Étant donné qu'il faut 1 case de déplacement supplémentaire pour entrer dans un terrain difficile, vous ne pouvez normalement pas vous décaler dans une telle case, sauf si un pouvoir vous permet de vous décaler de 2 cases.

OBSTACLES

À l'instar d'un terrain difficile, un obstacle peut gêner votre déplacement.

- **Obstacles remplissant des cases :** un obstacle tel qu'un gros arbre, un pilier ou un mur bloque une case entièrement en la remplissant totalement. Vous ne pouvez pas entrer dans une telle case.

  Coins : quand un obstacle remplit une case, vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale au travers de l'angle de cette case (cf. page 283).
- **Obstacles entre des cases :** certains obstacles courent le long des bords de cases sans les couper ; c'est le cas par exemple d'un muret séparant deux cases. Dans ce cas, on passe d'une case à l'autre comme s'il s'agissait d'un terrain difficile, même si les deux cases situées de part et d'autre du muret n'ont rien de difficile.

Double déplacement

À votre tour de jeu, vous pouvez vous déplacer deux fois si vous entreprenez une action de mouvement à la place de votre action simple. Si vous entreprenez deux fois de suite la même action de mouvement (deux marches, deux courses, deux décalages, deux rampements), vous réalisez ce qu'on appelle un double déplacement.

DOUBLE DÉPLACEMENT

- **Même action de mouvement :** pour réaliser un double déplacement, vous devez entreprendre deux fois de suite la même action de mouvement lors de votre tour de jeu.
- **Une vitesse de déplacement :** lorsque vous réalisez un double déplacement, additionnez les VD de vos deux actions de mouvement, puis déplacez-vous.
- **Cases occupées :** lorsque vous réalisez un double déplacement, votre première action de mouvement peut s'achever dans l'espace d'un allié, tout simplement parce que vous ne vous y arrêtez pas. En revanche, votre seconde action de mouvement ne peut prendre fin dans un tel espace.
- **Terrain difficile :** lorsque vous réalisez un double déplacement, vous pouvez franchir davantage de cases de terrain difficile que d'ordinaire puisque vous faites la somme des vitesses de déplacement de vos deux actions de mouvement avant de vous déplacer. Par exemple, si vous avez une VD 5, vous ne pouvez entrer que dans 2 cases de terrain difficile quand vous marchez. Si vous réalisez un double déplacement et marchez deux fois d'affilée, vous pouvez entrer dans 5 cases de terrain difficile et non 4.

Chutes

Certains types de terrain présentent un danger unique : la chute précipitée. Lorsque vous tombez d'au moins 3 mètres de haut, vous subissez des dégâts.

CHUTES

- **Dégâts de chute :** vous subissez 1d10 dégâts par tranche de 3 mètres de chute.

  Alternative express : si vous chutez de plus de 15 mètres, vous subissez 25 dégâts pour ces 15 premiers mètres, plus 1d10 par tranche supplémentaire de 3 mètres.
- **À terre :** vous vous retrouvez à terre en heurtant le sol, sauf si vous ne subissez pas de dégâts en raison de la chute.
- **Saut :** si vous êtes formé en Acrobaties, vous avez droit à un test pour réduire les dégâts de chute (cf. page 181).
- **Se rattraper :** si un pouvoir ou une bousculade (cf. page 289) vous fait basculer dans un précipice ou une fosse, vous avez aussitôt droit à un jet de sauvegarde pour éviter de tomber dans le vide. Il s'agit d'un jet de sauvegarde parfaitement normal, si ce n'est que vous le jouez une fois au bord, sans attendre la fin de votre tour de jeu.

Moins de 10 : échec ; vous tombez dans le vide.

10 ou plus : réussite ; vous vous retrouvez à terre, au bord, dans la dernière case que vous occupiez avant de tomber. Le déplacement forcé est interrompu.

- **Créatures de taille G, TG et Gig :** si une partie seulement de l'espace de la créature se trouve dans le vide, elle ne tombe pas.

Prise en tenaille

L'une des tactiques de combat les plus simples consiste à prendre en tenaille un adversaire adjacent avec l'un de vos alliés.

PRISE EN TENAILLE

- **Avantage de combat :** vous jouissez d'un avantage de combat (cf. page 279) contre un adversaire que vous prenez en tenaille.
- **Flancs opposés :** pour prendre un ennemi en tenaille, un allié et vous devez être adjacents à votre adversaire et vous tenir sur des bords ou coins opposés de son espace.

  En cas de doute, tracez une ligne imaginaire passant au centre des cases respectives des deux alliés. Si cette ligne traverse les bords ou coins opposés de l'espace de l'ennemi, celui-ci est bel et bien pris en tenaille.
- **Doit être capable d'attaquer :** votre allié et vous devez être en mesure d'attaquer l'ennemi, que vous soyez armés ou non. S'il n'y a pas de ligne d'effet entre votre ennemi d'une part et votre allié ou vous d'autre part, il n'y a pas de prise en tenaille. Si vous êtes affecté par un effet qui vous empêche d'entreprendre des actions d'opportunité, vous ne pouvez user de prise en tenaille.
- **Créatures de taille G, TG et Gig :** si l'espace d'une créature usant de prise en tenaille occupe plusieurs cases, il suffit que l'une de ces cases compte dans le cadre de la prise en tenaille pour qu'elle jouisse d'un avantage de combat.

Tirer, pousser et faire glisser

Certains pouvoirs et effets vous permettent de pousser, tirer ou faire glisser une cible.

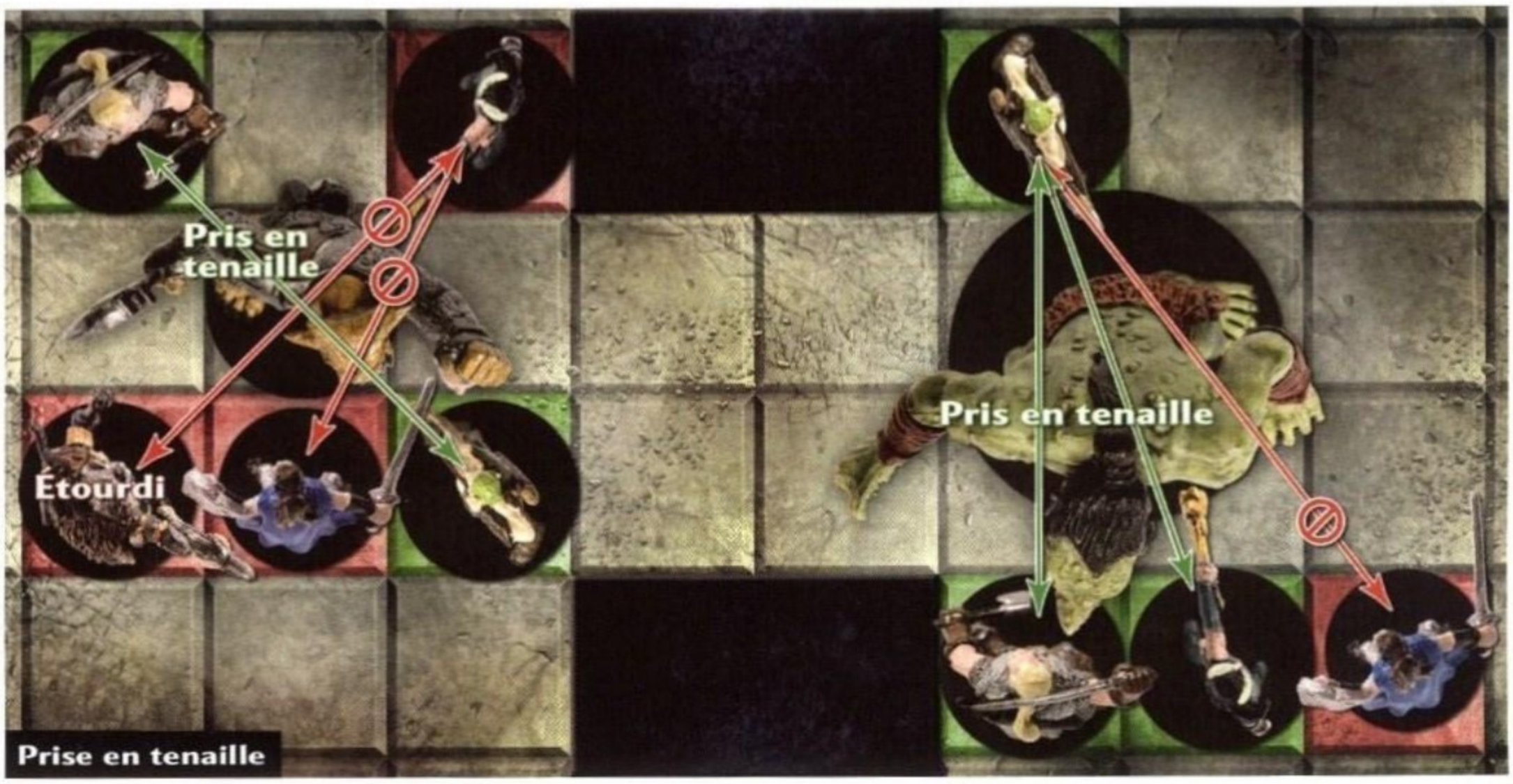
TIRER, POUSSER ET FAIRE GLISSER

- **Tirer :** lorsque vous tirez une créature, chaque case de déplacement que vous lui imposez doit la rapprocher de vous.
- **Pousser :** lorsque vous poussez une créature, chaque case de déplacement que vous lui imposez doit l'éloigner de vous.
- **Faire glisser :** lorsque vous faites glisser une créature, il n'y a pas de restriction à la direction de son déplacement.

Que vous tiriez, poussiez ou fassiez glisser une cible, sachez que certaines règles régissent le déplacement forcé.

DÉPLACEMENT FORCÉ

- **Ligne d'effet :** vous devez avoir une ligne d'effet avec la case dans laquelle vous tirez, poussez ou faites glisser une créature.
- **Distance en cases :** le pouvoir que vous utilisez précise le nombre de cases dont vous pouvez déplacer la créature. Vous pouvez cependant décider de ne pas la déplacer ou de la déplacer d'un nombre de cases inférieur au potentiel du pouvoir. En revanche, vous ne pouvez pas la déplacer verticalement.
- **Destination spécifique :** certains pouvoirs ne précisent pas une distance en cases, mais une destination spécifique, comme « adjacente » (une case qui vous est adjacente).
- **Pas d'attaques d'opportunité :** le déplacement forcé ne provoque pas d'attaques d'opportunité et autres actions d'opportunité.
- **Ignorez les terrains difficiles :** le déplacement forcé ignore tout terrain difficile.



Prise en tenaille

- **Pas un déplacement :** le déplacement forcé ne compte pas dans le potentiel de déplacement qu'a la cible à son tour de jeu. Sa VD n'entre tout simplement pas en ligne de compte lorsque vous la déplacez.
- **Voie dégagée :** un déplacement forcé ne peut pas faire entrer une cible dans un espace auquel elle ne pourrait accéder en marchant. Il est donc impossible de la faire passer au travers d'un obstacle ou de l'obliger à se faufiler dans un espace.
- **Se rattraper :** si vous êtes précipité dans un précipice ou une fosse, vous pouvez tenter de vous rattraper avant de chuter (cf. *Chutes*, page 284).
- **Échange de places :** certains pouvoirs vous permettent d'échanger votre place avec celle de la cible. Faites glisser la cible jusqu'à ce que son espace chevauche le vôtre, puis décalez-vous afin que votre propre espace inclue une case au moins de celui que la cible vient de quitter.

Téléportation

De nombreux pouvoirs et rituels vous permettent de vous téléporter, ce qui revient à se déplacer instantanément d'un point à un autre. À moins que la description d'un pouvoir ou rituel précise le contraire, la téléportation observe les règles suivantes.

TÉLÉPORTATION

- **Ligne de mire :** vous devez être en mesure de voir votre destination.
- **Pas de ligne d'effet :** vous pouvez vous téléporter jusqu'à un endroit que vous voyez même si vous n'avez pas de ligne d'effet avec celui-ci.
- **Pas d'attaques d'opportunité :** votre déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
- **Destination :** votre destination doit être un espace que vous êtes en mesure d'occuper sans vous y faufiler.
- **Instantané :** lorsque vous vous téléportez, vous disparaissez de l'espace que vous occupez pour réapparaître aussitôt dans l'espace choisi. Les créatures, les objets et le terrain qui vous séparent de votre destination ne gênent en rien votre déplacement.
- **Immobilisé :** le fait d'être immobilisé ne vous empêche pas de vous téléporter. Si vous êtes immobilisé à cause d'un effet physique, comme une créature qui vous étreint, vous pouvez vous téléporter, auquel cas vous n'êtes plus immobilisé ou maîtrisé (selon votre situation). Si vous êtes immobilisé en raison d'un effet visant votre corps ou votre esprit, la téléportation n'y met pas fin ; vous restez donc immobilisé une fois arrivé à destination.

Déphasage

Certaines créatures, comme le serpent d'ombre, ont une faculté spéciale de déphasage, ce que certains pouvoirs permettent aussi de reproduire. Lorsque vous déphasez, vous ignorez le terrain difficile et pouvez vous déplacer au travers d'obstacles et autres créatures, mais devez achever votre déplacement dans un espace inoccupé.

Actions de combat

À votre tour de jeu, un large éventail d'actions s'offrira à vous. En règle générale, la décision la plus importante à prendre concerne votre action simple. Allez-vous utiliser l'un de vos pouvoirs ? Si oui, lequel ? À moins que la situation n'exige une approche différente, comme l'utilisation de cette action simple pour avaler une *potion de guérison*, tenter d'entrer en pourparlers et vous adresser à vos adversaires, ou encore entreprendre une seconde action de mouvement. Cette section vous explique comment réaliser les actions les plus courantes qui s'offrent à vous à votre tour de jeu.

La liste n'est pas exhaustive, si bien que vous pouvez tenter tout ce qui vous passe par la tête. Les règles de cette section couvrent les actions les plus courantes, mais vous pouvez vous en inspirer pour arriver à comprendre ce qui se passe quand vous tentez quelque chose qui ne figure pas dans les règles.

Aider quelqu'un

Vous utilisez votre action pour aider un autre personnage. Vous pouvez ainsi assister le jet d'attaque d'un allié contre un ennemi, ou encore conférer à un allié un bonus contre la prochaine attaque d'un ennemi. Enfin, vous pouvez également utiliser cette action pour assister le test de compétence ou de caractéristique d'autrui.

AIDER QUELQU'UN : ACTION SIMPLE

- **Jet d'attaque :** choisissez une cible située à portée d'allonge au corps à corps et effectuez une attaque de base de corps à corps contre une CA 10. En cas de succès, vous n'infligez pas de dégâts, mais choisissez un allié. Celui-ci bénéficie d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque contre la cible ou à toutes les défenses contre la prochaine attaque de celle-ci. Ce bonus disparaît s'il n'a toujours pas été utilisé à la fin de votre tour de jeu suivant.
- **Test de compétence ou de caractéristique :** vous pouvez aussi assister un test de compétence ou de caractéristique effectué par un allié adjacent. Effectuez un test de compétence ou de caractéristique contre un DD 10. En cas de succès, vous conférez un bonus de +2 au prochain test de cet allié exploitant la même compétence ou caractéristique. Ce bonus disparaît s'il n'a toujours pas été utilisé à la fin du tour de jeu suivant de votre allié.

Attaque de base

L'attaque de base est un pouvoir d'attaque à volonté que tout le monde possède, quelle que soit sa classe. Ce pouvoir peut prendre deux formes : de corps à corps et à distance. Calculez les bonus à l'attaque d'une attaque de base comme ceux de tout autre pouvoir d'attaque (cf. page 274).

Quand un pouvoir vous donne droit à une attaque de base, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps ou une attaque de base à distance. En revanche, s'il spécifie le type de l'attaque de base (de corps à corps ou à distance), vous devez vous y tenir.

Vous recourez à l'attaque de base de corps à corps pour porter une attaque d'opportunité. Certains pouvoirs et effets (notamment les pouvoirs de maître de guerre) vous donnent le droit de porter une attaque de base en dehors de votre tour de jeu.

Attaque de base de corps à corps Attaque de base

Vous recourez à l'attaque la plus simple qu'on vous a apprise la première fois que vous avez posé la main sur une arme de corps à corps.

À volonté ✦ **arme**
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmente les dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.
Spécial : vous pouvez utiliser une attaque à mains nues comme une arme pour porter une attaque de base de corps à corps.

Attaque de base à distance Attaque de base

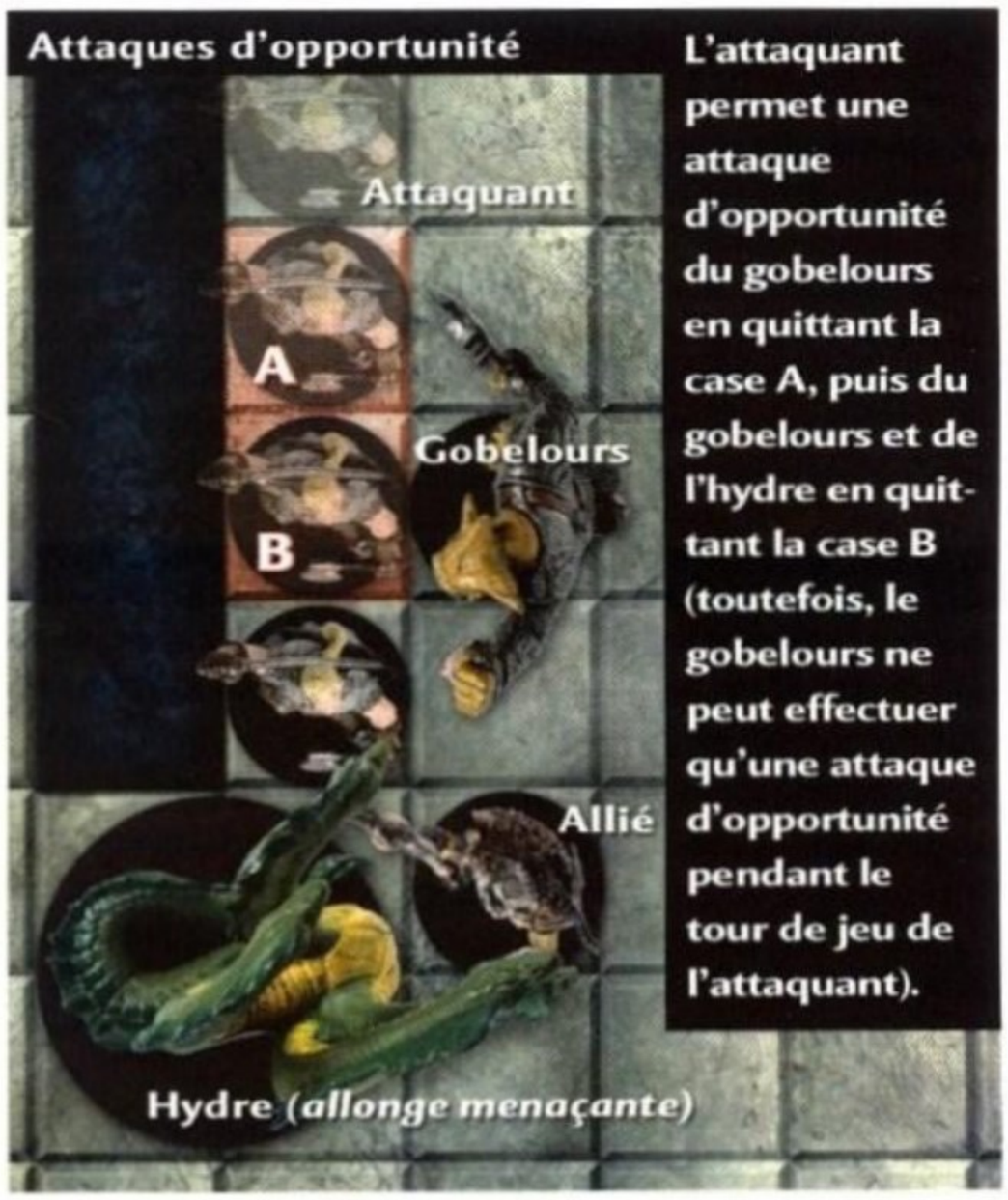
Vous recourez à l'attaque la plus simple qu'on vous a apprise la première fois que vous avez posé la main sur une arme à distance.

À volonté ✦ **arme**
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Augmente les dégâts à 2[A] + modificateur de Dextérité au niveau 21.
Spécial : les armes de jet lourdes (cf. page 214) s'appuient sur la Force et non la Dextérité pour ce qui est des jets d'attaque et de dégâts.
Spécial : les sorciers peuvent user de *décharge occulte* en guise d'attaque de base à distance ; les magiciens peuvent en faire de même avec *projectile magique*.

À l'instar des autres attaques à distance, les attaques de base à distance provoquent des attaques d'opportunité.

Attaque d'opportunité

Les combattants espèrent toujours que leur adversaire finira par baisser la garde. Lorsque vous êtes adjacent à un ennemi, celui-ci ne peut vous dépasser, ou encore utiliser un pouvoir à distance ou un pouvoir de zone, sans se mettre en danger en vous donnant l'occasion de lui envoyer une attaque d'opportunité. L'action d'opportunité la plus courante prend la forme d'une attaque d'opportunité ; une attaque de base de corps à corps visant la créature qui la provoque.



ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ : ACTION D'OPPORTUNITÉ

- **Attaque de base de corps à corps :** l'attaque d'opportunité prend la forme d'une attaque de base de corps à corps (cf. page 287).
- **Déplacement :** si un ennemi quitte une case qui vous est adjacente, vous êtes en droit de lui porter une attaque d'opportunité. Toutefois, vous ne pouvez le faire s'il se décale ou se téléporte, ou encore s'il est obligé de se déplacer parce qu'on le pousse, le tire ou le fait glisser.
- **Pouvoirs de zone et à distance :** si un ennemi qui vous est adjacent utilise un pouvoir à distance ou un pouvoir de zone, vous êtes en droit de lui porter une attaque d'opportunité.
- **Une par tour de jeu :** vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action d'opportunité durant le tour de jeu d'un autre combattant, mais il n'y a pas de limite au nombre que vous pouvez en entreprendre à chaque round.
- **Capable d'attaquer :** vous ne pouvez porter une attaque d'opportunité que si vous voyez votre ennemi et êtes en mesure de lui envoyer une attaque de base de corps à corps.
- **Interrompt l'action de la cible :** l'action d'opportunité se déroule avant que la cible ait fini son action. Si son total de points de vie tombe à 0 (ou moins) en raison de votre attaque d'opportunité, elle ne peut finir son action car elle est morte ou mourante.
- **Allonge menaçante :** certaines créatures ont une faculté appelée allonge menaçante. Cela leur permet de porter des attaques d'opportunité aux ennemis non adjacents. Si un ennemi quitte une case située à portée d'allonge de la créature (ou encore s'il tente une attaque à distance ou une attaque de zone), celle-ci est en droit de lui porter une attaque d'opportunité.

Actions de combat

ACTIONS SIMPLES

Action	Description
Administrer une potion	Vous aidez une créature inconsciente à boire une potion.
Aider quelqu'un	Vous améliorez le jet d'attaque, la défense, le test de compétence ou le test de caractéristique d'un allié.
Attaque de base	Vous effectuez une attaque de base.
Bousculade	Vous poussez une cible de 1 case et vous vous décalez dans l'espace libéré.
Charge	Vous vous déplacez et effectuez une attaque de base de corps à corps ou une bousculade.
Coup de grâce	Vous obtenez un coup critique contre un ennemi sans défense.
Défense totale	Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Étreinte	Vous étreignez un ennemi.
Prendre ou ranger un bouclier	Vous vous équipez d'un bouclier ou le rangez.
Préparer son action	Vous êtes prêt à entreprendre une action en fonction d'un déclencheur précis.
Second souffle	Vous dépensez une récupération et bénéficiez d'un bonus aux défenses (une fois par rencontre).

ACTIONS DE MOUVEMENT

Action	Description
Courir	Vous vous déplacez à hauteur de votre VD + 2 ; vous conférez un avantage de combat jusqu'à votre tour de jeu suivant.
Évasion	Vous vous dégagez d'une étreinte et vous vous décalez.
Marcher	Vous vous déplacez à hauteur de votre VD.
Ramper	Vous vous déplacez à hauteur de la moitié de votre VD tout en étant à terre.
Se décaler	Vous vous déplacez de 1 sans provoquer d'attaques d'opportunité.
Se faufiler	Vous réduisez votre espace de 1, vous déplacez à hauteur de la moitié de votre VD et conférez un avantage de combat.
Se relever	Vous vous relevez alors que vous êtes à terre.

ACTIONS MINEURES

Action	Description
Boire une potion	Vous buvez une potion.
Charger une arbalète	Vous chargez une arbalète afin de pouvoir tirer.
Dégainer ou rengainer une arme	Vous pouvez dégainer ou rengainer une arme.
Ouvrir ou fermer une porte	Vous ouvrez ou fermez une porte ou un récipient qui n'est ni verrouillé ni coincé.
Ramasser un objet	Vous ramassez un objet situé dans votre espace ou dans une case inoccupée située à portée d'allonge.
Se laisser tomber	Vous vous laissez tomber afin de vous retrouver à terre.
Sortir ou ranger un objet	Vous sortez ou rangez un objet que vous portez.

ACTION IMMÉDIATE

Action	Description
Action préparée	Vous entreprenez une action préparée lorsque survient son déclencheur.

ACTION D'OPPORTUNITÉ

Action	Description
Attaque d'opportunité	Vous effectuez une attaque de base de corps à corps contre un ennemi provoquant une attaque d'opportunité.

ACTIONS LIBRES

Action	Description
Dépenser un point d'action	Vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire (une fois par rencontre, pas durant un round de surprise).
Lâcher un objet	Vous lâchez un objet que vous avez en main.
Mettre fin à une étreinte	Vous laissez partir un ennemi.
Parler	Vous prononcez quelques phrases.

PAS D'ACTION

Action	Description
Retarder son action	Vous remettez votre tour de jeu à plus tard dans l'ordre d'initiative.

Bousculade

Vous tentez de repousser un ennemi. Cette tactique est utile face à un adversaire qui reste sur la défensive, mais aussi pour le mettre en mauvaise posture, notamment si un bassin de lave ou une falaise se trouve tout près.

BOUSCULADE : ACTION SIMPLE

- **Cible :** vous pouvez bousculer une cible adjacente plus petite que vous, de la même catégorie de taille que vous, ou encore d'une (et une seule) catégorie de taille de plus que vous.
- **Attaque de Force :** effectuez une attaque de Force contre la défense de Vigueur de la cible. Ne tenez pas compte des modificateurs liés à l'arme que vous utilisez.
  Réussite : vous poussez la cible de 1 case et vous vous décalez dans l'espace ainsi libéré.
- **Impossible de pousser :** si vous ne pouvez pousser la cible dans aucune case, votre bousculade n'a aucun effet.

Charge

Vous vous jetez dans la mêlée à vive allure avant de porter votre attaque.

CHARGE : ACTION SIMPLE

- **Déplacement et attaque :** avancez à hauteur de votre VD dans le cadre de la charge, puis effectuez une attaque de base de corps à corps ou une tentative de bousculade au terme de votre déplacement.
- **Bonus de +1 au jet d'attaque :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque de votre attaque de base ou bousculade.
- **Conditions de déplacement :** vous devez vous déplacer d'au moins 2 cases et vous rendre droit dans la case la plus proche vous permettant d'attaquer l'ennemi. Il vous est impossible de charger si la case la plus proche est occupée. Vous déplacer en terrain difficile vous coûte bien évidemment davantage de cases de déplacement.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si vous quittez une case adjacente à un ennemi, celui est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.
- **Pas d'actions supplémentaires :** après avoir résolu votre attaque de charge, vous ne pouvez pas entreprendre de nouvelle action à ce tour de jeu, à moins que vous dépensiez un point d'action dans ce sens.

Coup de grâce

Parfois, vous aurez l'occasion de vous attaquer à un adversaire sans défense. Ce n'est pas des plus chevaleresques, mais cela n'en reste pas moins une méthode efficace. Cette action est connue sous le nom de coup de grâce.

COUP DE GRÂCE : ACTION SIMPLE

- **Cible sans défense :** vous pouvez porter le coup de grâce à un ennemi adjacent sans défense. Utilisez tout pouvoir d'attaque auquel vous pourriez recourir en temps normal contre la cible, dont l'attaque de base.
  Réussite : vous obtenez un coup critique.
- **Mort instantanée de la cible :** si les dégâts que vous infligez sont supérieurs ou égaux à la valeur de péril de la cible, cette dernière meurt.

Courir

Rien ne vous empêche de piquer un sprint lorsque vous avez besoin de couvrir une distance rapidement. Toutefois, c'est une tactique périlleuse car vous devez baisser la garde et ne pouvez pas porter de coups très précis.

COURIR : ACTION DE MOUVEMENT

- **VD + 2 :** déplacez-vous à hauteur de votre VD + 2. Par exemple, si votre VD est normalement de 6, vous pouvez vous déplacer à hauteur de 8 cases lorsque vous courez.
- **Malus de -5 aux jets d'attaque :** vous subissez un malus de -5 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- **Confère un avantage de combat :** dès que vous commencez à courir, vous conférez un avantage de combat à tous vos ennemis jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si vous quittez une case adjacente à un ennemi, ce dernier est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.

Défense totale

Parfois, il est plus important de garder la vie sauve que d'attaquer vos adversaires ; vous vous concentrez alors sur votre défense.

DÉFENSE TOTALE : ACTION SIMPLE

- **Bonus de +2 à toutes les défenses :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Étreinte

Vous saisissez une créature à bras-le-corps et l'empêchez de se déplacer. La créature ainsi étreinte peut tenter de se dégager à son tour de jeu (cf. *Évasion*, page 290).

ÉTREINTE : ACTION SIMPLE

- **Cible :** vous pouvez tenter d'étreindre une créature plus petite que vous, de la même catégorie de taille que vous, ou encore d'une (et une seule) catégorie de taille de plus que vous. La cible doit se trouver à porter d'allonge au corps à corps (ne tenez pas compte de l'allonge supplémentaire que procure une arme).

- **Attaque de Force :** effectuez une attaque de Force contre Réflexes. N'ajoutez pas de modificateurs d'arme. Vous devez avoir au moins une main libre pour tenter une étreinte.

  Réussite : l'ennemi est immobilisé jusqu'à ce qu'il parvienne à se dégager ou que vous mettiez un terme à l'étreinte. Votre ennemi peut tenter de se dégager à son tour de jeu.
- **Maintien de l'étreinte :** vous maintenez l'étreinte au prix d'une action mineure et pouvez y mettre un terme au prix d'une action libre.
- **Effet mettant fin à l'étreinte :** si vous êtes affecté par un état préjudiciable qui vous empêche d'entreprendre des actions d'opportunité (comme hébété, étourdi, surpris ou inconscient), vous lâchez aussitôt l'ennemi étreint.

  Si vous vous éloignez de la créature étreinte, vous la lâchez et l'étreinte prend fin. Si une poussée, un tirage ou une glissade vous déplace ou déplace la créature étreinte hors de votre allonge, l'étreinte prend fin.

Pour déplacer une cible étreinte, vous devez réussir un test de Force. Toutefois, les alliés sans défense sont considérés comme des objets ; il vous suffit de les ramasser et de les déplacer.

DÉPLACER UNE CIBLE ÉTREINTE : ACTION DE MOUVEMENT

- **Attaque de Force :** effectuez une attaque de Force contre Vigueur. N'ajoutez pas de modificateurs d'arme.

  Réussite : vous vous déplacez à hauteur de la moitié de votre VD et tirez la cible étreinte avec vous.
- **Attaques d'opportunité :** si vous tirez la cible, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de sa part, et vice-versa. De plus, la cible ne provoque pas d'attaques d'opportunité d'ennemis adjacents. En revanche, si vous quittez une case adjacente à un ennemi, celui-ci peut vous porter une attaque d'opportunité.

Évasion

Vous tentez de vous dégager d'un ennemi qui vous a étreint (cf. *Étreinte*, page 289). D'autres effets d'immobilisation peuvent vous pousser à vouloir effectuer des tentatives d'évasion.

ÉVASION : ACTION DE MOUVEMENT

- **Acrobaties ou Athlétisme :** effectuez un test d'Acrobaties contre Réflexes ou un test d'Athlétisme contre Vigueur contre la créature ou l'effet vous ayant immobilisé.
- **Test :** effectuez le test.

  Réussite : vous mettez un terme à l'étreinte et pouvez vous décaler au prix de cette action de mouvement.

  Échec : vous êtes toujours étreint.

Marcher

La marche n'est sûre que si vous n'êtes pas entouré d'ennemis. En effet, il est dangereux de marcher au beau milieu d'une scène de bataille, car vos adversaires peuvent en profiter pour vous porter des attaques d'opportunité. Dans ce cas, mieux vaut se contenter de se décaler.

MARCHER : ACTION DE MOUVEMENT

- **Déplacement :** déplacez-vous à hauteur de votre VD.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si vous quittez une case adjacente à un ennemi, ce dernier est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.

Points d'action

Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser un point d'action. Celui-ci disparaît alors, mais il existe différents moyens d'en regagner.

GAIN DE POINTS D'ACTION

- Vous commencez avec 1 point d'action. En règle générale, les monstres n'en ont pas.
- Vous gagnez 1 point d'action lorsque vous atteignez une étape (cf. page 259).
- Après avoir pris un repos prolongé (cf. page 263), vous perdez les points d'action qui n'ont pas été dépensés, et repartez avec 1 point d'action.

Le plus souvent, vous dépenserez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire à votre tour de jeu.

DÉPENSE D'UN POINT D'ACTION : ACTION LIBRE

- **À votre tour de jeu :** vous ne pouvez dépenser un point d'action qu'à votre tour de jeu, et jamais durant un round de surprise.
- **Gain d'une action supplémentaire :** vous gagnez une action supplémentaire ce tour-ci. À vous de décider s'il s'agit d'une action simple, d'une action de mouvement ou d'une action mineure.
- **Une fois par rencontre :** après avoir dépensé un point d'action, vous devez prendre un repos court (cf. page 263) avant de pouvoir en dépenser un autre. À noter que certains monstres sont capables de dépenser plus d'un point d'action par rencontre.

Si vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et qu'un maître de guerre allié se situe dans votre champ de vision, son aptitude de classe d'autorité naturelle vous confère un avantage.

Au lieu d'entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également utiliser une aptitude de voie parangonique ou un talent nécessitant un point d'action. Quelle que soit votre décision, n'oubliez pas que vous ne pouvez en dépenser qu'un seul par rencontre.

Préparer son action

Lorsque vous préparez une action, vous vous mettez en condition pour réagir à un événement ou à l'action d'une créature. Préparer son action revient à dire : « Dès que *x* arrive, je fais *y*. » Par exemple, vous pourriez annoncer : « Dès que le troll passera le coin, j'utiliserai ma *frappe neutralisante* pour interrompre son déplacement », ou quelque chose comme : « Si le gobelin attaque, je réagis aussitôt avec *coup puissant*. »

PRÉPARER SON ACTION : ACTION SIMPLE

- **Choix de l'action préparée :** choisissez l'action précise que vous préparez (l'attaque que vous comptez utiliser, par exemple), ainsi que votre cible présumée. Vous pouvez préparer une action simple, une action de mouvement ou une action mineure. Quelle que soit l'action choisie, le fait de la préparer constitue une action simple.
- **Choix du déclencheur :** choisissez l'action qui déclenchera votre action préparée. Quand cette action se déroule, vous pouvez utiliser votre action préparée. Si elle ne se déroule pas ou que vous décidez de l'ignorer, vous ne pouvez user de votre action préparée et jouez votre prochain tour de jeu tout à fait normalement.
- **Réaction immédiate :** une action préparée est une réaction immédiate. Elle se déroule après que votre ennemi a achevé l'action qui l'a déclenchée.
- **Interrompre un ennemi :** si vous souhaitez utiliser une action préparée pour attaquer avant qu'un ennemi n'attaque lui-même, vous devez préparer votre action en réponse à son déplacement. Ainsi, votre attaque sera déclenchée par une partie du déplacement de l'ennemi, que vous pourrez interrompre pour l'attaquer. Si vous préparez une action déclenchée par une attaque ennemie, celle-ci se déroulera en réaction seulement, si bien que vous attaquerez après lui.

  Notez qu'un ennemi peut se servir d'un pouvoir qui lui permet de se déplacer et d'attaquer. Si vous avez préparé votre action pour attaquer en réponse à son déplacement, vous interrompez celui-ci et pouvez attaquer avant qu'il le fasse.
- **Ajuster l'initiative :** après avoir résolu votre action préparée, déplacez-vous dans l'ordre d'initiative de manière à vous retrouver juste avant la créature ou l'événement qui a déclenché cette action.

Ramper

Lorsque vous êtes à terre, vous avez la possibilité de ramper.

RAMPER : ACTION DE MOUVEMENT

- **À terre :** vous devez vous trouver à terre pour ramper.
- **Déplacement :** déplacez-vous à hauteur de la moitié de votre VD.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si vous quittez une case adjacente à un ennemi, celui-ci est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.

Retarder son action

Vous pouvez attendre et reporter votre tour de jeu à un moment ultérieur du round. Cela vous permet de laisser vos alliés entreprendre des actions et de peaufiner votre tactique, ou encore de laisser vos ennemis se rapprocher.

RETARDER SON ACTION : PAS D'ACTION

- **Retarder son tour :** vous devez retarder l'intégralité de votre tour de jeu ; vous ne pouvez donc pas faire appel à cette action si vous avez déjà entrepris une action à votre tour de jeu. Vous ne pouvez pas davantage y recourir si vous êtes hébété ou si vous êtes incapable d'entreprendre des actions.
- **Réintégrer l'ordre d'initiative :** vous pouvez retrouver une place dans l'ordre d'initiative après qu'un combattant a terminé son tour de jeu. Réalisez vos actions comme vous l'entendez, puis ajustez votre initiative à votre nouvelle place dans l'ordre d'initiative.
- **Perte d'un tour retardé :** si vous ne jouez pas votre tour de jeu retardé avant que l'ordre d'initiative revienne à vous, vous le perdez, mais votre initiative ne bouge pas.
- **Début de votre tour :** au moment choisi, entamez votre tour de jeu normalement.
- **Fin de votre tour :** la fin de votre tour de jeu est inhabituelle (cf. page 269). En fait, tout ce que vous faites généralement en fin de tour se déroule en deux phases distinctes.

  Fin des effets bénéfiques : au moment où vous retardez votre action, mettez fin aux effets qui durent jusqu'au terme de votre tour de jeu et qui sont bénéfiques, pour vos alliés ou vous-même. Par exemple si, à votre tour de jeu précédent, vous avez étourdi un ennemi censé rester dans cet état jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'étourdissement prend fin aussitôt. Vous ne pouvez donc pas prolonger un effet bénéfique en retardant votre action.

  Fin des effets maintenus : vous ne pouvez pas maintenir un pouvoir si vous retardez votre action. Au moment où vous la retardez, la partie de votre tour de jeu « vérification des actions utilisées » se déroule. Comme vous n'avez pas entrepris d'action pour maintenir vos pouvoirs actifs, les effets maintenus prennent fin.

  Fin des effets néfastes : après avoir réintégré l'ordre d'initiative et entrepris vos actions, mettez un terme aux effets qui durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu et qui vous sont néfastes. Par exemple, si un ennemi vous a étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, l'état d'étourdissement prend fin aussitôt. Vous ne pouvez pas éviter un effet néfaste en retardant votre action.

  Jets de sauvegarde après avoir agi : après être rentré dans l'ordre d'initiative et avoir entrepris vos actions, vous effectuez des jets de sauvegarde contre les effets que vous subissez.

Se décaler

Se déplacer au beau milieu d'un champ de bataille est rarement de tout repos car le moindre faux pas peut donner à vos adversaires une chance de vous porter un coup fatal. Le meilleur moyen de vous déplacer lorsque des ennemis sont tout proches est encore de vous décaler.

SE DÉCALER : ACTION DE MOUVEMENT

- **Déplacement :** déplacez-vous de 1 case.
- **Pas d'attaques d'opportunité :** quand vous sortez d'une case adjacente à un ennemi en vous décalant, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité.
- **Terrain difficile :** étant donné qu'il faut compter 1 case de déplacement supplémentaire pour entrer dans une case de terrain difficile, vous ne pouvez normalement pas vous décaler dans une telle case, à moins que vous soyez capable de vous décaler de plusieurs cases ou que vous ignoriez les effets d'un terrain difficile.
- **Modes de déplacement spéciaux :** il vous est impossible de vous décaler lorsque vous recourez à un mode de déplacement nécessitant un test de compétence. Par exemple, si vous escaladez ou nagez, vous êtes incapable de vous décaler si vous devez effectuer un test d'Athlétisme pour recourir à ce mode de déplacement.

Vous réaliserez qu'il est parfois utile de vous décaler pour vous éloigner d'un ennemi adjacent, avant de marcher ou courir.

Se faufiler

Vous pouvez vous faufiler dans une zone moins large que votre espace habituel. Les créatures imposantes recourent généralement à cette action de mouvement pour se glisser dans les couloirs étroits, mais une créature de taille M ou P peut elle aussi en profiter pour s'introduire dans un espace confiné, comme un terrier.

SE FAUFILER : ACTION DE MOUVEMENT

- **Espace plus petit :** une créature de taille G, TG ou Gig réduit son espace de 1. Par exemple, une créature de taille G qui se faufile a un espace de 1 (1 case) au lieu de 2 (4 cases) ; l'espace d'une créature de taille TG passe de 3 (9 cases) à 2 (4 cases). Quand une créature de taille M ou inférieure se faufile, le MD décide de la taille de l'espace qu'elle est en mesure d'occuper. Si un effet empêche une créature de quitter une case pour se faufiler, celle-ci ne peut recourir à cette option.
- **VD réduite de moitié :** vous pouvez vous déplacer à hauteur de la moitié de votre VD dans le cadre de la même action de mouvement.
- **Malus de -5 aux jets d'attaque :** vous subissez un malus de -5 aux jets d'attaque jusqu'à ce que vous réintégriez un espace normal.
- **Confère un avantage de combat :** vous conférez un avantage de combat à tous vos ennemis jusqu'à ce que vous réintégriez un espace normal.
- **Provoque des attaques d'opportunité :** si une partie de votre espace quitte une case adjacente à un ennemi parce que vous vous faufilez, ce dernier est en droit de vous porter une attaque d'opportunité.
- **Fin :** vous pouvez cesser de vous faufiler au prix d'une action libre. Vous retrouvez alors un espace normal. Vous devez occuper un espace incluant celui que vous occupiez lorsque vous avez cessé de vous faufiler.

Se relever

Si vous vous êtes retrouvé à terre, vous devez entreprendre une action de mouvement pour vous relever.

SE RELEVER : ACTION DE MOUVEMENT

- **Espace inoccupé :** si votre espace n'est pas occupé par une autre créature, vous pouvez vous relever là où vous êtes.
- **Espace occupé :** si votre espace est occupé par une autre créature, vous pouvez vous décalez de 1 case (dans le cadre de cette action de mouvement) pour vous relever dans une case adjacente inoccupée. Si votre espace et toutes les cases adjacentes sont occupés par d'autres créatures, il vous est impossible de vous relever.

Second souffle

Vous êtes capable de puiser dans vos dernières forces pour y trouver un regain de vitalité. En termes de jeu, vous dépensez une récupération pour retrouver une partie de vos points de vie et vous vous attachez principalement à vous défendre.

Sauf indication contraire dans le profil d'un monstre ou d'un PNJ, cette action n'est proposée qu'aux PJ.

SECOND SOUFFLE : ACTION SIMPLE

- **Dépense d'une récupération :** dépensez une récupération pour regagner des points de vie (cf. *Soins*, page 293).
- **Bonus de +2 aux défenses :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- **Une fois par rencontre :** vous pouvez user de votre second souffle une fois par rencontre et pouvez le réutiliser après avoir pris un repos court ou prolongé. Certains pouvoirs (qu'il s'agisse des vôtres ou de ceux d'autrui) vous permettent de dépenser des récupérations sans recourir à votre second souffle.

Utiliser un pouvoir

Vos pouvoirs comptent parmi les outils les plus importants du jeu. Puisque vous disposez de pouvoirs à volonté, vous avez la possibilité de vous en servir à chaque round.

UTILISER UN POUVOIR : ACTION VARIABLE

- **Action :** la plupart des pouvoirs demandent une action simple, mais certains se contentent d'une action de mouvement, d'une action mineure, d'une action libre ou d'aucune action.

SOINS

Au cours d'un combat, certaines attaques vont inévitablement vous infliger des dégâts. Les **points de vie (pv)** vous permettent de résister aux coups les plus violents et de tenir jusqu'au terme de l'affrontement. Ils ne représentent pas que votre endurance physique, puisqu'ils symbolisent également votre habileté, votre chance et votre détermination ; en somme, tous les paramètres qui vous permettent de garder la vie sauve à chaque combat.

En créant votre personnage, vous avez déterminé vos **points de vie maximums.** À partir de ce nombre, vous avez calculé vos valeurs de **péril** et de **récupération.**

Lorsque vous subissez des dégâts, ôtez-les de vos points de vie actuels. Tant que leur nombre reste positif, vous pouvez poursuivre le combat. En revanche, lorsqu'il atteint 0 (ou bascule carrément dans les négatifs), vous êtes mourant.

Les pouvoirs, facultés et actions qui rendent des points de vie sont qualifiés de **soins.** Il existe plusieurs moyens de regagner des points de vie : repos, détermination et magie. Lorsque vous bénéficiez de soins, ajoutez le nombre indiqué à vos points de vie actuels. Vous pouvez être soigné à hauteur de votre total de points de vie maximums, sans jamais le dépasser.

POINTS DE VIE

Les dégâts réduisent le nombre de vos points de vie.

- **Points de vie maximums :** vos classe, niveau et valeur de Constitution déterminent vos points de vie maximums. En aucun cas, ils ne peuvent dépasser ce nombre.
- **Valeur de péril :** vous êtes en péril lorsque le nombre de vos points de vie actuels est inférieur ou égal à votre valeur de péril. Cette dernière est égale à la moitié de vos points de vie maximums (arrondir à l'entier inférieur). Certains pouvoirs et effets fonctionnent mieux (ou exclusivement) contre les adversaires en péril.
- **Mourant :** lorsque vos points de vie actuels sont inférieurs ou égaux à 0, vous êtes mourant.

RÉCUPÉRATIONS

La plupart des soins exigent que vous dépensiez une récupération. Lorsque vous en dépensez une, vous récupérez des points de vie qui s'ajoutent à vos points de vie actuels. Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser votre second souffle (cf. page 292) pour dépenser une récupération et vous soigner. Après un repos court, vous pouvez dépenser autant de récupérations que vous le souhaitez en dehors d'une situation de combat. Cependant, le nombre de récupérations qui vous est alloué chaque jour est limité. Lorsque vous prenez un repos prolongé (cf. page 263), vous recouvrez tout votre capital de récupérations.

Certains pouvoirs (les vôtres ou ceux d'autres personnages) vous permettent de vous soigner comme si vous aviez dépensé une récupération. Quand vous bénéficiez de tels soins, vous ne dépensez pas l'une de vos récupérations.

- **Nombre de récupérations :** votre classe et votre modificateur de Constitution déterminent le nombre de récupérations auquel vous avez droit chaque jour.
- **Valeur de récupération :** lorsque vous dépensez une récupération, vous regagnez un quart de vos points de vie maximums (arrondir à l'entier inférieur). Ce nombre est votre valeur de récupération. Vous allez vous en servir très régulièrement, alors notez-le sur votre feuille de personnage.
- **Monstres et PNJ :** en règle générale, les monstres et PNJ ont un nombre de récupérations basé sur leur échelon : 1 à l'échelon héroïque (niveaux 1 à 10), 2 à l'échelon parangonique (niveaux 11 à 20) et 3 à l'échelon épique (niveaux 21 à 30).

SOINS EN COMBAT

Vous pouvez être soigné au plus fort d'une bataille. Il vous suffit d'utiliser votre second souffle (cf. page 292), à moins qu'un allié vous fasse profiter de sa compétence Soins (cf. page 189) ou vous prenne pour cible à l'aide d'un pouvoir de guérison.

Lorsqu'un pouvoir vous soigne, vous n'êtes pas obligé d'entreprendre une action pour dépenser une récupération. Le pouvoir utilise votre récupération et vous guérit, même si vous êtes inconscient. En outre, certains pouvoirs restaurent des points de vie sans vous obliger à dépenser une récupération.

RÉGÉNÉRATION

La régénération est une forme de soins spéciale qui rend un nombre de points de vie fixe par round. À noter qu'elle ne s'appuie pas sur les récupérations.

RÉGÉNÉRATION

- **Soigne à chaque tour** si vous disposez de régénération et d'au moins 1 pv, vous regagnez un nombre de points de vie précis au début de votre tour de jeu. Si votre total de points de vie actuels est inférieur ou égal à 0, la régénération ne vous en rend plus.
- **À hauteur des pv maximums :** à l'instar de la plupart des formes de soins, la régénération ne vous permet pas de dépasser vos points de vie maximums.
- **Pas cumulatif :** si vous disposez de plusieurs sources de régénération, seule la plus intéressante s'applique.

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Divers effets sont en mesure de vous conférer des points de vie temporaires, des réserves secondaires qui vous évitent de perdre des points de vie réels.

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

- **Pas des pv réels :** les points de vie temporaires ne sont pas des points de vie réels. Globalement, les attaques qui vous touchent doivent en venir à bout avant de commencer à vous infliger des dégâts. Ne les ajoutez pas à vos points de vie actuels (si vos points de vie réels sont à 0, ils y restent même si vous recevez des points de vie temporaires). Notez-les en les distinguant bien des points de vie habituels.
- **Ne comptent pas dans le maximum :** les points de vie temporaires n'entrent pas en ligne de compte lorsque vous comparez vos points de vie actuels à vos points de

vie maximums, déterminez si vous êtes en péril et autres effets s'appuyant sur vos points de vie actuels.

- **Perte de pv temporaires prioritaire :** lorsque vous subissez des dégâts, ôtez-les de vos points de vie temporaires. Si les dégâts subis sont supérieurs à vos points de vie temporaires, la marge excédante réduit votre capital de points de vie actuels.
- **Ne les cumulez pas :** si vous disposez de plusieurs sources de points de vie temporaires, seule la plus élevée s'applique (vous ne les additionnez donc pas).
- **Durent jusqu'au repos :** vos points de vie temporaires durent jusqu'à ce que les dégâts subis les réduisent à 0 ou jusqu'à ce que vous preniez un repos.

Exemple de dégâts et soins

Rieta, une guerrière de niveau 12, affronte un otyugh. Elle est chargée de l'occuper pendant que ses alliés se chargent de son maître, un flagelleur mental. Elle a 96 points de vie maximums, ce qui signifie qu'elle est en péril lorsque son total de points de vie actuels est inférieur ou égal à 48. Elle dispose de dix récupérations, chacune lui rendant 24 pv.

Au début du combat, Rieta a fait une chute de 6 mètres dans la fosse où vit l'otyugh et a subi 16 dégâts, ce qui a réduit son capital de points de vie à 80. La voyant en danger, son ami maître de guerre a utilisé *bastion défensif* pour lui conférer 8 pv temporaires. Ses points de vie actuels sont toujours de 80, mais elle dispose de 8 pv temporaires pour encaisser des dégâts avant d'entamer son capital de points de vie.

L'otyugh la frappe à l'aide d'un tentacule et lui inflige 12 dégâts. Désormais, elle n'a plus de points de vie temporaires et dispose encore de 76 pv actuels. Arrive son tour de jeu et elle frappe.

Ensuite, le monstre obtient un coup critique et inflige 14 dégâts à la guerrière, qui a encore 62 pv. Son tour de jeu revient, et elle assure ses arrières en utilisant *endurance infinie*, qui lui confère régénération 4 quand elle est en péril. Le pouvoir correspond à une action mineure et n'interfère pas avec son attaque.

Le monstre obtient alors un nouveau coup critique, lui infligeant donc 14 dégâts. Rieta est maintenant à 48 pv et en péril.

Au début de son tour de jeu suivant, sa régénération lui rend 4 pv, pour ramener ses points de vie à 52. Au prix d'une action simple, elle utilise son second souffle, qui lui rend 24 pv, si bien qu'elle a maintenant 76 pv. Étant donné que l'utilisation du second souffle lui coûte une récupération, elle n'en a plus que neuf. Toutefois, elle n'est plus en péril et semble bien décidée à poursuivre le combat.



WILLIAM O'CONNOR

MORT ET MOURANT

Lorsque l'on progresse en territoire inconnu et que l'on affronte des monstres, la mort vous guette en permanence.

MORT ET MOURANT

- **Mourant :** lorsque votre capital de points de vie est inférieur ou égal à 0, vous sombrez dans l'inconscience et êtes mourant. Si vous subissez de nouveaux dégâts, vos points de vie continuent de plonger jusqu'à ce que votre personnage meure.
- **Jet de sauvegarde contre la mort :** lorsque vous êtes mourant, vous devez effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, à la fin de votre tour de jeu. Le résultat détermine l'évolution de votre état.

  10 ou moins : vous vous rapprochez de la mort. Si vous obtenez ce résultat trois fois avant d'avoir pu vous reposer, vous mourez.

  10-19 : aucun changement.

  20 ou plus : dépensez une récupération. Ce faisant, on considère que vous vous retrouvez à 0 point de vie, puis votre récupération vous permet de récupérer des points de vie tout à fait normalement. Vous n'êtes plus mourant et êtes conscient, mais à terre. Si vous obtenez un résultat de 20 ou plus mais qu'il ne vous reste aucune récupération, votre état ne change pas.
- **Mort :** lorsque les dégâts subis réduisent vos points de vie à une valeur négative égale à votre valeur de péril, votre personnage meurt.

Exemple : Enclume, un guerrier nain, a 53 points de vie maximums. Il est en péril à 26 pv, mourant à 0 pv et mort à -26 pv. Lors d'un combat contre une ombre des roches, ses points de vie tombent à 18. Le monstre lui inflige ensuite 33 dégâts. Les points de vie d'Enclume tombent donc à -15 ; il est inconscient, mourant et n'est plus qu'à 11 dégâts de la mort.

Les monstres et personnages que contrôle le maître du donjon meurent généralement en arrivant à 0 point de vie, à moins que vous décidiez de les assommer (cf. ci-après). Ainsi, il n'est généralement pas nécessaire de faire le tour du champ de bataille une fois le combat terminé pour voir si tout le monde est bien mort.

Mais la mort n'est pas obligatoirement synonyme de fin dans le jeu Dungeons & Dragons ! Certains pouvoirs, ainsi que le rituel Rappel à la vie (cf. page 312) permettent de rappeler un personnage d'entre les morts.

La plupart des monstres ne s'en prennent pas aux combattants mourants ; ils s'intéressent davantage aux personnages qui tiennent encore sur leurs jambes et constituent une véritable menace. Mais certaines créatures particulièrement retorses s'attaqueront aux personnages mourants (en recourant au coup de grâce, par exemple), sans compter que beaucoup ne prennent pas la peine d'éviter ce type de cibles lorsqu'elles recourent à des attaques de zone ou de proximité visant les personnages valides.

Assommer une créature

Lorsque vous réduisez les points de vie d'une créature à 0 ou moins, vous pouvez décider de l'assommer plutôt que de la tuer. Tant qu'elle n'aura pas regagné de points de vie, la cible restera inconsciente sans pour autant être mourante. Les soins lui permettront donc de reprendre conscience.

Si la créature ne bénéficie pas de soins, elle récupère 1 pv et reprend conscience après un repos court.

Soins aux mourants

Lorsque vous êtes mourant, tout soin vous remonte au minimum à 1 pv. Si quelqu'un a pris la peine de vous stabiliser au moyen de la compétence Soins mais que vous n'avez pas pour autant bénéficié de soins, vous regagnez des points de vie après un repos prolongé.

SOIGNER UN PERSONNAGE MOURANT

- **Regain de points de vie :** lorsque vous êtes mourant et recevez des soins, vous vous retrouvez d'abord à 0 pv, puis regagnez les points de vie correspondants à l'effet de guérison. Si ce dernier exige que vous dépensiez une récupération alors que vous n'en avez plus, vous vous retrouvez à 1 pv.
- **Reprendre conscience :** dès que votre total de points de vie est supérieur à 0, vous reprenez conscience et n'êtes plus mourant (vous êtes cependant à terre jusqu'à ce que vous entrepreniez une action pour vous relever).

Exemple: Enclume est à -15 pv. Son compagnon Terov, un prêtre, use de *mot de guérison* pour lui venir en aide. Les points de vie du nain remontent à 0 et il est en droit de dépenser une récupération bonifiée par le *mot de guérison* du Terov, qui s'accompagne de l'aptitude de classe de savoir de soigneur. La récupération (13 pv) et le coup de pouce de Terov (6 pv) permettent au nain de reprendre conscience et passent ses points de vie actuels à 19.

COMPÉTENCES ET COMBAT

Au plus fort d'un combat, n'oubliez pas d'utiliser tous les outils qui sont mis à votre disposition, ce qui inclut vos compétences. Par exemple, vous pouvez user d'Athlétisme pour sauter par-dessus une fosse ou un terrain difficile. Servez-vous d'Arcanes et Nature pour en apprendre davantage au sujet des faiblesses de vos adversaires. Usez de Discrétion pour jouir d'un avantage de combat. Sans compter que de nombreuses menaces qui ne sont pas forcément des monstres vous donneront l'occasion d'utiliser Perception, Larcin, Endurance et Acrobaties. Ne les laissez pas passer et faites preuve de créativité ! Le Chapitre 5 vous en dira plus sur l'utilisation des compétences.

CHAPITRE 10

Les rituels

Les rituels sont des cérémonies complexes reproduisant des effets magiques. On ne les prépare pas à l'avance et on ne les apprend pas par cœur, car ils sont si longs et complexes à mettre en œuvre qu'il est impossible d'en retenir tous les détails. Pour accomplir un rituel, vous devez suivre les indications d'un bréviaire ou d'un parchemin.

Les bréviaires renferment un ou plusieurs rituels que vous pouvez exécuter aussi souvent que vous le souhaitez, à condition de disposer du temps et des composantes nécessaires.

De son côté, un parchemin de rituel ne contient qu'un seul rituel et vous ne pouvez vous en servir qu'une seule fois. Cette utilisation absorbe toute la magie du parchemin, qui tombe en poussière aussitôt après. N'importe qui peut accomplir un rituel à partir d'un tel parchemin, à condition de posséder les composantes nécessaires.

Voici quels seront les principaux thèmes abordés dans ce chapitre :

- **Acquisition et maîtrise d'un rituel :** tout sur les bréviaires et les parchemins de rituel, comment vous les procurer et comment en maîtriser le contenu.
- **Accomplir un rituel :** comment exécuter un rituel à partir d'un bréviaire ou d'un parchemin.
- **Profil des rituels :** des détails sur la manière dont vous sont présentés les rituels et leurs effets.
- **Description des rituels :** description de nombreux rituels, allant des rituels de coercition aux rituels de protection.

DAN SCOTT



ACQUISITION ET MAÎTRISE D'UN RITUEL

Avant d'accomplir un rituel, vous devez vous procurer un bréviaire en détaillant le processus et apprendre ensuite à le maîtriser, ou vous procurer un parchemin de rituel.

SE PROCURER UN BRÉVIAIRE

Les bréviaires s'achètent ou peuvent être trouvés au cours d'une aventure. Vous pourrez aussi recopier un bréviaire existant. Enfin, certaines classes vous donnent automatiquement accès à des rituels. Dans leurs grimoires, les magiciens notent à la fois leurs sorts et leurs rituels.

Acheter un bréviaire : un bréviaire vierge coûte 50 po et contient 128 pages, chaque rituel occupant un nombre de pages équivalent à son niveau. Le prix d'achat de chaque rituel figure quant à lui dans sa description. Il indique la somme que vous devrez dépenser pour acquérir un bréviaire contenant le rituel en question, ou pour ajouter ce dernier à votre propre bréviaire ou à votre grimoire (s'il y a encore assez de place).

Trouver un bréviaire : vous pourrez découvrir de vieux ouvrages de philosophie arcanique en fouillant les ruines d'une bibliothèque, en explorant un temple perdu ou encore en liquidant un mage mauvais. Ce genre de bréviaire fait partie des trésors sur lesquels vous mettrez la main lors de vos aventures.

Créer un bréviaire : vous pouvez vous confectionner un nouveau bréviaire en copiant un livre existant. Toutefois, vous ne pouvez pas réaliser un bréviaire renfermant un rituel d'un niveau supérieur au vôtre, ni en recopiant un parchemin de rituel, tout simplement parce que les parchemins ne contiennent pas les rituels dans leur intégralité.

Réaliser votre bréviaire (ou enrichir celui que vous possédez déjà par l'ajout d'un nouveau rituel) ne consiste pas seulement à noircir les pages de votre écriture ; vous liez aussi à l'ouvrage une partie de la magie du rituel. Il vous faudra donc un livre de la meilleure qualité, des encres rares et des composantes de grande valeur, pour un total équivalent au prix d'achat du rituel. On ne réalise aucune économie en fabriquant son bréviaire soi-même.

Confectionner un bréviaire de toutes pièces ou intégrer un rituel à un livre existant demande non seulement de l'or, mais aussi du temps : 8 heures pour un rituel d'échelon héroïque (niveaux 1 à 10), 16 heures pour un rituel d'échelon parangonique (niveaux 11 à 20) et 24 heures pour un rituel d'échelon épique (niveaux 21 à 30). Le temps que vous passez à recopier un rituel vous permet en même temps de le maîtriser, si cela n'était pas encore fait.

MAÎTRISER UN RITUEL

Il ne suffit pas de s'offrir un bréviaire pour pouvoir accomplir le ou les rituels qu'il contient ; il faut aussi les maîtriser. La maîtrise d'un rituel demande 8 heures d'études ininterrompues (si vous avez créé vous-même votre bréviaire, ou que ce rituel provient d'une aptitude de classe, vous le maîtrisez déjà). Il y a deux conditions pour maîtriser un rituel. D'abord, vous devez posséder le talent Lanceur de rituels (les prêtres et les magiciens en disposent dès le niveau 1). Ensuite, le niveau du rituel doit être inférieur ou égal à celui de votre personnage. Si vous remplissez ces critères et que vous étudiez votre rituel pendant 8 heures, vous pouvez l'ajouter à votre liste de rituels maîtrisés. Dès lors, vous pourrez l'accomplir quand vous le désirez, à condition d'avoir votre bréviaire en main.

Votre personnage n'est pas limité quant au nombre de rituels qu'il peut maîtriser.

ACQUISITION D'UN PARCHEMIN DE RITUEL

Un parchemin de rituel est constitué d'une simple feuille de vélin ou de papier.

Acheter un parchemin de rituel : les parchemins de rituel, comme les bréviaires, ont un prix d'achat.

Trouver un parchemin de rituel : les parchemins de rituel font aussi partie des trésors destinés aux aventuriers.

Créer un parchemin de rituel : vous pouvez créer un parchemin de rituel en transcrivant un rituel que vous maîtrisez. Réaliser un parchemin de rituel prend le double du temps nécessaire à enrichir un bréviaire du même rituel, et coûte le même prix.

Limitation : même si ces parchemins permettent d'accomplir des rituels, il est impossible de maîtriser un rituel grâce à un parchemin, comme il est impossible de recopier le contenu d'un parchemin dans un bréviaire. Les parchemins contiennent des versions condensées des rituels, déjà amorcés et en partie lancés, raisons pour lesquelles ils tiennent sur une seule page.

ACCOMPLIR UN RITUEL

Pour exécuter un rituel que vous maîtrisez, vous devrez consacrer un certain temps (la durée exacte vous est précisée dans la description de chaque rituel) à exécuter tous les types d'actions nécessaires à sa bonne mise en œuvre. Il pourra s'agir de lire de longs passages de votre bréviaire, de tracer au sol des diagrammes complexes, de brûler un encens particulier ou de répandre de mystérieux réactifs aux moments voulus, ou encore de réaliser une interminable série de gestes très précis. Le détail de ces actions ne figure pas dans la description de chaque rituel. Nous laissons cela à votre imagination.

Un rituel nécessite des composantes ésotériques que vous devrez réunir avant son accomplissement et qui seront définitivement perdues ensuite. Leur coût vous sera indiqué pour chaque rituel.

Lorsqu'un rituel requiert un test de compétence, le résultat de ce test détermine en général le degré d'efficacité du rituel en question. Même si le résultat du test est bas, un rituel réussit toujours. Un bon résultat en augmente seulement la puissance.

Rituels et assistants

À moins que la description ne précise le contraire, jusqu'à quatre alliés peuvent vous assister au cours d'un rituel. Chacun de vos assistants doit se trouver dans un rayon de 5 cases de vous et doit participer activement au rituel pendant toute sa durée. Vos aides n'ont pas besoin d'avoir le talent Lanceur de rituels ni de connaître le rituel en question.

Vos alliés peuvent vous aider de deux manières. D'abord, si le rituel requiert la dépense de récupérations ou d'autres ressources, vos assistants peuvent y contribuer s'ils le souhaitent. Certains rituels permettent de tirer profit de participants non consentants, mais il s'agit de cérémonies sacrificielles dédiées à des dieux maléfiques ou des seigneurs démons. Ce n'est pas le genre de rituels que l'on trouve dans le bréviaire de PJ.

En second lieu, vos alliés peuvent vous apporter leur aide concernant le test de compétence de fin de rituel. On utilisera alors les règles habituelles de coopération figurant à la page 179.

Interrompre un rituel

Vous pouvez interrompre un rituel à n'importe quel moment sans subir de conséquences fâcheuses. Tant que le rituel n'est pas achevé, vous ne subissez aucun effet et ne perdez ni argent, ni aucune composante. Toutefois, il vous est impossible de reprendre un rituel là où vous en étiez resté. Le temps passé avant l'interruption est perdu.

Vente de bréviaires ou de parchemins de rituel

Bréviaires et parchemins de rituel se revendent à la moitié du prix d'achat des rituels qu'ils renferment, à condition bien sûr de trouver un acheteur, ce qui est laissé à l'entière discrétion du MD. Vous pouvez tenter de revendre des copies de rituels que vous connaissez, mais vous n'en tirerez aucun bénéfice financier, et la demande pour ce type de marchandise reste somme toute limitée. Créer un parchemin vous coûte la totalité de son prix d'achat, alors que vous ne pourrez le revendre qu'à la moitié de sa valeur. De plus, peu de personnes dans le monde disposent à la fois des moyens financiers pour accomplir un rituel et des aptitudes pour réussir les tests de compétences demandés. Quant à la plupart des PNJ suffisamment riches et compétents pour être des clients potentiels, ils disposent déjà de bon nombre de bréviaires.

Utiliser un parchemin de rituel

Un parchemin de rituel ne sert qu'une fois. Vous pouvez exécuter le rituel contenu dans un parchemin même si vous n'avez pas le talent Lanceur de rituels ; et cela quel que soit le niveau du rituel. Vous devez cependant fournir les composantes et focus que le rituel requiert, de même que vous pouvez recruter vos alliés comme assistants. Lorsque le rituel est accompli, le parchemin tombe en poussière. S'il est interrompu, le parchemin demeure intact.

Temps : puisque le rituel placé sur un parchemin est déjà amorcé, on réduit de moitié le temps d'incantation indiqué dans la description de chaque rituel.

Profil des rituels

Les rituels sont présentés selon un format standard détaillé ci-dessous.

Nom et texte d'ambiance

Le nom du rituel est suivi d'un court texte d'ambiance décrivant ses effets en termes visuels et sonores.

Niveau

Chaque rituel s'accompagne d'un niveau. Vous devez être au minimum de ce niveau pour l'exécuter à partir d'un bréviaire ou le recopier.

Catégorie

Chaque rituel appartient à une ou plusieurs catégories découlant de sa nature et de ses effets. Les neuf catégories sont toutes associées à une ou plusieurs compétences (notées entre parenthèses).

Coercition (Arcanes ou Religion) : ces rituels ont pour but de tromper, piéger ou contrôler des créatures parfois originaires d'autres plans, mais également de vous en protéger.

Création (Arcanes ou Religion) : ces rituels sont utiles pour fabriquer des objets magiques ou spéciaux.

Divination (Arcanes, Nature ou Religion) : ces rituels apportent des suggestions, conseils ou informations.

Exploration (Arcanes, Nature ou Religion) : la catégorie fourre-tout des rituels d'exploration inclut une large gamme d'effets, tous fort utiles au quotidien.

Protection (Arcanes) : ces rituels offrent divers moyens de se protéger.

Restauration (Soins) : ces rituels soignent les vivants et ressuscitent les morts.

Scrutation (Arcanes) : ces rituels permettent de garder un œil sur certains lieux, objets ou créatures.

Tromperie (Arcanes) : ces rituels dissimulent la réalité de diverses manières.

Voyage (Arcanes) : ces rituels transportent les personnages d'un endroit ou d'un plan à un autre.

Temps d'incantation

Accomplir un rituel demande un certain temps. Le fait d'utiliser un parchemin divise toutefois ce temps d'incantation par deux.

Durée

La durée vous indique combien de temps persistent les effets d'un rituel. En règle générale, un rituel dure plus longtemps que ceux d'un pouvoir.

Coût des composantes

Il s'agit du prix des composantes nécessaires à l'exécution du rituel. C'est la compétence-clé du rituel qui détermine le type de composantes requis.

- **Baumes mystiques (Soins) :** lors d'un rituel de restauration, le corps du blessé doit être tamponné ou badigeonné avec des baumes mystiques. Ces derniers se présentent sous la forme de petites jarres, incluant des huiles saintes et onguents à base d'épices rares.
- **Encens sanctifié (Religion) :** l'encens est sanctifié au cours de cérémonies religieuses spécifiques. Il se présente sous forme de poudre ou de bâtonnets, à brûler dans les deux cas.
- **Herbes rares (Nature) :** les herbes rares sont généralement cueillies à certains moments de l'année, tels que durant la pleine lune.
- **Réactifs alchimiques (Arcanes) :** il s'agit le plus souvent de petites fioles remplies de poudre de métal, de terre rare, d'acide, de sel ou d'extraits de créatures telles que dragons ou basilics.
- **Résidium (toutes) :** substance magique concentrée résultant de l'accomplissement du rituel Désenchantement d'objet, le *résidium* peut servir de composante pour n'importe quel rituel. En principe, il ne s'achète pas ; on l'acquiert en l'extrayant d'objets magiques.

Vous pouvez utiliser les composantes associées à une compétence-clé pour accomplir tout rituel basé sur cette même compétence. Par exemple, si vous venez de vous approvisionner en réactifs alchimiques, vous pouvez les utiliser pour lancer n'importe quel rituel basé sur Arcanes. Les composantes des rituels ne sont pas interchangeables. Vous ne pouvez pas utiliser des réactifs alchimiques pour un rituel nécessitant de l'encens sanctifié par exemple, mais le résidium peut servir dans tous les cas.

Des composantes de rituel sont en vente dans certaines boutiques, vos alliés peuvent vous en fournir (et participer à la dépense) et elles peuvent également faire partie d'un trésor. Quelle que soit la façon dont vous vous procurez des composantes, notez bien leur valeur sur votre feuille de personnage. Et lorsque vous accomplissez un rituel, déduisez son coût de la bonne catégorie de composantes.

Pour certains rituels, il est mentionné d'autres types de coût, par exemple des récupérations ou des focus (comme un miroir ou une boule de cristal pour les rituels de scrutation). Les focus ne disparaissent pas à la fin des rituels et peuvent être réutilisés.

Prix d'achat

Le prix d'achat d'un bréviaire contenant le rituel en question (ou la somme nécessaire pour en faire une copie dans un autre bréviaire) apparaît ici. Un parchemin du même rituel coûte le même prix.

Compétence-clé

La compétence-clé vous indiquera le type de composantes nécessaires à l'accomplissement du rituel. Si vous devez effectuer un test de compétence, utilisez la compétence-clé. Si ce paragraphe se termine par la mention « (aucun test) », c'est que le rituel ne nécessite pas de test de compétence.

Si un rituel possède plusieurs compétences-clés, utilisez celle de votre choix. La nature des composantes et la compétence sur laquelle seront basés tous les tests liés à ce rituel dépendront de votre choix.
Sauf indication contraire, le test de compétence s'effectue à la fin du rituel (« faire 10 » vous est interdit).

Effets

Vous trouverez ici des explications sur ce qui se produit lorsque le rituel se termine.

DESCRIPTION DES RITUELS

Dans la description des rituels, les mots « créature » et « personnage » sont utilisés avec le même sens.

Bouche magique

Le mur grince alors qu'il prend la forme de lèvres sèches et gercées encadrant des dents ressemblant à des pierres tombales plantées de travers. « Prenez garde ! », lance-t-il.

Niveau : 1
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : jusqu'à utilisation
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature

Vous liez un message à la surface que vous touchez. Lorsque les conditions que vous avez fixées sont réunies, une bouche apparaît et délivre votre message, mettant ainsi fin au rituel. La bouche semble faite du même matériau que son support, mais en dehors de cela, c'est vous qui décidez de son aspect.

Cercle magique

Le cercle de symboles tracé au sol s'illumine et étincelle un bref instant lorsque le démon en analyse les contours. « Cela ne te protégera pas longtemps ! », siffle-t-il.

Niveau : 5
Catégorie : coercition
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : jusqu'à destruction
Coût des composantes : 100 po
Prix d'achat : 250 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous tracez au sol un cercle accompagné de symboles arcaniques de protection. S'ils sont reproduits correctement, ces symboles rendent le passage difficile pour les créatures d'une origine précise, déterminée en exécutant le rituel : aberrante, élémentaire, féerique, immortelle, naturelle, ombreuse ou toutes à la fois. La dernière option vous impose un malus de -5 au test de compétence. Tracer le cercle nécessite 1 minute par case qui y est incluse (et il doit bien s'agir d'un cercle).

Une créature affectée dont le niveau est inférieur au résultat de votre test d'Arcanes moins 10 ne peut ni franchir le cercle, ni agir sur des créatures se trouvant de l'autre côté du cercle, ni agir sur le cercle lui-même de quelque manière que ce soit. Les autres créatures d'une origine affectée subissent des dégâts de force égaux au résultat de votre test d'Arcanes quand elles franchissent les limites du cercle, mais elles le détruisent au passage. Pour anéantir le cercle, les créatures non affectées peuvent en effacer les symboles au prix d'une action simple.

Coffre secret de Léomund

Un coffre de fer et d'argent aux multiples ornements se matérialise devant vous.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : jusqu'à renvoi
Coût des composantes : 140 po, plus un focus d'une valeur de 200 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Pour maîtriser ce rituel, vous devez réaliser ou commander un coffre orné de motifs arcaniques, dans lequel sera enchâssé un objet ayant une signification particulière à vos yeux. Une fois le coffre produit, vous pouvez l'entreposer à l'endroit de votre choix. Lorsque vous exécutez le rituel, le coffre vient à vous, avec tout ce qu'il contient. Vous pouvez alors prendre des objets qui s'y trouvent ou le remplir (en tenant compte des limites de volume). Ensuite, vous le renvoyez d'où il vient quand bon vous semble.

Les aventuriers utilisent ce rituel pour être sûrs de ne jamais tomber à court de vivres ou d'équipement, ou encore pour emporter plus facilement les trésors découverts dans un donjon. Si le coffre est perdu ou détruit, vous devez en fabriquer un autre avant de pouvoir exécuter à nouveau le rituel.

Focus : un coffre d'une valeur minimum de 200 po.

LES RITUELS PAR NIVEAU

Niv.	Rituel	Compétence-clé
1	Bouche magique	Arcanes
1	Compréhension des langues	Arcanes
1	Disque flottant de Tenser	Arcanes
1	Messager animal	Nature
1	Page secrète	Arcanes
1	Préservation des morts	Soins
1	Réparation	Arcanes
1	Silence	Arcanes
2	Marche sur l'onde	Nature
2	Œil du tocsin	Arcanes
2	Résistance aux éléments	Arcanes ou Nature
3	Détection des portes secrètes	Arcanes
4	Enchantement d'objet	Arcanes
4	Festin du voyageur	Nature
4	Main du destin	Religion
4	Ouverture	Arcanes
4	Verrou arcanique	Arcanes
5	Cercle magique	Arcanes
5	Objet hallucinatoire	Arcanes
5	Préparation de potion	Arcanes ou Religion
6	Coffre secret de Léomund	Arcanes
6	Communication à distance	Arcanes
6	Communication avec les morts	Religion
6	Communion avec la nature	Nature
6	Désenchantement d'objet	Arcanes
6	Destrier fantôme	Arcanes
6	Guérison des maladies	Soins
6	Perception des mensonges	Religion
8	Portail jumeau	Arcanes
8	Rappel à la vie	Soins
8	Rémission	Soins
8	Respiration aquatique	Arcanes ou Nature
8	Vision arcanique	Arcanes
10	Consultation de sages	Religion
10	Détection d'objet	Arcanes
12	Convocation instantanée de Drawmij	Arcanes
12	Créature hallucinatoire	Arcanes
12	Passe-muraille	Arcanes
12	Traversée des ombres	Arcanes
14	Œil d'avertissement	Arcanes
14	Visualisation de lieu	Arcanes
16	Consultation d'oracle	Religion
18	Portail planaire	Arcanes
18	Visualisation d'objet	Arcanes
20	Interdiction	Arcanes
22	Marchandage de secret	Religion
24	Observation de créature	Arcanes
26	Voix du destin	Religion
28	Portail ultime d'incantation	Arcanes

Communication à distance

Il est présent à votre esprit aussi clairement que lorsque vous avez fait sa connaissance. Grâce à votre magie, il sait que vous êtes sain et sauf, malgré vos démêlés avec les disciples de Thoon. Il peut vous rassurer à son tour, le dragon rouge ne lui a fait aucun mal.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 50 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous faites parvenir un message de 25 mots maximum à une personne de votre connaissance. Si la cible est à portée, elle perçoit le message mentalement et peut y répondre par le même biais. Le résultat de votre test d'Arcanes détermine la portée maximale du rituel.

Résultat du test d'Arcanes	Portée maximale
9 ou moins	15 km
10-19	150 km
20-29	750 km
30-39	1 500 km
40 et plus	N'importe où sur le même plan

Communication avec les morts

Un ordre de votre part, et le cadavre révèle ses secrets.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 140 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Religion

Vous interrogez le cadavre d'une créature intelligente et obtenez des réponses. Le cadavre est au courant de tout ce que la créature savait de son vivant et de ce qui a pu se produire près du corps, rien de plus. L'esprit a (normalement) quitté ce corps et s'est retiré sur un autre plan.

Le nombre de questions que vous pouvez poser dépend du résultat de votre test de Religion.

Résultat du test de Religion	Nombre de questions
9 ou moins	—
10-19	Une
20-29	Deux
30 ou plus	Trois

À la discrétion du MD, interroger l'esprit du défunt pourra passer par un défi de compétences basé sur la Diplomatie.

Communion avec la nature

En communiant avec les esprits de la nature, vous savez exactement où trouver de la nourriture, un abri, ou un indice menant à l'objet de vos recherches.

Niveau : 6
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 140 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Nature

En communiant avec les esprits primaux de la nature, vous apprenez un certain nombre de choses sur vos environs (rayon de 1,5 km).

Selon le résultat de votre test de Nature, vous êtes en mesure de poser un certain nombre de questions sur différents aspects de votre environnement, tels que les éléments de terrain, plantes, minéraux, points d'eau et créatures.

Résultat du test d'Arcanes	Nombre de questions
9 ou moins	Une
10-19	Deux
20-29	Trois
30-39	Quatre
40 et plus	Cinq

Les esprits primaux avec lesquels vous communiez ne vous mentent pas, mais ils se montrent parfois fuyants. Ils répondent à la plupart des questions par oui ou par non. Et lorsqu'ils entrent dans les détails, ce qu'ils font rarement, leur réponse est bien souvent énigmatique.

Compréhension des langues

À la fin du rituel, le langage guttural des créatures que vous avez en face de vous devient clair et compréhensible.

Niveau : 1
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes

En commençant le rituel, choisissez l'une des langues que vous avez entendue ou l'une des écritures que vous avez eue sous les yeux au cours des dernières 24 heures.

Utilisé sur une langue que vous avez entendue, ce rituel vous permet de la comprendre pour les prochaines 24 heures. De plus, si le résultat de votre test d'Arcanes est supérieur ou égal à 35, vous la parlez couramment pendant toute cette période.

Utilisé sur une écriture que vous avez eue sous les yeux, ce rituel vous permet de la lire pendant les prochaines 24 heures. De plus, si le résultat de votre test d'Arcanes est supérieur ou égal à 35, vous savez l'écrire pour cette même durée dans son alphabet d'origine et dans n'importe quel autre alphabet que vous maîtrisez.

Utilisé sur une même langue que vous avez à la fois entendue et vue sous sa forme écrite, ce rituel vous permet de la lire et de comprendre vos interlocuteurs pendant les prochaines 24 heures. De plus, si le résultat de votre test d'Arcanes est supérieur ou égal à 35, vous savez à la fois l'écrire et la parler pour cette même durée.

Consultation d'oracle

Une silhouette fantomatique aux yeux étincelants apparaît devant vous, pour apporter à vos questions des réponses brèves et énigmatiques.

Niveau : 16
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 3 600 po
Prix d'achat : 9 000 po
Compétence-clé : Religion

Vous amadouez un oracle venu de l'espace qui sépare les plans. Les oracles n'ont ni forme matérielle ni dessein : ils se contentent d'observer. Cela en fait les meilleures sources de renseignements de l'univers car ils sont susceptibles d'avoir tout vu et tout entendu, y compris des informations détenues par une seule personne.

Effectuez un test de Religion pour déterminer le nombre de questions que vous pouvez poser à l'oracle avant qu'il ne disparaisse.

Résultat du test de Religion	Nombre de questions
9 ou moins	Une
10-19	Deux
20-29	Trois
30-39	Quatre
40 ou plus	Cinq

L'oracle vous répond immédiatement, si bien que vous posez la question suivante en connaissant la réponse à la précédente. Vos questions doivent être formulées de façon à ce que l'oracle puisse y répondre par un seul mot ou par une phrase courte. Pour qu'il connaisse la réponse à une question, il faut qu'elle l'ait été d'au moins une créature, même si cette dernière n'est plus en vie. L'oracle ne possède aucune vision de l'avenir et a une aptitude limitée à juger de ce qu'il voit. Il peut vous dévoiler l'ordre dans lequel activer les glyphes présents sur le fronton de la Porte du Dragon Noir, mais il lui est impossible de répondre à la question : « Est-ce que tout se passera bien si nous franchissons cette porte ? »

Dix minutes après la fin du rituel, l'oracle disparaît, même si vous aviez encore des questions à lui poser.

Consultation de sages

Pour trouver des réponses à vos mystérieuses questions, vous entrez dans une transe vous permettant de communier avec les esprits de sages morts depuis bien longtemps et de maîtres du savoir d'un autre monde.

Niveau : 10
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 400 po
Prix d'achat : 1 000 po
Compétence-clé : Religion

Vous posez à de mystérieuses entités extraplanaires une question touchant à des sujets qui vous échappent totalement. Plutôt qu'un test d'Arcanes ou d'Histoire, effectuez un test de Religion accompagné d'un bonus de +10 pour tenter de découvrir un indice, de vous souvenir d'un renseignement ou d'obtenir une information sur le monde qui vous entoure.

Ce rituel ne révèle qu'une seule information qui prend la forme d'un mot, d'un nom, d'une phrase, voire d'une courte histoire. Vous pouvez ainsi apprendre le nom de l'usurpateur qui renversa la dynastie Katerran voici un millier d'années, les rites d'inhumation du clan des Loups écarlates, ou encore le talon d'Achille des mystérieux assassins qui ne vous lâchent plus d'une semelle. Ce rituel ne vous révélera rien si l'objet de vos recherches échappe à la compréhension des sages les plus érudits. Il ne vous sera par exemple d'aucune utilité si vous cherchez le mot magique qui déverrouille la crypte d'un vampire, parce que ce mot est connu de ce seul vampire.

Il ne vous révélera pas davantage la localisation de grandes richesses. En revanche, les sages pourront vous dire où une impératrice disparue conservait son trésor, et si ce dernier fut pillé à la chute de son empire.

Convocation instantanée de Drawmij

Vous claquez des doigts et une arme apparaît dans votre main. Les naseaux du dragon frémissent de colère lorsqu'il réalise que vous êtes à présent armé d'une épée vorpale

Niveau : 12
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : jusqu'à utilisation
Coût des composantes : 500 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Ce rituel vous permet d'apposer votre marque sur une arme, un focaliseur ou un bouclier. Dès lors, vous pouvez au prix d'une action mineure le faire apparaître dans votre main, ce qui a pour effet de mettre un terme au rituel. Vous ne pouvez apposer votre marque que sur un seul focaliseur, bouclier ou arme à la fois.

Créature hallucinatoire

Une brève description, quelques gestes ésotériques, et une effrayante apparition surgit devant vous.

Niveau : 12
Catégorie : tromperie
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 500 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous faites apparaître l'image d'une créature de taille P à G, qui a l'apparence et l'odeur exactes de son modèle. Si la créature réelle est capable de parler ou d'émettre des sons, l'illusion peut en faire autant, mais de manière limitée (à la discrétion du MD). Il est impossible, par exemple, que l'illusion engage une véritable conversation.

Votre illusion est capable de se conformer à des instructions simples, comme arpenter une zone déterminée ou faire sem-

blant de brouter la végétation. Le nombre d'actions différentes qu'elle est en mesure d'exécuter est déterminé par le résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Nombre d'actions
19 ou moins	1 mineure, 1 de mouvement
20-29	1 mineure, 1 de mouvement, 1 simple
30-39	2 mineures, 2 de mouvement, 1 simple
40 ou plus	2 mineures, 2 de mouvement, 2 simples

L'illusion a la possibilité d'accomplir ces actions dans un ordre spécifique, comme se déplacer, effectuer une action simple, puis se déplacer à nouveau. Cette suite d'actions peut être exécutée en boucle, ou débuter en réponse à un déclencheur précis tel que l'ouverture d'une porte.

Vous pouvez aussi lier chaque action à un déclencheur différent. Ainsi, une illusion peut se déplacer lorsqu'une créature se rapproche d'elle, et se recroqueviller ou crier lorsqu'on l'attaque.

Les créatures qui voient l'illusion ou interagissent avec elle sont autorisées à effectuer un test d'Intuition pour en comprendre la nature. Le DD du test est alors égal au résultat de votre test d'Arcanes. Chaque créature peut tenter un test d'Intuition lorsqu'elle voit l'illusion pour la première fois, puis à chaque fois qu'elle interagit avec elle. Une créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte de la supercherie.

L'illusion ne peut s'éloigner de plus de 20 cases de l'endroit où elle est apparue pour la première fois.

Désenchantement d'objet

L'objet dégage brièvement une vive lueur, puis se transforme en poussière dorée entre vos mains.

Niveau : 6
Catégorie : création
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : instantanée
Coût des composantes : 25 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

À la fin de votre rituel, l'objet magique que vous touchez est détruit et se transmute en *résidium* d'une valeur égale au cinquième du prix de l'objet. Le niveau de l'objet doit être d'un niveau inférieur ou égal au vôtre et doit pouvoir être créé au moyen du rituel Enchantement d'objet.

Destrier fantôme

Vous invoquez des chevaux noirs et fantomatiques qui hument l'air et frappent impatiemment le sol de leurs sabots, prêts à filer comme le vent. Les contours de leurs sabots, de leur crinière et de leur queue se perdent dans la brume.

Niveau : 6
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 12 heures
Coût des composantes : 70 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel invoque jusqu'à huit créatures ressemblant à des chevaux. Elles sont de taille G et peuvent être montées par vous-même ou par tout autre personnage désigné lors du rituel.

C'est le résultat de votre test d'Arcanes qui détermine la vitesse de déplacement des destriers que vous avez invoqués, ainsi que leurs éventuelles capacités de déplacement spéciales. Les destriers ont les capacités de déplacement spéciales correspondant au résultat de votre test, mais également celles qui correspondent aux résultats inférieurs.

Résultat du test d'Arcanes	VD	Déplacement spécial
19 ou moins	10	Aucun
20-29	12	Ignore les terrains difficiles
30-39	15	Se déplace sur l'eau comme s'il s'agissait d'une surface solide
40 ou plus	20	Vol (jusqu'à 10 cases au-dessus du sol)

Les destriers ne peuvent attaquer ni interagir avec d'autres créatures autrement que pour leur servir de montures. Ils ont des valeurs de défense égales à celles de leur cavalier (ou égales à la vôtre si nul ne les monte). Hormis les dégâts, un destrier fantôme est immunisé contre tous les effets.

Un destrier créé grâce à ce rituel est utilisable pendant 12 heures ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Lorsque les effets du rituel prennent fin ou que le destrier est détruit, il s'évanouit et son cavalier atterrit sur les pieds dans l'espace que sa monture occupait. Si un destrier disparaît en vol, son cavalier redescend doucement et touche terre au début de son tour de jeu suivant.

Détection d'objet

Vous levez le doigt et désignez avec assurance un mur de pierres blanches. De l'autre côté, à une distance de 6 mètres, vous sentez la présence du sceptre dérobé au prince.

Niveau : 10
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 5 minutes
Coût des composantes : 400 po
Prix d'achat : 1 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Nommez un objet. Pendant toute la durée du rituel, vous savez dans quelle direction et à quelle distance se trouve le plus proche exemplaire de celui-ci, à condition qu'il se situe dans la limite de portée indiquée par le résultat de votre test d'Arcanes. Si vous tentez de localiser un objet spécifique, appliquez les modificateurs suivants :

L'objet spécifique vous est...	Modificateur
Très familier	0
Vous ne l'avez vu qu'une fois	-5
On vous l'a simplement décrit	-10

Résultat du test d'Arcanes	Portée
9 ou moins	5 cases
10-19	10 cases
20-29	30 cases
30-39	60 cases
40 ou plus	100 cases

Détection des portes secrètes

Vous souriez et adressez un clin d'œil à Soveliss, avant de lui montrer les contours de la trappe devant laquelle il vient de passer sans rien remarquer.

Niveau : 3
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 25 po
Prix d'achat : 125 po
Compétence-clé : Arcanes

Effectuez un test d'Arcanes dont le résultat constituera un bonus au test de Perception réalisé dans la foulée pour tenter de découvrir les portes secrètes ou cachées situées dans votre ligne de mire. Si vous avez bénéficié de l'aide d'assistants pour accomplir votre rituel, ces derniers ne sont d'aucun secours pour le test de Perception.

Disque flottant de Tenser

« Oh, ça ? Je l'emmène partout. C'est une sorte de porteur, mais qui n'a jamais besoin de se reposer. »

Niveau : 1
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes



Vous créez un champ de force circulaire et légèrement concave, flottant à 30 cm au-dessus du sol et transportant ce que vous y déposez. Le disque possède un diamètre de 90 cm et une profondeur de 2,5 cm en son centre. Il reste stationnaire tant que vous ne vous écartez pas de plus de 5 cases. Dans ce cas, il se déplace à votre VD de base une fois par round jusqu'à ce qu'il soit de nouveau dans un rayon de 5 cases. Vous pouvez lui ordonner de se déplacer à hauteur de votre VD actuelle aux prix d'une action de mouvement. S'il se trouve à plus de 5 cases de vous pendant 2 rounds consécutifs, il disparaît et tout son contenu tombe à terre.

Le poids maximum que le disque peut transporter dépend du résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Poids maximum
9 ou moins	125 kg
10-24	250 kg
25-39	500 kg
40 ou plus	1 000 kg

Enchantement d'objet

L'objet que vous avez entre les mains se gorge d'une magie tirée de l'essence et de la trame de l'univers.

Niveau : 4
Catégorie : création
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : permanente
Coût des composantes : spécial
Prix d'achat : 175 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous touchez un objet ordinaire qui se transforme en objet magique d'un niveau inférieur ou égal au vôtre. Le coût des composantes est égal au prix de l'objet ainsi créé.

Ce rituel peut aussi servir à modifier la taille des armures magiques (par exemple, réduire l'armure magique d'un géant du feu pour qu'elle convienne à un halfelin). Cette utilisation précise du rituel ne nécessite aucune composante.

Festin du voyageur

De la nourriture se matérialise soudain. Il y a là de quoi sustenter tout votre groupe au cours de cette longue journée de marche.

Niveau : 4
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 35 po
Prix d'achat : 175 po
Compétence-clé : Nature (aucun test)

Vous créez de la nourriture et de l'eau en quantité suffisante pour nourrir pendant 24 heures cinq créatures de taille M ou P, ou encore deux créatures de taille G. Vous choisissez le type de nourriture qui apparaît (rations de survie pour les aventuriers, grain pour les chevaux, etc.) au moment où vous exécutez le rituel.

La nourriture et l'eau qui n'ont pas été consommées disparaissent à la fin du rituel.

Guérison des maladies

Même la plus épouvantable des souffrances ne saurait résister au contact bienfaisant de vos mains.

Niveau : 6
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 150 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Soins

Ce rituel débarrasse le sujet de l'une de ses afflictions, que la maladie soit déjà déclarée ou encore en incubation. Le sujet est totalement guéri, tous les symptômes et effets secondaires délétères disparaissent.

Toutefois, le rituel est très éprouvant physiquement pour celui qui en bénéficie. Il peut même être fatal s'il est accompli sur un personnage blessé. Une fois le rituel terminé, effectuez un test de Soins en appliquant comme malus le niveau de la maladie. Le résultat indique la quantité de dégâts subis par le personnage. Si ce dernier survit, les dégâts en question peuvent être soignés normalement.

Résultat du test de Soins	Effets sur le bénéficiaire
0 ou moins	Mort
1-9	Quantité de dégâts égale aux points de vie maximums du bénéficiaire
10-19	Quantité de dégâts égale à la moitié des points de vie maximums du bénéficiaire
20-29	Quantité de dégâts égale au quart des points de vie maximums du bénéficiaire
30 ou plus	Pas de dégâts

Si vous savez que votre sujet souffre de plusieurs maladies, vous devez choisir celle que va guérir ce rituel. Autrement, il le débarrassera de la maladie que vous lui connaissez. Dès que le rituel commence, vous savez à quel niveau de maladie vous avez affaire et pouvez alors faire le choix de tout arrêter, sans perdre aucune de vos composantes.

Interdiction

Une force puissante et invisible vous protège des tentatives ennemies visant à vous espionner magiquement ou à se téléporter près de vous.

Niveau : 20
Catégorie : protection
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : 24 heures (spéciale)
Coût des composantes : 5 000 po, plus 5 récupérations
Prix d'achat : 25 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Aucun capteur de scrutation ne peut pénétrer la zone d'Interdiction et aucune créature ne peut s'y téléporter, à moins d'être d'un niveau supérieur à celui qui a exécuté le rituel.

Votre test d'Arcanes détermine la surface de la zone protégée, qui prend la forme d'une explosion (cf. *Aires d'effet*, page 272).

Résultat du test d'Arcanes	Surface de la zone protégée
9 ou moins	Explosion 1
10-19	Explosion 3
20-29	Explosion 5
30-39	Explosion 8
40 ou plus	Explosion 12

Les effets de protection durent normalement 24 heures, mais le lanceur du rituel (et non l'un de ses assistants) peut les prolonger en dépensant une récupération par tranche de 24 heures supplémentaire. L'intéressé n'a pas besoin de se trouver dans la même zone ni même sur le même plan pour maintenir l'effet. Si les effets du rituel sont maintenus sans interruption pendant un an et un jour, ils deviennent permanents.

Main du destin

Une silhouette fantomatique apparaît pour vous donner un conseil sommaire sur la marche à suivre.

Niveau : 4
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 70 po
Prix d'achat : 175 po
Compétence-clé : Religion (aucun test)

L'exécution de ce rituel vous permet de poser jusqu'à trois questions concernant les alternatives qui vous sont offertes.

Une main bleue translucide apparaît et vous indique d'un geste l'option la plus intéressante.
Si votre question porte sur une direction à prendre ou un objet en particulier, la main désignera l'option offrant la plus grande récompense. Si vous lui demandez : « Devons-nous descendre les escaliers ou franchir ces portes ? », la main répondra en désignant les escaliers ou les portes. Si vous lui demandez : « Lequel de ces trois leviers devons-nous actionner en premier ? », alors elle répondra en désignant l'un des leviers.

Si vous n'évoquez qu'une seule alternative, le rituel considérera de fait que votre seconde option est l'inaction totale. Dans ce cas, elle vous fera signe d'avancer ou de vous arrêter. Par exemple, à la question : « Devrions-nous explorer les ruines de Solitronia ? », la main répondra en vous faisant signe de vous mettre en route ou de ne pas bouger.

La main ne peut pas prédire les événements d'un futur lointain, sa clairvoyance se limite à quelques heures. Si elle demeure incapable de faire un choix, le rituel n'a aucun effet et les composantes ne sont pas perdues.

Prendre des décisions par l'intermédiaire de ce rituel présente deux inconvénients. Le premier, c'est que le destin met les gains avant les risques, et que les conseils fournis par ce rituel sont en accord avec ce principe. La main vous conseillera d'abord l'option présentant les chances de gains et les risques les plus élevés, avant de se tourner vers une alternative moins risquée et moins gratifiante. Par exemple, si un tunnel conduit à un dragon et à ses immenses richesses, et que l'autre tunnel vous ramène en ville, la main désignera la direction menant au dragon. Néanmoins, une option présentant de grands risques et peu de richesses est moins intéressante qu'une option offrant peu de risques et peu de gains.

Second inconvénient, la main choisit forcément l'alternative la plus intéressante parmi celles que vous lui soumettez. Cela ne signifie pas que son choix est nécessairement bon, simple-

ment que c'est le meilleur parmi ceux que vous avez proposés. Dans l'exemple donné plus haut, si chacun des trois leviers active un piège différent, la main désignera le levier déclenchant le moins dangereux des trois.

Marchandage de secret

Une puissante entité possédant les informations que vous recherchez accepte vos offrandes et vous accorde un bref entretien magique.

Niveau : 22
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 8 heures
Durée : spéciale
Coût des composantes : 13 000 po
Prix d'achat : 65 000 po
Compétence-clé : Religion

Grâce à des recherches et préparations minutieuses, vous préparez une offrande digne d'une puissante entité extraplanaire, telle qu'un ange, un demi-dieu, un démon ou un diable. La valeur de cette offrande est telle que vous obtenez une audience avec cette entité, qui apparaît sous une forme fantomatique qu'il est impossible d'attaquer ou d'atteindre physiquement.

Vous devez réussir un défi de compétences pour obtenir d'elle les informations souhaitées. Pour chaque tranche de 10 points obtenue au résultat du test de Religion, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests du défi de compétences (+1 pour un résultat de 10, +2 pour un résultat de 20, +3 pour un résultat de 30, etc.). En fonction de la nature de la créature, ce défi peut s'effectuer contre Bluff, Diplomatie ou Intimidation. À la différence des rituels qui n'apportent qu'une réponse énigmatique (Consultation d'oracle) ou dont la portée est limitée (Consultation de sages), Marchandage de secret vous met en contact avec une créature qui cherchera activement à vous aider et à répondre à vos questions, à condition que vous réussissiez à la convaincre de le faire. L'attitude initiale de l'entité est neutre ; intriguée par l'offrande, elle veut savoir ce que vous avez à lui dire. Mais elle a aussi ses propres desseins, sans parler de sa nature même qui peut fausser les informations ou les conseils qu'elle donne.

Lorsque vous achevez le rituel, vous pouvez désigner jusqu'à huit autres participants, qui sont alors en mesure de parler à l'entité et d'apporter leur contribution au défi de compétences. Ceux-ci bénéficient du même bonus aux tests de compétence que vous.

Marche sur l'onde

Vous marchez sur l'eau comme sur la terre ferme.

Niveau : 2
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 heure
Coût des composantes : 20 po
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Nature (aucun test)

Vous ou l'un de vos compagnons pouvez marcher sur l'eau comme s'il s'agissait d'un sol ferme. Les forts courants et la houle relèvent d'un terrain difficile. La cible de ce rituel peut y mettre volontairement un terme au prix d'une action libre. Elle peut aussi s'immerger ou même nager sous l'eau sans nécessairement mettre fin au rituel.

Messager animal

Vous murmurez quelques paroles à l'animal qui se trouve devant vous, et il bondit dans la direction que vous lui indiquez pour porter votre message.

Niveau : 1
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature

Vous prenez pour cible un animal non hostile de taille TP, comme un moineau, une corneille, un renard ou une carpe, qui devra rester dans un rayon de 5 cases de vous durant tout le temps nécessaire pour exécuter rituel. Une fois ce dernier achevé, vous murmurez à l'animal un message d'un maximum de 25 mots et lui indiquez le nom du destinataire, ainsi que l'endroit où il se trouve. L'animal part aussitôt à sa recherche, en tâchant de se tenir à l'écart de tout danger. Une fois le destinataire trouvé, il s'en approche jusqu'à lui être adjacent et votre message sort de sa bouche dans un chuchotement. Dès qu'il a délivré son message ou que les effets du rituel prennent fin, l'animal se soustrait à votre influence et retrouve un comportement normal.

Votre test de Nature détermine le temps durant lequel l'animal demeure sous l'effet du rituel.

Résultat du test de Nature	Durée
19 ou moins	6 heures
20-29	12 heures
30-39	18 heures
40 et plus	24 heures

Objet hallucinatoire

Sur votre ordre, une représentation fantasmagorique de l'objet que vous avez en tête miroite devant vous. Il oscille une fois, puis deux, et semble prendre corps.

Niveau : 5
Catégorie : tromperie
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 25 po
Prix d'achat : 250 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous créez l'illusion d'un objet inanimé qui semble réel à tout point de vue. Ce rituel vous permet de faire apparaître un mur, une porte, une arme ou n'importe quel autre type d'objet.

La taille maximale que peut prendre votre illusion est déterminée par le résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Catégorie de taille maximale
19 ou moins	Petite
20-29	Moyenne
30-39	Grande
40 ou plus	Très grande

Une fois créée, l'illusion ne peut être déplacée, ni posséder de partie mobile.

Les créatures qui la voient ou interagissent avec elle ont droit à un test d'Intuition pour réaliser qu'il s'agit d'une illusion.

Le DD de ce test est égal au résultat de votre test d'Arcanes. Chaque créature peut tenter un test d'Intuition lorsqu'elle voit l'illusion pour la première fois, puis à chaque fois qu'elle interagit avec elle. Une créature qui touche l'illusion se rend automatiquement compte de la supercherie.

Observation de créature

La puissance de votre magie de scrutation vous permet d'espionner une créature : un ami, un rival ou un ennemi.

Niveau : 24
Catégorie : scrutation
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : spéciale
Coût des composantes : 21 000 po, plus un focus d'une valeur de 10 000 po
Prix d'achat : 105 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Lorsque vous accomplissez ce rituel, choisissez une créature spécifique. Vous créez un capteur magique qui lui est adjacent, si bien que vous la voyez et l'entendez comme si vous vous teniez sur la case où est placé le capteur. Il n'est pas nécessaire que vous connaissiez le sujet, ni même que vous l'ayez déjà vu. Néanmoins, en exécutant le rituel, vous devez le décrire assez clairement pour ne faire aucun doute sur son identité. La créature observée peut se trouver n'importe où dans le monde, mais pas sur un autre plan.

La magie du rituel interprète votre signalement du sujet le plus fidèlement possible. Si votre description ne suffit pas à identifier une créature précise, le rituel échoue et vous ne perdez aucune composante. Si un malentendu vous conduit à donner la description de la mauvaise personne, le rituel fonctionne quand même et les composantes sont perdues.

Le rituel ne vous offre aucun moyen de savoir où se trouve le capteur, mais en observant soigneusement son environnement, vous obtiendrez des indices. Le capteur suit le sujet pendant toute la durée du rituel, qui est déterminée par le résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 round
20-24	2 rounds
25-29	3 rounds
30-39	4 rounds
40 ou plus	5 rounds

Le capteur vous permet de voir et d'entendre à travers lui, sans compter qu'il vous confère la vision dans le noir. Utilisez la compétence Perception pour déterminer si vous entendez des sons étouffés ou remarquez des choses peu visibles en observant la zone.

Observation de créature crée un capteur de scrutation (un miroitement dans l'air) que toute créature attentive peut remarquer. Pour cela, elle doit réussir un test de Perception contre un DD 10 + votre niveau. Si elle le repère, elle peut le détruire en se concentrant au prix d'une action simple. Effectuez un test opposé de Sagesse ; si le résultat de la cible est plus élevé que le vôtre, le capteur est détruit et vous dépensez une récupération sans regagner de points de vie (si vous avez déjà dépensé toutes vos récupérations, vous subissez des dégâts égaux à votre valeur de récupération). La cible peut recommencer jusqu'à ce que le capteur soit détruit ou que le rituel prenne fin.

Une magie de protection assez puissante, comme le rituel Interdiction, déjoue Observation de créature. Si la cible se trouve dans un endroit protégé de telle manière, vous vous en rendez compte au tout début du rituel et pouvez l'interrompre sans perdre aucune composante.

Focus : un miroir ou une boule de cristal d'une valeur minimum de 10 000 po. C'est le focus qui vous transmet tout ce que vous voyez et entendez.

Œil d'avertissement

Vous conjurez une sentinelle fantasmagorique : une mince colonne de 1,80 mètre de hauteur surmontée d'un œil flottant qui ne cille pas. L'œil vous protège des tentatives d'espionnage ennemies, monte la garde sur votre campement et donne l'alerte en cas de danger.

Niveau : 14
Catégorie : protection
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : 24 heures (spéciale)
Coût des composantes : 800 po
Prix d'achat : 4 200 po
Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel fonctionne de la même façon qu'Œil du tocsin.

En plus, l'Œil d'avertissement détecte automatiquement tout capteur de scrutation apparaissant dans un rayon de 10 cases de lui. Il le considère comme un intrus, vous avertit de sa présence et le détruit immédiatement après, à moins que le créateur du capteur ne réussisse un test d'Arcanes (DD 20 + votre niveau). Où que vous vous trouviez, la présence d'un capteur dans la zone



ANNE STOKES

de l'œil vous est instantanément connue. Si le capteur n'a pas été détruit immédiatement et qu'il demeure dans un rayon de 10 cases de l'œil, ce dernier tente de le détruire à chaque round.

Focus optionnel : vous pouvez allonger la durée du rituel indéfiniment en gardant un focus tout près. Celui-ci prend la forme d'un petit œil d'or et de rubis d'une valeur de 1 600 po.

Œil du tocsin

Vous conjurez une sentinelle fantasmagorique : une mince colonne de 1,80 mètre de hauteur surmontée d'un œil flottant qui ne cille pas. L'œil veille sur votre campement pendant votre sommeil et donne l'alerte en cas de danger.

Niveau : 2
Catégorie : protection
Temps d'incantation : 30 minutes
Durée : 24 heures (spéciale)
Coût des composantes : 25 po
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous faites apparaître des yeux vigilants que vous pouvez placer n'importe où dans un rayon de 10 cases de l'endroit où a été accompli le rituel, chacun sur une case différente. Les yeux sont intangibles et il est impossible de les atteindre physiquement. Ils sont quasiment invisibles et bénéficient d'un résultat automatique de 20 + votre niveau aux tests de Discrétion pour éviter de se faire repérer.

Le nombre d'yeux que vous créez, ainsi que leurs types de vision ou de capacité sensorielle, sont déterminés par le résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test œil du tocsin	Nombre d'yeux	Vision ou capacité
19 ou moins	Un	Normale
20-39	Trois	Vision dans le noir
40 ou plus	Cinq	Vision dans le noir et perception des vibrations (12 cases)

Les yeux n'entendent pas, mais voient très bien. Ils disposent de votre modificateur de Perception accompagné d'un bonus de +5.

Lorsqu'un œil détecte un intrus, il fait retentir une alarme bruyante dont vous aurez déterminé la nature au cours du rituel. Il pourra aussi bien s'agir d'un « Ennemi en vue ! » poussé d'une voix de stentor, que d'un ululement strident ou encore des cuivres d'une fanfare. Pour savoir si l'alarme a été entendue, effectuez un test de Perception contre un DD 0 (les modificateurs de distance s'appliquent).

Les yeux ne vous considèrent jamais comme un intrus, tout comme les participants choisis lors du rituel. En exécutant ce dernier, vous pouvez également désigner une ou plusieurs catégories de créatures que les yeux ignoreront. Définissez-les par des caractéristiques physiques bien visibles (comme la taille, le poids ou la morphologie), par leur type (humanoïde, par exemple), leur race (comme géant des collines) ou un équipement lui aussi bien visible (une créature tenant un bouclier avec une flamme pour blason).

Les effets du rituel cessent au bout de 24 heures, ou dès que vous vous trouvez à plus de 20 cases de tous les yeux.

Focus optionnel : vous pouvez allonger la durée du rituel indéfiniment en utilisant comme focus un petit œil d'argent et de rubis d'une valeur de 100 po. Les effets du rituel se prolongeront alors tant que le focus se trouvera dans un rayon de 20 cases de l'un des yeux. Vous pouvez dissimuler ou protéger le focus comme vous le souhaitez tant qu'il ne quitte pas la zone des 20 cases.

Ouverture

Une clé nimbée de lumière bleue apparaît devant la porte, dans laquelle elle se fond. L'huis s'embrase pendant quelques instants d'un éclat orangé, puis se déverrouille.

Niveau : 4
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : instantanée
Coût des composantes : 35 po, plus 1 récupération
Prix d'achat : 175 po
Compétence-clé : Arcanes

Le rituel Ouverture vous permet de déverrouiller une porte, un coffre, une grille ou quelque autre objet. Il fonctionne même sur les huis scellés par le rituel Verrou arcanique et les portes condamnées par des serrures ou des barres situées de l'autre côté et donc hors d'atteinte. Pour procéder à un déverrouillage, vous devez vaincre un par un chacun des systèmes de protection. Vous devez donc effectuer un test d'Arcanes par serrure, barre, Verrou arcanique ou autre système de fermeture. L'objet que vous déverrouillez ne s'ouvre pas automatiquement ; vous devez le faire vous-même après le rituel.

Pour ouvrir chaque verrou ou système de fermeture, effectuez un test d'Arcanes accompagné d'un bonus de +5, et non un test de Larcin (cf. la description de la compétence Larcin, page 186, pour des exemples de DD). Pour vaincre les barres et les verrous inaccessibles, vous devez réussir un test d'Arcanes contre un DD 20.

Si ce rituel réussit contre une porte protégée par un Verrou arcanique, ce dernier est détruit et ses effets cessent aussitôt.

Page secrète

Vous riez malgré vos dents brisées. L'usurpateur qui a pris la place du duc a certes trouvé votre journal, mais il ne pourra jamais lire ce que vous y avez écrit.

Niveau : 1
Catégorie : protection
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanente
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous protégez une page de texte (jusqu'à un maximum de 250 mots) de sorte à ce que personne ne puisse la lire. Pour tout le monde, excepté pour vous, cette page n'existe pas. Un blocage l'empêche tout simplement de parvenir à l'esprit du lecteur. Une autre solution consiste à masquer le véritable texte par un autre, totalement anodin, que vous aurez écrit avant de procéder au rituel. Les lecteurs indiscrets ne verront que celui-là, et pas celui qui se dissimule derrière.

Lorsque vous exécutez le rituel, effectuez un test d'Arcanes accompagné d'un bonus de +5. Le résultat détermine le DD des tests de Perception destinés à remarquer la présence du texte caché (le lecteur utilise sa Perception passive, à moins qu'il ne cherche activement un texte caché).

Passe-muraille

Une ouverture apparaît dans le rempart de la forteresse de Caldanis, réputée impénétrable. Les pierres s'écartent comme les pans de toile à l'entrée d'une tente. « Venez, vous lance votre guide, nous n'avons pas beaucoup de temps. Si notre ruse n'est pas découverte... C'est le passage qui se refermera sur nous. »

Niveau : 12
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 1 minute
Coût des composantes : 1 000 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous créez un passage à travers n'importe quel type de matériau solide. Vous déterminez sa direction en fonction de l'endroit que vous touchez de la main. Le passage mesure 1 case de large et de haut. Sa longueur maximale est égale au résultat de votre test d'Arcanes divisé par 5. Ce rituel ne dissimule le passage aux yeux de personne, pas plus qu'il n'empêche quiconque de l'emprunter. Une créature encore dans le passage lorsqu'il se referme subit 5d10 dégâts et est éjectée vers la sortie la plus proche. Ce rituel n'affecte en rien l'intégrité structurelle d'une caverne ou d'un mur : le passage est une distorsion de l'espace et non un réel déplacement de matière.

Perception des mensonges

Ses mensonges frémissent dans l'éther comme de l'eau lancée sur une plaque de métal chauffée à blanc. Le suspect est à cent lieues de s'imaginer qu'il se dévoile, mais pour vous, c'est clair comme le jour.

Niveau : 6
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 5 minutes
Coût des composantes : 140 po
Prix d'achat : 360 po
Compétence-clé : Religion

Effectuez un test de Religion dont le résultat constituera un bonus aux tests d'Intuition visant à détecter tout mensonge énoncé en votre présence pendant la durée du rituel. Si vous avez bénéficié de l'aide d'assistants pour accomplir votre rituel, ces derniers ne sont d'aucun secours pour les tests d'Intuition.

Portail jumeau

Vous dessinez au sol un cercle de symboles lumineux qui vous renvoie l'image floue d'une cité lointaine. Vos amis et vous pénétrez dans le cercle, et vous vous retrouvez aussitôt transportés à cet endroit.

Niveau : 8
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 135 po (cf. description)
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous créez un raccourci dans la trame de l'univers. L'endroit où vous vous trouvez est relié à un cercle de téléportation permanent situé quelque part sur le même plan. D'un pas, vous pouvez passer d'un cercle à l'autre. Lors de l'exécution du rituel, vous devez tracer à l'aide de craies et d'encres rares un cercle de 3 mètres de diamètre. Ce cercle de téléportation temporaire doit correspondre parfaitement au cercle de téléportation permanent qui constitue votre destination. Il disparaît lorsque le portail se referme.

La durée pendant laquelle le portail reste ouvert dépend du résultat du test d'Arcanes que vous effectuez en fin de rituel.

Résultat du test d'Arcanes	Durée du portail
19 ou moins	1 round
20-39	2 rounds
40 ou plus	5 rounds

Vous pouvez aussi utiliser un cercle de téléportation permanent comme point d'origine, ce qui modifie très légèrement les conditions du rituel. Vous réduisez ainsi le coût de vos réactifs alchimiques à 50 po et vous bénéficiez d'un bonus de +5 au test d'Arcanes.

Tant que le portail reste ouvert, toute créature qui pénètre dans le cercle du point d'origine réapparaît instantanément au point d'arrivée, avec tout ce qu'elle tient ou transporte. Elle peut même terminer son action de mouvement. Le nombre et la catégorie de taille des créatures pouvant passer à travers le portail ne sont pas limités, mais il faut qu'elles aient matériellement le temps de franchir le cercle avant que celui-ci ne disparaisse.

Toute personne qui se trouve à proximité de l'une ou l'autre extrémité du portail discerne une image floue du cercle de téléportation se trouvant à l'autre bout, et de son environnement dans un rayon de 18 mètres. Tout ce qui se trouve dans cette zone bénéficie d'un camouflage, le reste étant totalement embrumé (naturellement, plus un portail dure et plus vous aurez le temps d'étudier minutieusement votre destination avant de pénétrer dans le cercle). Les effets environnementaux d'une extrémité de la connexion n'ont aucune influence sur celles de l'autre extrémité.

La plupart des grands temples, des sièges des principales guildes de magiciens et des villes de taille disposent de cercles de téléportation permanents, tracés au moyen de sceaux magiques bien particuliers gravés dans le sol. L'ordre et la nature des sceaux sont primordiaux, car vous devez reproduire fidèlement votre cercle de destination pour ouvrir un portail. Les sceaux ne sont pas plus difficiles à retenir qu'une liste de lettres et de chiffres. Ce rituel peut vous transporter vers n'importe quel cercle de téléportation permanent dont vous connaissez la séquence de symboles. Lorsque vous apprenez le rituel, votre MD vous communique au moins deux séquences de ce type. Nul doute que vous en découvrirez d'autres au cours de vos voyages ou de vos recherches.

Ce rituel peut vous amener à n'importe quel endroit du monde, mais pas sur d'autres plans. Une magie de protection suffisamment puissante, comme Interdiction, peut bloquer votre téléportation. Vous savez dès le début du rituel si votre destination fait l'objet d'une telle mesure de protection. Vous pouvez donc choisir de l'interrompre, sans perdre aucune de vos composantes.



Portail planaire

Vous dessinez au sol un cercle de runes. La terre tremble tandis qu'une énergie magique embrase le portail. L'image brouillée d'un monde lointain apparaît alors à l'intérieur du cercle.

Niveau : 18
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 5 000 po
Prix d'achat : 17 000 po
Compétence-clé : Arcanes

En dehors du fait que vous pouvez vous rendre sur d'autres plans, ce rituel fonctionne de la même façon que Portail jumeau. Votre destination doit posséder un cercle de téléportation permanent dont vous avez mémorisé la série de symboles qui le compose.

La durée pendant laquelle le portail reste ouvert dépend du résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Durée du portail
19 ou moins	1 round
20-39	3 rounds
40 ou plus	5 rounds

Lorsque vous apprenez ce rituel, vous mémorisez en même temps les sceaux menant à deux destinations extraplanaires parmi les plus communes, déterminées par votre MD.

Portail ultime

Vous tracez un cercle de sceaux étincelants et précisez une destination, quelle qu'elle soit. À l'intérieur du cercle, une image floue de cet endroit se forme bientôt. En franchissant la ligne de symboles, vous y êtes immédiatement transporté, et qu'importe la distance qui vous en sépare.

Niveau : 28
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 50 000 po (cf. description)
Prix d'achat : 425 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Ce rituel fonctionne de la même façon que Portail jumeau (cf. page 310), à l'exception de ce qui suit.

Vous n'êtes pas limité aux endroits que vous avez déjà vus ou qui abritent des cercles de téléportation permanents. Vous devez néanmoins, au moment du rituel, décrire clairement la destination que vous projetez d'atteindre. « La salle d'audience du seigneur Ambrose » suffit, de même que « le plus proche temple de Pélor ». Vous ne pouvez utiliser que des noms de lieux ou des références pérennes dans le temps, vous ne pouvez pas exiger de vous rendre « là où se trouve la princesse Katria », ou encore « au plus proche tas d'or ». La magie du rituel interprète vos souhaits le plus fidèlement possible. Si votre description ne suffit pas à déterminer une destination précise, le rituel échoue, mais vous ne perdez aucune composante. Si votre description est exacte, mais que le portail ne vous emmène pas là où vous le souhaitiez (par exemple, si le plus proche temple de Pélor ne

RALPH HORSLEY

se trouve pas dans la ville à laquelle vous pensiez), le rituel fonctionne tout de même et les composantes sont perdues.

Si votre destination est protégée par un rituel de protection, comme Interdiction, votre rituel ouvre le portail de destination quelque part à la limite de la zone protégée. Le portail vous permet de visualiser votre destination, mais vous n'êtes pas obligé de vous y rendre si vous changez d'avis.

Vous pouvez utiliser un cercle de téléportation permanent comme point d'origine, ce qui modifie très légèrement les conditions du rituel. Vous réduisez ainsi le coût des composantes de 1 000 po et bénéficiez d'un bonus de +5 à votre test d'Arcanes.

Préparation de potion

Les fluides infusent et bouillonnent, puis la substance magique brute fusionne sous forme d'un liquide consommable.

Niveau : 5
Catégorie : création
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : permanente jusqu'à ingestion
Coût des composantes : spéciale
Prix d'achat : 75 po
Compétence-clé : Arcanes ou Religion (aucun test)

Vous créez une potion ou un élixir (cf. page 255) de votre niveau ou d'un niveau inférieur. Le coût des composantes est égal au prix de la potion ou de l'élixir créé.

Préservation des morts

Vos mains exercées accomplissent le rituel assez rapidement pour préserver le corps en vue d'un futur Rappel à la vie.

Niveau : 1
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : spéciale
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Soins (aucun test)

Ce rituel est accompli près d'une dépouille adjacente. Il multiplie par cinq le temps dont dispose un cadavre pour bénéficier de Rappel à la vie ou d'un rituel similaire. Il empêche également le cadavre d'être transformé en mort-vivant pendant 150 jours.

Rappel à la vie

Vous vous penchez sur le corps de votre camarade mort au combat pour lui appliquer les onguents sacramentaux. Il bat des paupières, puis ouvre les yeux. Il est revenu à la vie.

Niveau : 8
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 8 heures
Durée : instantanée
Coût des composantes : 500 po
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Soins (aucun test)

Pour exécuter ce rituel, vous devez disposer d'une partie au moins du cadavre d'une créature décédée dans les 30 jours.

Vous appliquez les baumes mystiques et priez ensuite les dieux pour qu'ils rappellent cette créature à la vie. Le sujet revient à lui en ayant l'impression d'avoir pris un repos prolongé. Il est délivré de tout état préjudiciable temporaire dont il souffrait au moment de sa mort, mais il subit toujours les états préjudiciables permanents.

Le sujet revient à la vie avec un malus de mort : -1 aux jets d'attaque, tests de compétence, jets de sauvegarde et tests de caractéristique. Ce malus disparaît une fois qu'il a atteint trois étapes.

Vous ne pouvez pas rappeler à la vie une créature qui a été pétrifiée ou qui est morte de vieillesse.

L'âme du sujet doit être libre de toute contrainte et accepter de revenir à la vie. Certains effets magiques qui emprisonnent l'âme empêchent tout Rappel à la vie. De même, les dieux peuvent intervenir pour empêcher une âme de repartir dans le royaume des vivants. Dans tous les cas, la mort a toujours du mal à laisser repartir les héros parangoniques ou épiques. Le coût des composantes pour les personnages d'échelon parangonique est de 5 000 po, contre 50 000 po pour les personnages d'échelon épique.

Rémission

Vous délivrez le sujet d'une malédiction, d'un enchantement ou d'une folie.

Niveau : 8
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : instantanée
Coût des composantes : 250 po
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Soins

Rémission libère le sujet d'un effet durable l'affectant. Ce rituel peut annuler les malédictions, les effets de charme ou de domination, mais aussi les effets de terreur, confusion, aliénation mentale, métamorphose et pétrification. Toutes les malédictions et les effets précités prennent immédiatement fin.

Ce rituel est très éprouvant physiquement pour celui qui en bénéficie. Il peut même être fatal s'il est exécuté sur un personnage blessé. Une fois le rituel terminé, effectuez un test de Soins en appliquant comme malus le niveau de l'effet que vous tentez d'éliminer (ou le niveau de la créature qui est à l'origine de cet effet). Le résultat indique la quantité de dégâts subis par le personnage. Si ce dernier survit, les dégâts en question peuvent être soignés normalement.

Résultat du test de Soins	Effets sur la cible
0 ou moins	Mort
1-9	Dégâts égaux aux points de vie maximums de la cible
10-19	Dégâts égaux à la moitié des points de vie maximums de la cible
20-29	Dégâts égaux au quart des points de vie maximums de la cible
30 ou plus	Pas de dégât

Vous pouvez utiliser ce rituel sur des sujets non consentants (il s'agit en général d'alliés sous influence de l'ennemi), mais vous devrez les maîtriser physiquement pour le mener à bien. Si vous savez que votre sujet souffre de plusieurs effets durables, vous devez choisir lequel le rituel va annuler. Autrement, le rituel débarrassera le sujet d'une seule affliction parmi celles que vous lui connaissez. Dès que le rituel commence, vous savez à quel niveau d'effet durable vous avez affaire, et vous

pouvez alors décider de tout arrêter, sans perdre aucune de vos composantes (par exemple, si vous vous rendez compte que l'affliction est trop puissante pour vous).

Réparation

Vous terminez le rituel et la porte en chêne est de nouveau intacte, comme si Orten le Furieux, une lueur meurtrière dans les yeux, ne l'avait jamais défoncée en passant à travers. C'est le moins que vous puissiez faire après vous être servi de la taverne pour tendre une embuscade à l'ignoble barbare.

Niveau : 1
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanent
Coût des composantes : spéciale
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Un objet susceptible de rentrer dans un cube de 3 mètres d'arête est totalement réparé. Les composantes coûtent 20 % de la valeur de l'objet. Si son prix ne figure sur aucune liste, c'est au MD de le fixer.

Résistance aux éléments

Le froid mordant, la chaleur accablante... Rien de tout cela ne vous incommode désormais. Vous voyagez dans les déserts de sable ou de glace sans plus d'inconfort que sous les latitudes tempérées.

Niveau : 2
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 20 po
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Arcanes ou Nature (aucun test)

Grâce à ce rituel, cinq personnes de votre choix (vous compris) ne tiennent aucun compte des malus associés aux conditions extrêmes d'un climat non magique.

Les créatures qui ont participé au rituel supportent sans aucune conséquence fâcheuse des températures comprises entre -45° et +60°C. Leur équipement est également protégé des dégâts éventuels que pourraient provoquer la chaleur, le froid et les précipitations.

Respiration aquatique

L'eau glacée emplit vos poumons, et vous vous rendez compte que vous pouvez parler et respirer comme si vous étiez sur la terre ferme.

Niveau : 8
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 135 po
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Arcanes ou Nature

Lors de l'exécution de ce rituel, vous désignez jusqu'à huit participants (y compris vous-même si vous le souhaitez) désormais capables de respirer sous l'eau aussi facilement qu'à l'air libre et qui peuvent également parler tout à fait normalement sous l'eau.

Le rituel Respiration aquatique ne modifie pas votre capacité à respirer de l'air, pas plus qu'il ne vous confère une plus grande VD à la nage ou la capacité de combattre sous l'eau sans malus. En revanche, il protège votre équipement et celui de tous les participants (parchemins et livres en particulier) des dégâts de l'eau.

Les effets du rituel se prolongent en fonction du résultat de votre test.

Résultat du test de compétence	Durée
14 ou moins	1 heure
15-19	2 heures
20-24	4 heures
25-29	8 heures
30 ou plus	24 heures

Silence

Vous avez déployé des trésors de patience et toute votre acuité auditive, et aucun son ne vous est parvenu des appartements du duc. C'est pourquoi, en y pénétrant avec tant d'impudence, vous êtes si surpris de l'y rencontrer.

Niveau : 1
Catégorie : protection
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 24 heures
Coût des composantes : 30 po
Prix d'achat : 75 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vous protégez des oreilles indiscrètes une pièce (ou une zone correspondant à une explosion 4). Les créatures se trouvant hors de cette zone subissent un malus de -10 aux tests de Perception.

Traversée des ombres

L'armée du vicomte a une demi-journée de marche d'avance, et elle sera à Fernwich avant vous, du moins en théorie. Le voile d'ombre s'étend jusqu'à tout recouvrir, tandis que vous modifiez légèrement le cap en laissant l'obscurité allonger votre foulée.

Niveau : 12
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 8 heures
Coût des composantes : 500 po
Prix d'achat : 2 600 po
Compétence-clé : Arcanes (aucun test)

Vos compagnons et vous marchez dans l'obscurité venue de Gisombre. Vous profitez des étranges distorsions de distances entre ce royaume et le vôtre pour voyager plus rapidement. Multipliez votre vitesse terrestre de base par 5 tant que durent les effets du rituel. Ce dernier ne fonctionne que dans le monde physique.

Verrou arcanique

Vous condamnez une porte de façon à bloquer le passage à d'éventuels intrus. Elle s'illumine un instant d'une puissante lueur orangée, puis l'intensité baisse et elle se met à rougeoyer doucement. Seuls vos compagnons et vous pouvez désormais la franchir.

Niveau : 4
Catégorie : protection
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanente
Coût des composantes : 25 po
Prix d'achat : 150 po
Compétence-clé : Arcanes

Vous verrouillez une porte, une fenêtre, une grille, une herse ou n'importe quel autre type d'huis. Vous pouvez ouvrir cette porte normalement, mais tous ceux que vous n'avez pas autorisés à le faire la trouveront fermée à clé. Le résultat de votre test d'Arcanes, auquel vous ajoutez un bonus de +5, déterminera le DD à appliquer aux tests de Larcin ou de Force effectués dans l'intention de l'ouvrir.

Lors de l'exécution de ce rituel, vous pouvez permettre à des créatures ou types de créatures de franchir normalement la porte. Vous pouvez choisir l'une, toutes ou aucune des options suivantes :

Mot de passe : déterminez un mot de passe. La personne qui le prononce dans un rayon de 5 cases de la porte dispose d'une minute pour la franchir.

Individus : vous désignez de manière précise jusqu'à dix individus, qui ne seront jamais soumis aux effets de protection.

Description : décrivez une ou plusieurs catégories de créatures qui ne seront jamais soumises aux effets de protection, en utilisant des critères visuels bien spécifiques tels que l'espèce, le type, la taille, les vêtements ou l'équipement transporté.

Le Verrou arcanique persiste jusqu'à ce que vous y mettiez un terme, que la porte soit détruite ou que l'effet de protection soit annulé, notamment par un rituel d'Ouverture ou encore par un test de Force ou de Larcin couronné de succès. Vous savez immédiatement si votre Verrou arcanique a été détruit par l'une de ces méthodes, et ce où que vous vous trouviez.

Vision arcanique

Vous étirez vos sens jusqu'à atteindre l'autre côté de la porte. Vous voyez et entendez ce qui se passe dans la pièce comme si vous y étiez.

Niveau : 8
Catégorie : scrutation
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 270 po, plus un focus d'une valeur de 200 po
Prix d'achat : 680 po
Compétence-clé : Arcanes

Lorsque vous accomplissez ce rituel, choisissez une case située dans un rayon de 20 cases, y compris une case que vous ne voyez pas ou avec laquelle vous n'avez pas de ligne d'effet. Vous créez un capteur magique dans cette case, grâce auquel vous voyez et entendez comme si vous y étiez tout en bénéficiant de la vision dans le noir.

Utilisez la compétence Perception pour déterminer si vous entendez des sons étouffés ou remarquez des choses peu visibles en observant la zone.

Le capteur reste pendant un nombre de rounds déterminé par votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 round
20-24	2 rounds
25-29	3 rounds
30-39	4 rounds
40 ou plus	5 rounds

Le rituel crée un capteur de scrutation (un miroitement dans l'air) que toute créature attentive peut remarquer, à condition de réussir un test de Perception contre un DD 10 + votre niveau. Il est impossible de le faire disparaître ou d'agir sur lui de toute autre manière.

Une magie de protection suffisamment puissante, comme Interdiction, empêche toute Vision arcanique. Si l'endroit visé est protégé de telle manière, vous vous en rendez compte au tout début du rituel, et vous pouvez l'interrompre sans perdre aucune composante.

Focus : un miroir ou une boule de cristal d'une valeur minimum de 200 po. C'est le focus qui vous transmet ce que vous voyez et entendez.

Visualisation d'objet

Vous pouvez observer l'endroit où se trouve un objet particulier, qu'il s'agisse d'une épée magique, d'une carte des catacombes, ou de la coupe ornée de pierreries qui se trouvait sur votre cheminée.

Niveau : 18
Catégorie : scrutation
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : spéciale
Coût des composantes : 7 000 po, plus un focus d'une valeur de 5 000 po
Prix d'achat : 17 000 po
Compétence-clé : Arcanes

Lorsque vous accomplissez ce rituel, choisissez un objet, au maximum de taille G. Il n'est pas nécessaire que vous ayez eu cet objet en main, ni même que vous l'ayez déjà vu. Vous devez malgré tout le décrire avec suffisamment de clarté, de façon à ce que le rituel soit en mesure de l'identifier sans ambiguïté.

« L'épée large ancestrale du duc Karlerren » suffit, de même que « la pièce d'or la plus proche », mais pas « le plus puissant objet magique des environs ». Ce rituel peut vous montrer n'importe quel objet sur ce monde, mais pas un objet se trouvant sur un autre plan.

La magie du rituel interprète votre description le plus fidèlement possible. Si elle ne suffit à identifier un objet précis, le rituel échoue, mais vous ne perdez aucune composante. Si votre description est exacte, mais que l'objet montré n'est pas celui auquel vous vous attendiez (par exemple, si la pièce d'or la plus proche se trouve dans votre poche et non dans la salle du trésor à laquelle vous pensiez), le rituel fonctionne tout de même et les composantes sont perdues.

Ce rituel ne vous offre aucun moyen de savoir où se trouve cet objet par rapport à vous, mais un examen attentif de son environnement pourra peut-être vous mettre sur la voie. Si vous voyez l'épée du duc accrochée à un mur de pierre, vous ne saurez pas à coup sûr à quel endroit de la ville se trouve ce mur, ni même dans quelle ville.

Le rituel crée un capteur de scrutation (un miroitement dans l'air) que toute créature attentive peut remarquer, à condition de réussir un test de Perception contre un DD 10 + votre niveau. Il est impossible de le faire disparaître ou d'agir sur lui de toute autre manière.

Le capteur vous permet de voir et d'entendre à travers lui, sans compter qu'il vous confère la vision dans le noir. Utilisez la compétence Perception pour déterminer si vous entendez des sons étouffés ou remarquez des choses peu visibles en observant la zone.

Le capteur reste pendant un nombre de rounds déterminé par votre test d'Arcanes, sachant qu'il se déplace avec l'objet durant toute la durée du rituel.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 round
20-24	2 rounds
25-29	3 rounds
30-39	4 rounds
40 ou plus	5 rounds

Une magie de protection suffisamment puissante, comme Interdiction, empêche toute Visualisation d'objet. Si l'endroit visé est protégé de telle manière, vous vous en rendez compte au tout début du rituel, et vous pouvez l'interrompre sans perdre aucune composante.

Focus : un miroir ou une boule de cristal d'une valeur minimale de 5 000 po. C'est le focus qui vous transmet tout ce que vous voyez ou entendez.

Visualisation de lieu

Les secrets du monde vous appartiennent, jusqu'aux plus enfouis d'entre eux. Vos yeux, à la puissance décuplée par votre magie, pénètrent les appartements du roi, la bibliothèque du magicien, ou la caverne du dragon.

Niveau : 14
Catégorie : scrutation
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : spéciale
Coût des composantes : 1 600 po, plus un focus d'une valeur de 1 000 po
Prix d'achat : 4 200 po
Compétence-clé : Arcanes

Lorsque vous accomplissez ce rituel, choisissez un lieu où vous vous êtes déjà rendu. Il doit s'agir d'un endroit fixe (il vous est par exemple impossible de voir l'intérieur d'une cabine de bateau voguant sur l'océan), et qui se trouve à la même place (et avec plus ou moins la même forme) que la dernière fois où vous y êtes allé. Refaire la décoration d'une pièce n'empêchera pas le rituel de s'accomplir. Il ne pourra en revanche pas vous montrer une tour détruite et rebâtie selon de nouveaux plans (à moins que vous n'ayez visité la nouvelle construction). Vous savez si le rituel a échoué avant de perdre vos composantes.

Ce rituel peut vous montrer n'importe quel endroit au monde, mais il n'opère pas sur un autre plan.

Le rituel crée un capteur de scrutation (un miroitement dans l'air) que toute créature attentive peut remarquer, à condition de réussir un test de Perception contre un DD 10 + votre niveau. Il est impossible de le faire disparaître ou d'agir sur lui de toute autre manière.

Le capteur vous permet de voir et d'entendre à travers lui, sans compter qu'il vous confère la vision dans le noir. Utilisez la compétence Perception pour déterminer si vous entendez des sons étouffés ou remarquez des choses peu visibles en observant la zone.

Le capteur reste pendant un nombre de rounds déterminé par votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 round
20-24	2 rounds
25-29	3 rounds
30-39	4 rounds
40 ou plus	5 rounds

Une magie de protection suffisamment puissante, comme Interdiction, empêche toute Visualisation de lieu. Si l'endroit visé est protégé de telle manière, vous vous en rendez compte au tout début du rituel, et vous pouvez l'interrompre sans perdre aucune composante.

Focus : un miroir ou une boule de cristal d'une valeur minimale de 1 000 po. C'est le focus qui vous transmet tout ce que vous voyez ou entendez.

Voix du destin

Une voix de tonnerre, qui ne retentit que pour les participants au rituel, vous éclaire sur les décisions à prendre.

Niveau : 26
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : instantanée
Coût des composantes : 45 000 po, plus 5 récupérations
Prix d'achat : 225 000 po
Compétence-clé : Religion

Vous consultez une entité du destin (peut-être un serviteur d'Avandra, de Ioun, de Pélor ou de Reine Corneille) pour obtenir un bref aperçu de ce que vous réserve l'avenir. Vous posez vos questions, auxquelles répond une voix grondante.

Le nombre de questions que vous pouvez poser dépend du résultat de votre test de Religion.

Résultat du test de Religion	Nombre de questions
24 ou moins	Trois
25-29	Quatre
30-34	Cinq
35-39	Six
40 ou plus	Sept

Vos questions doivent porter sur une action, un événement ou un objectif précis, qui ne s'est pas encore produit. Puisqu'un mortel ne peut connaître ce qui n'est pas encore survenu, les réponses ne sont pas forcément connues, ni des vivants ni des morts. Ce rituel ne peut répondre qu'à des questions portant sur des événements devant se dérouler dans les 7 prochains jours. Après cela, l'écheveau des possibilités est trop indistinct pour obtenir des informations utilisables.

Les prédictions de l'entité consultée sont justes, mais les grands héros sont capables de contrarier le cours du destin, au moins pendant un certain temps. Si le rituel révèle qu'une série d'événements mène à « une catastrophe inévitable», vous réaliserez peut-être que rien n'est vraiment inévitable tant que cela ne s'est pas produit. De plus, l'entité du destin part du principe que vous tiendrez aussitôt compte de son avis. Si vous n'agissez pas selon ses conseils, ou que vous perturbez la trame du présent au moment du rituel, alors ses prédictions pourraient ne servir à rien.

CRÉDITS DES TESTEURS DU JEU

Aaron Moronez, Aaron Schrader, Aaron Slotness, Adam Colby, Adam Sweitzer, Adam Wojtowecz, Adrienne Mays, Alan Best, Albert Ward III, Alexander Kevin, Alexander Kiedrowicz, Algon Buechler, Allen Drees Jr., Amber Taylor, Andrew Bourne, Andrew D'Agostino, Andrew Finch, Andrew Garbade, Andrew Gately, Andrew Grimberg, Andrew Harasty, Andrew Miles, Andrew Moore, Andrew Watring, Andy Collins, Andy Lewis, Andy Reichert, Andy Scholman, Ann Troll, Arjen Laan, Arthur Doler, Barbara Cowman, Bard Lower, Bart Carroll, Bart Miller, Benjamin Harris, Benjamin Roberts, Benjamin Zimmermann, Benton Little, Bernardo Stokes, Bernd Mueller, Bill "Quill" McQuillan, Bill Benham, Bill Slavicsek, Bob Deas, Bob Rarik, Bobby Pearsall, Brad McWilliams, Brad Shugg, Brad Street, Brad Titus, Brandon Bozzi, Brandon Gehrke, BreeAnn Vosberg, Brenda Allen, Brent Michalski, Brett Stolle, Brian Benoit, Brian Booker, Brian Cortijo, Brian Farmer II, Brian Gilkison, Brian Gray, Brian Hon, Brian Jenison, Brian Mackey, Brian Martin, Brian Schoner, Bricio Rodriguez, Bruce Cordell, Bruce Jacobs, Bruce Story, Bryan Flores, Bryan Leclair, Bryant Kingry, Cal Moore, Cameron Curtis, Cameron Logan, Candy Tran, Cara Franks, Carter Wyatt, Cary Bishop, Cary Suter, Casey Hoch, Cassie Crawford, Cedric Atizado, Chad Swenson, Charles Allen, Charles Arnett, Charles Hickey, Charles Lang, Charles Speece, Charles Wartsbaugh, Chef Jannuzzi, Chet Silvers, Chisa Puckett, Chris Ballowe, Chris Corbett, Chris Gardiner, Chris Hernandez, Chris Kiritz, Chris Salter, Chris Sims, Chris Tulach, Chris Vinje, Chris Wakelin, Chris Westemeier, Chris Wilkes, Chris Youngs, Christen Sowards, Christian Alipounarian, Christian Busch, Christian Chaney, Christopher Dolunt, Christopher Groves, Christopher Hoffman, Christopher Humphries, Christopher Lindsay, Christopher Pasold, Christopher Perkins, Christopher Sparke, Christopher Ward, Christopher Wright, Chuck Arnett, Cody Judkins-Murphey, Colin Moulder-McComb, Colleen Simpson, Colton Hoerner, Conall O'Brien, Cormac Russel, Corwin Avy, Cory Brosnan, Cory Hughes, Courtney Stevenson, Craig Campbell, Craig Wright, Creighton Broadhurst, Crystal Babcock, Curt Gould, Curt Johann Steckhan, Curtis Rueden, Dagob ten Wolde, Damon Bishop, Daneen McDermott, Daniel Canper, Daniel Checchi, Daniel Sanford, Darin Briskman, Darrel Dunning, Darrell Impey, Darren Martin, Dave Russell, David Blackwell, David Christ, David Ferrell, David Guerrieri, David Kerscher, David LaMacchia, David Liliefeldt, David Napack, David Nikdol, David Noonan, David Pogue, David Smith, David Williams, David Yale, Dennis Worrell, Derek Fails, Derek Neff, Derek Schubert, Devin Low, Didier Monin, Dimas Jimenez, Dominic Hamer, Don Early, Don Frazier, Donovan Hicks, Doug Gewin, Doug La Vigne, Doug Wheeler, Ed Podsiad, Ed Stark, Edward Grant, Edward Morrow, Edward Neighbour, Elizabeth Decker, Elizabeth Merwin, Elliot Parkhurst, Eric Boughton, Eric Brittain, Eric Burk, Eric Cline, Eric Haddock, Eric Heath, Eric Kjellman, Eric Menge, Eric Moore, Erich Borchardt, Erin M. Evans, Ernest Britton III, Evan Louscher, Eve Forward, Eytan Bernstein, Farrell Hopkins, Francesco Mangiarauna, Francisco Gray, Fred Sarkis, Freek Giele, Galen Ciscell, Garin Dadson, Garth Hale-Hodgson, Gary Adkison, Gary Affeldt, Gary Simon Jr., George Smith, George Stafford, Gibbons Franks, Gordon Holcomb, Graeme Davis, Greg Bartholomew, Greg Bilsland, Greg Collins, Greg Marks, Gregg Peevers, Gregory Brooks, Gregory Marques, Gregory Martel, Gwendolyn Kestrel, Hannu Haavisto, Hans Zimmermann, Heidi Pritchett, Henry Link II, Henry Woolsey, Hollis Lau, Ian Hardin, Ian McHugh, Ian Newborn, Ian Richards, Ian Simpson, Jacob Bonnett, James Agg, James Boyle II, James Crook, James Dempsey, James Duncan, James Durchenwald, James Hamblin, James Johnson, James Ryan, James Wyatt, Jared Farnsley, Jason Andersen, Jason Babcock, Jason Bickal, Jason Crognale, Jason Davis, Jason Farmer, Jason Feldhake, Jason Greene, Jason Hall, Jason Hrabi, Jason Lakoduk, Jason Myatt, Jason Ross, Jason Starin, Jason Stypinski, Jason Swanson, Jay Button, Jay Sheridan, Jean-Philipe Chapleau, Jeff Clare, Jeff Grubb, Jeff Quick, Jefferson Hyde, Jefferson L. Dunlap, Jeffery Dobberpuhl, Jeffery Terrill, Jeffrey Kreutz, Jeffry Clarke, Jen Alex, Jen Page, Jennifer Clarke-Wilkes, Jennifer Impey, Jennifer Overton, Jennifer Tatroe, Jeremy Crawford, Jeremy Green, Jeremy Kim, Jeremy Patrick, Jeremy Puckett, Jeremy Vosberg, Jeremy Williams, Jermone Farnsley, Jerry Aunspaw, Jesse Decker, Jesse Kindwall, Jesse Stratton, Jessica Blair, Jessica Iglehart, Jim Butzberger, Jim Hutcheson, Jim Turkowski, Jimmy Ainsworth, Joanna Chaney, Joanne Pender, Joby Walker, Jodi Murschel, Joe Cari, Joe Jannuzzi, Joe Swarner, Joe Terrenzio, Joel Kurlan, Joerg John, John Bonneau, John du Bois, John Foye Jr., John Grant, John Hanna, John Heaton, John Jones, John Kozar, John LeDonne, John Pascoe, John Rogers, John Ruff, John Wilkins, John Zamarra, Jon Cimuchowski, Jon Dobbie, Jon Machnicz, Jon Naughton, Jon Sedich, Jon Stevens, Jon Thompson, Jon Wear, Jonathan Culler, Jonathan Fish, Jonathan Pumphrey, Jonathan Tweet, Joonas Sahramaa, Jordan Deal, Jose Mercado, Joseph Bright, Joseph Guerrera, Joseph Jolly, Joseph LaMothe, Joseph Schulte, Joseph Strait, Josh Farnsley, Josh Roberts, Joshua Sipos, Jukka Sarkijarvi, Julia Martin, Julie Woolsey, Justin McGuire, Justin Muir, Katherine Fairbanks, Katherine Schubert, Keely Dolan, Keith Baker, Keith McAleer, Keith Symcox, Keith Tatroe, Keith Watson, Kelly Hoesing, Kelly Olmstead, Kelly Raynor, Kelsey Rueden, Kelsi Rarik, Ken Sams, Kenneth Goad, Kenneth Marshall, Kenneth McRowe, Kerrie Peacock, Kevin Barnsley, Kevin Downey, Kevin Lawson, Kevin Myers, Kevin Schmitt, Kevin Tatroe, Kevin Tiskja, Kierin Chase, Kimberly Anglace, Kipp Lightburn, Kolja Liquette, Konrad Brandemuhl, Lawrence Haskell, Lee Burton, Lee Thomas, Leonard Logan, Leslie Erwin, Lewis McLouth, Linae Foster, Lindsay Mohandeson, Lisa Gordon, Liz Schuh, Logan Bonner, Luc MacArthur, Lucas Wilson, Ludovic Tirtiaux, Lynn Register, Malima Wolf, Marc Russell, Mark Holdforth, Mark Jessup, Mark Jindra, Mark Knobbe, Mark Porter, Mark Somers, Mark Wheelhouse, Mark Whittaker, Marko Westerlund, Marsha Hillman, Martin Durham, Mary Toms, Mat Smith, Mathew Voster, Mathiew Booth, Matt Eddleman, Matt Howland, Matt Tabak, Matt Tyler, Matt Walters, Matthew Fuchs, Matthew Hoyt, Matthew Lund, Matthew McKitrick, Matthew Meyer, Matthew Morrissette, Matthew Sanders, Matthew Seidl, Matthew Sernett, Matthew Swetnam, Matthew Varrette, Matthew Vignan, Maureen Honore, Melanie Neumuller, Michael Adair, Michael Born, Michael Broby, Michael Brock, Michael Deal, Michael Donais, Michael Dunlap, Michael Ericson, Michael Eshleman, Michael Feuell, Michael Gersztenkorn, Michael Johnson, Michael Lang, Michael Maenza, Michael Mockus, Michael Nichols, Michael Peacock, Michael Ruble, Michael Shea, Michael Simon, Michael Tedin, Michael Turian, Michael Wells, Michael Wood, Michele Carter, Michelle Brunes, Michelle LaBolle, Mike Barnes, Mike Fehlauer, Mike Hawkins, Mike Lescault, Mike Mearls, Mike Mohandeson, Mikko Laine, Milton Eng, Mons Johnson, Morgan Shepherd, Morschel Marcel, Murry McEntire, Nate Heiss, Nathan Barse, Nathan Hancock, Nathanael Christen, Neil Harkins, Neil Lance, Neil Topel, Neil Wright, Nicholas D'Agostino, Nicholas Impey, Nicholas Tulach, Nick Pierce, Nickey Barnard, Nigel Evans, Nina Moelker, Orren Grushkin, Osian ap Glyn, Osmond Chen, Patricia Baratta, Patrick Ellis, Paul Bazakas, Paul Casagrande, Paul Clinkingbeard, Paul Embry, Paul Hughes, Paul James, Paul Kulbitski, Paul McAinsh, Paul McCombs, Paul Sottosanti, Pete Sims, Peter Diggins, Peter Lee, Peter Schaefer, Philip Benson, Phillip Bonder, Pierre van Rooden, Pieter Sleijpen, Rachel Jones, Randall Davis, Ray Wells, Rebecca Voster, Reid Schmadeka, Renout van Rijn, Rhonda Wiese, Rich Redman, Richard Baker, Richard Brown, Richard Garfield, Richard Grogan, Richard Hudson, Richard Marflak, Richard Mickwee II, Richard Robinson, Richard Tefertiller Jr., Rick Brill, Rick Erwin, Rick Osborne, Ricky Mink, Rob Dalton, Rob Dunbar, Rob Heinsoo, Rob Lightner, Rob Watkins, Robert Altomare, Robert Bonnett, Robert Gill, Robert Gutschera, Robert Keene Jr., Robert Little, Robert Mahoney, Robert Moulton, Robert Wiese, Robert Wills, Robin MacPherson, Robin Mitra, Rodney Thompson, Roger Roberts, Roger Smith, Roland Volz, Rolando Gomez, Ron Foster, Ron Franke, Ron Janik, Ron Purvis, Ronald Frye, Ross Rushing II, Russell Olmstead, Russell Taylor, Russell Warshay, Ryan Brown, Ryan Cline, Ryan Richardson, Ryan Whelan, Rydia Vielehr, Sam E. Simpson Jr., Sampo Haarlaa, Samuel Santos, Samuel Weiss, Sara Girard, Sarah Clare, Sarah Tilson, Sarin Tatroe, Sawyer Bernath, Scott Benfield, Scott Decoursey, Scott Rosenkranz, Scott Rouse, Scott Smith, Sean Banks, Sean Croyle, Sean Dawson, Sean Hillman, Sean Lambert, Sean Molley, Shawn Blakeney, Shawn Merwin, Shawn Morris, Shawn Robbins, Shayne Schelinder, Shelly Mazzanoble, Sid Moulton, Silas Cline, Solomon Douek, Spring Koch, Stacy Longstreet, Stanl, Stanley Heston Jr., Stephen Baker, Stephen Black, Stephen Buckler, Stephen D'Agostino, Stephen Hagan, Stephen Mumford, Stephen Radney-MacFarland, Stephen Schubert, Steve Bogart, Steve Burnage, Steve Chamberlin, Steve Hipplehauser, Steve Kramer, Steve Re, Steve Warner, Steve Winter, Steve Wolbrecht, Steven Conforti, Steven Cook, Steven Montano, Stevie Hipplehauser, Sue Powell, Susan Morris, Susan Threadgill, Tamela Bangs, Teeun Medas, Teos Abadia, Terence Thambipillai, Thomas Cadwell, Thomas Christy, Thomas John, Thomas Neville, Tim Bruhn, Tim Harr, Tim Hill, Tim Sech, Timothy Houle, Timothy Stack II, Timothy Wolcott, Toby Latin-Stoermer, Todd Ammerman, Todd Iglehart, Tom Kee, Tom LaBolle, Tom Mullenger, Toni Brill, Toni Stauffer, Torry Steed, Traci Farnsley, Travis Petkovits, Travis Woodall, Trevor Doll, Trevor Kidd, Trevor Taylor, Tyson Moyer, Vernon Vincent, Vincent Price, Walter Johnson, Ward van Oosterom, Wayne Sheppard, Will Dover, William Burger Jr., William Keltner, William McConahy III, William Morrow, William Sarazin, Witney Williams, Yannik Braal, Yoerik de Voogd, Yvan Boily, Zephreum Humphreys, et à toutes les personnes qui ont participé au D&D Experience 2008.

Merci particulièrement à Chris Tulach

INDEX

Abri (280)
Abri supérieur (280)
Acrobaties (compétence) (180)
Action d'opportunité (268)
Action de mouvement (267)
Action immédiate (268)
Action libre (267)
Action mineure (267)
Action simple (267)
Aider quelqu'un (286)
Alignement (19)
Allonge (propriété d'arme) (214)
Apparence (d'un personnage) (24)
Arcanes (compétence) (181, 300)
Arcanique (source de pouvoir) (54)
Arme de jet légère (propriété d'arme) (214)
Arme de jet lourde (propriété d'arme) (214)
Armes à deux mains (212)
Armes à distance (212, 217)
Armes à une main (212)
Armes de corps à corps (212, 216, 217)
Armes de corps à corps et guerrier (60)
Armes de guerre (212, 216, 217)
Armes en argent (217)
Armes et catégories de taille (217)
Armes improvisées (212)
Armes simples (212, 216, 217)
Armes supérieures (212, 216)
Armure d'écailles (219, 220)
Armure d'étoffe (218, 220)
Armure de cuir (218, 220)
Armure de peau (218, 220)
Armure légère (218)
Armure lourde (218)
Armures de maître (218)
Arrondir à l'inférieur (règle fondamentale) (11)
Assommer une créature (295)
Athlétisme (compétence) (182)
Attaque à distance (270)
Attaque d'opportunité (290)
Attaque de base (287)
Attaque de corps à corps (270)
Attaque de proximité (271)
Attaque de zone (271)
Attaque secondaire (59)
Avantage de combat (279)
Baguettes (74, 147, 237)
Bâtons (74, 239)
Bluff (compétence) (183)
Bonus d'attaque (274)
Bonus de maniement (215)
Bonus et malus (275)
Bouclier léger (219)
Bouclier lourd (219)
Bousculade (289)
Bréviaires et parchemins (298)
Calcul de la distance (273)
Camouflage (281)
Camouflage total (281)
Caractéristique, modificateurs de (17)
Caractéristique, tests de (26)
Caractéristiques, détermination de (17)
Cascade (test de compétence) (180)
Case ou créature la plus proche (273)
Cases adjacentes (273)
Cases occupées (283, 284)
Cases voilées (281)
Catégorie de taille, armes et (217)
Chaos Élémentaire (181)
Charge (289)
Chutes (284)
Cible (272)
Cible d'un pouvoir (57)
Classe d'armure (274)
Cogneur (rôle de personnage) (16)
Compétences de classe (178)
Composantes rituelles (300)
Condition (d'un pouvoir) (57)
Connaissance de la rue (compétence) (183)
Connaissances arcaniques (test de compétence) (181)
Connaissances avancées (179)
Connaissances générales (179)
Connaissances spécialisées (180)
Contrôleur (rôle de personnage) (16)
Coopération (tests de compétence) (179)
Cotte de mailles (218, 220)
Coup de grâce (289)
Coups critiques (276, 278)
Courir (289)
Création d'objet magique (305)
Critique amélioré (propriété d'arme) (214)
Crochetage (test de compétence) (186)
DD pour démolir ou briser (262)
Dé de dégâts (215, 276)
Décharge (zone d'effet) (272)
Déclencheur (268)
Défense totale (289)
Défis de compétences (179, 259)
Dégâts continus (278)
Dégâts continus (278)
Degré de difficulté (178)
Déphasage (286)
Déplacement en diagonale (283)
Déplacement forcé (285)
Déplacement, en diagonale (283)
Déplacement, terrestre (260)
Désamorçage (test de compétence) (187)
Détection de la magie (test de compétence) (181)
Diamants astraux (212)
Diplomatie (compétence) (184)
Discrétion (compétence) (184)
Distance, calcul de la (273)
Divine (source de pouvoir) (54)
Divinités (20)
Divinités et paladins (104)
Divinités et prêtres (118)
Double déplacement (284)
Dressage (test de compétence) (188)
Durées (278)
Échelon épique (29)
Échelon héroïque (28)
Échelon parangonique (28)
Écritures (25)
Effectuer des tests (25)
Effectuer des tests (25)
Emplacements d'objet (224)
Endurance (compétence) (185)
Équilibre (test de compétence) (180)
Escalade (test de compétence) (182)
Espace (282)
Étapes (259)
États préjudiciables (277)
Étreinte (289)
Évasion (290)
Exploration (compétence) (185)
Explosion (zone d'effet) (272)
Faire 10 (test de compétence) (179)
Féerie (181)
Focaliseurs (56)
Fourrager (test de compétence) (185, 188)
Gemmes et bijoux (212)
Gigantesque (catégorie de taille) (282, 284, 285)
Gisombre (181)
Grand (catégorie de taille) (282, 284, 285)
Grimoire (74)
Groupes d'armes (212)
Guérison (compétence) (189, 300)
Guerrier et armes de corps à corps (61)
Habitudes (d'un personnage) (24)
Harnois (219, 220)
Histoire (compétence) (185)
Identification des objets magiques (223)
Immatériel (277)
Intimidation (compétence) (186)
Intuition (186)
Intuition (compétence) (186)
Invisible (281)
Invocation (59)
Jet d'attaque (26, 273)
Jet d'attaque d'un pouvoir (57)
Jet de sauvegarde contre la mort (295)
Jets de dégâts (276)
Jets de sauvegarde (279)
Lancer les dés (détermination) (des caractéristiques) (18)
Langues et écritures (25)
Larcin (compétence) (186)
Ligne d'effet (273)
Ligne de mire (273)
Lumière faible (262)
Lumière vive (262)
Maintien (d'un pouvoir) (59, 278)
Maladie, soigner une (189)
Maladies, guérison des (306)
Marcher (290)
Martiale (source de pouvoir) (54)
Mécanisme de base (11)
Meneur (rôle de personnage) (16)
Mer Astrale (189)
Monnaies et leur cours, les (212)
Monter la garde (263)
Montures et transports (222)
Montures et véhicules (261)
Mort-vivant (189)
Mot-clés (55)
Multiclassage parangonique (209)
Mur (zone d'effet) (272)
Natation (test de compétence) (182)
Nature (compétence) (188, 307)
Nourriture, boisson et hébergement (222)
Objets consommables (226, 255)
Obscurité (262)
Obstacles (au déplacement) (284)
Orbes (74, 240)
Ordre d'initiative (267, 291)
Ordre de marche (261)
Passe-passe (test de compétence) (187)
Perception (189)
Perception (compétence) (188)
Périmètre (59)
Personnalité (d'un personnage) (23)
Personnelle (portée) (273)
Petit (catégorie de taille) (42, 214, 217, 282)
Petite (propriété d'arme) (214)
Points d'action (259, 290)
Points d'action et voies parangoniques (53)
Points d'action et repos prolongé (263)
Points d'expérience (259)
Points de vie (293)
Points de vie maximums (293)
Points de vie temporaires (293)
Polyvalente (propriété d'arme) (214)
Portail, utiliser les (310, 311)
Portée (d'une arme) (215)
Portée (d'une attaque) (273)
Potions, préparation de (301)
Pouvoir à distance (56)
Pouvoir de corps à corps (56)
Pouvoir de proximité (56)
Pouvoir de zone (57)
Pouvoirs à volonté (15, 54)
Pouvoirs d'attaque (15)
Pouvoirs de rencontre (15, 54)
Pouvoirs quotidiens (15, 54)
Pouvoirs utilitaires (15)
Premiers secours (test de compétence) (189)
Préparer son action (291)
Prérequis (d'un pouvoir) (57)
Prise en tenaille (285)
Prix (des objets magiques) (224)
Protecteur (rôle de personnage) (16)
Ramper (291)
Rappel à la vie (312)
Rechargement (propriété d'arme) (215)
Récompenses intangibles (260)
Reconnaître un effet illusoire (185)
Récupérations (293)
Réduction des dégâts de chute (test de compétence) (181)
Réflexes (274)
Régénération (293)
Religion (compétence) (189, 300)
Remission (312)
Rencontres sans combat (259)
Repos court (263)
Repos prolongé (263)
Résidium (223, 300)
Résistance (276)
Résultats d'attaque (276)
Retarder son action (291)
Réussite et échec automatiques (276)
Round (266)
Round de surprise (267)
Royaume Lointain (181, 185)
Saut (test de compétence) (182)
Sceptres (147, 241)
Se débarrasser de liens (test de compétence) (181)
Se décaler (292)
Se dégager d'une étreinte (test de compétence) (181, 183)
Se faufiler (292)
Se relever (292)
Second souffle (292)
Secondaire (propriété d'arme) (215)
Soigner une maladie (test de compétence) (189)
Soins aux mourants (295)
Sommeil et réveil (263)
Source lumineuse et Discrétion (185)
Sources de lumière (262)
Sources de pouvoir, autres (54)
Symboles sacrés (104, 119, 243)
Talents d'échange de pouvoir (209)
Talents de classe (192)
Talents de classe (208)
Talents de multiclassage (192, 208)
Talents divins (192)
Talents épiques (206)
Talents héroïques (193)
Talents parangoniques (202)
Talents raciaux (192)
Téléportation (286)
Terrain (261)
Terrain difficile (284, 285, 292)
Test de compétence (26, 178)
Tests de connaissance des monstres (180)
Tests de connaissances (179)
Tests opposés (178)
Tests passifs (179)
Tirer, pousser et faire glisser (285)
Toile de fond (d'un personnage) (24)
Tour de jeu (266)
Transporter, soulever et tirer (222)
Très grand (catégorie de taille) (282, 284, 285)
Très petit (catégorie de taille) (282)
Trésors (260)
Types de dégâts (276)
Utiliser un pouvoir (292)
Valeur de péril (293)
Valeurs de défense (275)
Valeurs personnalisées (détermination des caractéristiques) (17)
Valeurs standard (détermination des caractéristiques) (17)
Vendre de l'équipement (220)
Vigueur (274)
Vision dans le noir (262)
Vision et lumière (262)
Vision nocturne (262)
Vitesse de base (terrestre) (261)
Vitesse de déplacement (283)
Vol à la tire (test de compétence) (187)
Volonté (274)
Vulnérabilité (276)
Zone d'effet (272)

DUNGEONS & DRAGONS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom du joueur

Nom du personnage | Niveau | Classe | Voie parangonique | Destinée épique | Total de px

Race | Catégorie de taille | Âge | Sexe | Taille | Poids | Alignement | Divinité | Groupe d'aventuriers et autres affiliations

INITIATIVE

VALEUR | DEX | ½ NIVEAU | DIVERS

Initiative

MODIFICATEURS CONDITIONNELS

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR | CARACTÉRISTIQUE | MOD CARAC | MOD + 1/2 NIV

- FOR — FORCE
- CON — CONSTITUTION
- DEX — DEXTÉRITÉ
- INT — INTELLIGENCE
- SAG — SAGESSE
- CHA — CHARISME

DÉFENSES

VALEUR | DÉFENSE | 10 + 1/2 NIV | ARMURE / CARAC | CLASSE | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

- CA — CLASSE D'ARMURE
- VIG — VIGUEUR
- RÉF — RÉFLEXE
- VOL — VOLONTÉ

BONUS CONDITIONNELS

DÉPLACEMENT

VALEUR | BASE | ARMURE | OBJET | DIVERS

VD (cases) — VITESSE DE DÉPLACEMENT

DÉPLACEMENT SPÉCIAL

SENS

VALEUR | SENS PASSIF | BASE | BONUS COMP.

Intuition passive 10 +

Perception passive 10 +

SENS SPÉCIAUX

JETS D'ATTAQUE

CARACTÉRISTIQUE :

BONUS À L'ATTAQUE | 1/2 NIV | CARAC | CLASSE | MAÎ | TALENT | ALTÉ | DIVERS

CARACTÉRISTIQUE :

BONUS À L'ATTAQUE | 1/2 NIV | CARAC | CLASSE | MAÎ | TALENT | ALTÉ | DIVERS

JETS DE DÉGÂTS

CARACTÉRISTIQUE :

DÉGÂTS | CARAC | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

CARACTÉRISTIQUE :

DÉGÂTS | CARAC | TALENT | ALTÉ | DIVERS | DIVERS

POINTS DE VIE

PV MAX

RÉCUPÉRATIONS

PÉRIL (1/2 PV) | VALEUR DE RÉCUP (1/4 PV) | RÉCUP/JOUR

POINTS DE VIE ACTUELS

NOMBRE DE RÉCUPÉRATIONS UTILISÉES

SECOND SOUFFLE 1/RENCONTRE — UTILISÉ

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

ÉCHECS AUX JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

MODIFICATEURS AUX JETS DE SAUVEGARDE

RÉSISTANCES

ETATS PRÉJUDICIABLES ET EFFETS ACTUELS

POINTS D'ACTION

Points d'action

ÉTAPES	POINTS D'ACTION
0	1
1	2
2	3

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES EN CAS D'UTILISATION DE POINTS D'ACTION

APTITUDES RACIALES

BONUS AUX CARACTÉRISTIQUES

APTITUDES DE CLASSE/VOIE/DESTINÉE

ATTAQUES DE BASE

ATTAQUE	DÉFENSE	ARME OU POUVOIR	DÉGÂTS
VS			
VS			
VS			
VS			

TALENTS

COMPÉTENCES

BONUS	NOM DE LA COMPÉTENCE		MOD CARAC + 1/2 NIV	FORM (+5)	MALUS ARMURE	DIVERS
	Acrobaties	DEX				
	Arcanes	INT			n/a	
	Athlétisme	FOR				
	Bluff	CHA			n/a	
	Connais. de la rue	CHA			n/a	
	Diplomatie	CHA			n/a	
	Discrétion	DEX				
	Endurance	CON				
	Exploration	SAG			n/a	
	Histoire	INT			n/a	
	Intuition	SAG			n/a	
	Intimidation	CHA			n/a	
	Larcin	DEX				
	Nature	SAG			n/a	
	Perception	SAG			n/a	
	Religion	INT			n/a	
	Soins	SAG			n/a	

LANGUES CONNUES

© 2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

LISTE DES POUVOIRS

Inscrivez vos pouvoirs ci-dessous.
Cochez la case quand vous utilisez le pouvoir.
Gommez la case quand le pouvoir est renouvelé.

POUVOIRS À VOLONTÉ

POUVOIRS DE RENCONTRE

POUVOIRS QUOTIDIENS

POUVOIRS UTILITAIRES

LISTE DES OBJETS MAGIQUES

Inscrivez vos pouvoirs ci-dessous.
Cochez la case quand vous utilisez le pouvoir.
Gommez la case quand le pouvoir est renouvelé.

OBJETS MAGIQUES

ARME
ARME
ARME
ARME
ARMURE
BRAS
PIEDS
MAINS
TÊTE
COU
ANNEAU
ANNEAU
TAILLE

Pouvoirs quotidiens d'objet par jour

Héroïque (1-10) ☐ Étape ☐/☐/☐/☐
Parangonique (11-20) ☐☐ Étape ☐/☐/☐/☐
Épique (21-30) ☐☐☐ Étape ☐/☐/☐/☐

TRAITS DE PERSONNALITÉ

ATTITUDE ET APPARENCE

HISTORIQUE DU PERSONNAGE

COMPAGNONS ET ALLIÉS

NOM NOTES

ÉQUIPEMENT

RITUELS

NOTES DE CAMPAGNE

ARGENT ET OBJETS DE VALEUR

©2008 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

DUNGEONS & DRAGONS

ENCORE PLUS D'AVENTURES AVEC :



LE SITE INTERNET

Retrouvez toute l'actu sur les sorties de la gamme, des infos exclusives, des forums, des aides de jeu et un portail vers toute la communauté du jeu de rôle.

WWW.DRAGONROUGE.INFO



LE JEU DE FIGURINES (EN VO)

Totalement compatible avec le jeu de rôle ! Donnez une dimension tactique à vos parties et participez à des tournois dans toute la France.

LE MAGAZINE DRAGON ROUGE

Dépassez les limites du jeu de rôle ! Retrouvez tous les deux mois en kiosque : des aides de jeu, des scénarios ainsi que des plans de jeu exclusifs en posters géants !





LE JEU DE CARTES

Le jeu de bluff auquel s'adonnent les héros de D&D entre deux aventures. Saurez-vous maîtriser le pouvoir des dragons ?



LES ROMANS

Retrouvez les héros des 2 cycles mythiques, et découvrez la totalité de l'édition originale pour la première fois en francais (plus de 50 % de texte en plus) dans une nouvelle collection en grand format.

Milady



LE MONDE A BESOIN DE HÉROS

Dans un monde fantastique où se mêlent magie et monstres, une nouvelle ère d'aventures s'ouvre à vous. Ce livre de règles pour le jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS® réunit tout ce dont les joueurs auront besoin pour créer et interpréter des personnages héroïques sillonnant les terrifiants donjons légendaires.

Le *Manuel des Joueurs*® renferme les règles de la 4e édition du jeu dont : création de personnage, combats et aventures, classes et races, équipement et objets magiques, compétences, talents, pouvoirs et plus encore !

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de DUNGEONS & DRAGONS :

Guide du Maître®
Bestiaire Fantastique®
Le jeu de figurines D&D®
Plans de Donjon D&D™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM

Licensed by : Hasbro

PLAY FACTORY

© Wizards of the Coast Inc.2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-000-4

9 782357 830004 EAN

Prix de vente : **31,50 €** Imprimé en France