

# DUNGEONS & DRAGONS®

## MANUEL DES JOUEURS® 2

Héros des arcanes, des dieux et de la nature



RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Jeremy Crawford • Mike Mearls • James Wyatt

# DUNGEONS & DRAGONS®

## MANUEL DES JOUEURS® 2



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE  
Jeremy Crawford • Mike Mearls • James Wyatt



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>4</b>	Gardien.....	100	Matériel d'aventuriers.....	197
Source de pouvoir primaire .....	5	Pouvoirs de forme tutélaire .....	101	Objets magiques .....	197
<b>1 : RACES DE PERSONNAGE.....</b>	<b>6</b>	Pouvoirs de gardien .....	102	Armures .....	197
Demi-orque .....	8	Voies paragoniques .....	114	Armes .....	203
Déva .....	10	Champion cornu .....	114	Sceptres .....	205
Féral .....	12	Gardien bestial .....	115	Bâtons .....	206
Gnome .....	14	Seigneur verdoyant .....	116	Totems .....	207
Être petit .....	15	Sentinelle de l'orage .....	117	Objets merveilleurs .....	209
Goliath .....	16	Invokeur .....	100	Rituels .....	211
Voies paragoniques raciales .....	18	Invokeurs et divinité .....	120	Bréviaires alternatifs .....	211
Aventurier intrépide .....	18	Pouvoirs d'invocateur .....	120	Description des rituels .....	212
Chevalier shiere .....	19	Voies paragoniques .....	132	Affecter un feu normal .....	212
Filou féerique .....	20	Aspect de l'ange .....	132	Amitié animale .....	212
Fils de la montagne .....	21	Flamme d'espérance .....	133	Appeler un guide .....	
Gardien du crépuscule .....	22	Fléau divin .....	134	des terres sauvages .....	213
Héritier d'Arkhosia .....	23	Marteau de vengeance .....	135	Aria de révélation .....	213
Incarné ancestral .....	24	Shaman .....	136	Berceuse .....	213
Maraud halfelin .....	25	Compagnons spirituels .....	137	Chanson de bonne humeur .....	213
Premier-né de Moradin .....	26	Pouvoirs de shaman .....	138	Chant apaisant .....	214
Sauvage force-né .....	27	Voies paragoniques .....	150	Chant du voyageur .....	214
Seigneur de Bael Turath .....	28	Disciple du Serpent-Monde .....	150	Chant nourrissant .....	214
Traqueur lunaire .....	29	Ouragan spirituel .....	151	Chœur de vérité .....	215
<b>2 : CLASSES DE PERSONNAGES ..</b>	<b>30</b>	Panthere fantôme .....	152	Communion avec la Nature .....	215
Barbare .....	32	Shaman du Grand Ours .....	153	Comptine enjôleuse .....	215
Pouvoirs de barbare .....	34	Vengeur .....	154	Contrôle météorologique .....	215
Voies paragoniques .....	46	Les Vengeurs et les divinités .....	155	Créer un campement .....	216
Berserker frénétique .....	46	Pouvoirs de vengeur .....	156	Discours de fou .....	216
Chasseur sauvage .....	47	Voies paragoniques .....	166	Épanouissement .....	216
Guerrier ours .....	48	Lige du serment .....	166	Ferbois .....	216
Khan de la Terreur .....	49	Marteau du jugement .....	167	Forme d'arbre .....	216
Barde .....	50	Visage de la révélation .....	168	Marche à travers les arbres .....	216
Pouvoirs de barde .....	51	Zélote assassin .....	169	Piège .....	217
Voies paragoniques .....	62	Destinées épiques .....	170	Portail inversé .....	217
Chantre de guerre .....	62	Avatar primal .....	170	Pyrotechnie .....	217
Disciple des Sept .....	63	Gardien du savoir .....	171	Vouivre de garde .....	217
Ménestrel de l'été .....	64	Héros éternel .....	172		
Voix du tonnerre .....	65	Messager de la désolation .....	173		
Druide .....	66	Vénérable .....	174		
Pouvoirs de druide .....	68	Voix du destin .....	175		
Voies paragoniques .....	80	<b>3 : OPTIONS DE PERSONNAGE ..</b>	<b>176</b>		
Gardien fu portail de vie .....	80	Historiques .....	178		
Initiée de la Flamme cachée .....	81	Géographie .....	178		
Maître des cieux .....	82	Société .....	178		
Traqueur de la lune de sang .....	83	Naissance .....	178		
Ensorceleur .....	84	Activité .....	179		
Pouvoirs d'ensorceleur .....	86	Historiques raciaux .....	180		
Voies paragoniques .....	96	Autres avantages en jeu .....	182		
Adepte chaidémon .....	96	Talents .....	184		
Efflorescent arcanique .....	97	Talents héroïques .....	184		
Héritier de l'âme-dragon .....	98	Talents paragoniques .....	190		
Mage sauvage .....	99	Talents épiques .....	194		
		Talents de multiclassage .....	196		
		<b>APPENDICE : MISE À JOUR</b>			
		<b>DES RÈGLES ..</b>	<b>218</b>		
		Lire un pouvoir .....	218		
		Le format des pouvoirs .....	218		
		La description des pouvoirs .....	218		
		État préjudiciable « Marqué » .....	218		
		Effets de mouvement .....	219		
		Mots-clés .....	219		
		Dégâts supplémentaires .....	221		
		Nouvelles règles pour la discréption .....	222		
		Bluff .....	222		
		Discretion .....	222		
		Perception .....	223		
		Prendre pour cible ce que .....	223		
		vous ne voyez pas .....	223		
		<b>GLOSSAIRE ..</b>	<b>223</b>		
		<b>INDEX ..</b>	<b>223</b>		

# INTRODUCTION

## PRÉPAREZ-VOUS à passer au niveau supérieur !

Le *Manuel des Joueurs 2* est à ce jour le supplément le plus important de la quatrième édition de DUNGEONS & DRAGONS®. Le *Manuel des Joueurs®* présente huit races et huit classes. L'ouvrage que vous tenez entre vos mains introduit cinq nouvelles races et huit classes de plus, mêlant de vieux classiques avec des nouveautés, ainsi que de nombreuses nouvelles options accessibles à tous les personnages.

Le chapitre 1 présente cinq nouvelles races. Le gnome et le feral proviennent du Bestiaire Fantastique®. Le goliath (présenté pour la première fois dans le supplément de 2004 *Races de la pierre*) et le demi-orque font leur retour dans D&D avec une version mise à jour. Les dévas sont une nouvelle race d'esprits immortels réincarnés et luttant pour la perfection de leur âme. Ce chapitre inclut également des voies paragoniques raciales accessibles aux races de ce livre ainsi qu'à celles du *Manuel des Joueurs*.

Le chapitre 2 est le cœur de cet ouvrage, avec huit nouvelles classes. Les joueurs de D&D reconnaîtront certaines d'entre elles, déjà présentes dans les anciennes éditions, mais personne ne les a jamais vues sous ce nouveau visage. Les classes arcaniques se développent pour accueillir le barde et l'ensorceleur. L'invocateur et le vengeur rejoignent les rangs des classes divines. La source de pouvoir primale fait son entrée avec des classes remplissant les quatre rôles : le barbare, le druide, le gardien et le shaman. Ce chapitre s'achève avec six nouvelles destinées épiques.

Le chapitre 3 introduit le concept des historiques, un nouvel élément du jeu que vous pouvez utiliser pour personnaliser votre aventurier et développer son caractère et son histoire. Si vous utilisez le *Guide du joueur des Royaumes Oubliés*, vous êtes familier avec le fait de choisir une région d'origine pour votre personnage et de retirer un avantage de cette origine. Les historiques de ce chapitre offrent de nouvelles idées pour développer le passé de votre personnage et un choix d'avantages liés à celui-ci. Ce chapitre inclut également de nouveaux talents, de l'équipement et des objets magiques, notamment des armures, des armes et des focaliseurs adaptés aux nouvelles classes de cet ouvrage. Ce chapitre s'achève avec une liste de nouveaux rituels.

À la fin de ce livre se trouvent d'importantes mises à jour des règles. Vous y trouverez des explications actualisées sur comment lire une description de pouvoir, notamment des nouvelles règles s'appliquant à bien des pouvoirs de ce livre, en particulier des règles sur les mots-clés tels que forme animale, esprit, et convocation.

Cette annexe contient également la nouvelle version de la compétence Discréption ainsi que des mises à jour concernant les compétences du *Manuel des Joueurs*.

D&D s'améliore tous les jours. Le *Manuel des Joueurs 2* est le deuxième livre dans une série qui continuera d'ajouter de nouvelles options pour vos personnages dans les années à venir. Mais le jeu change également de façon plus discrète, et la meilleure façon de se tenir informé consiste à visiter régulièrement le site <http://www.play-dd.fr/> ou celui officiel de Wizards of the Coast.

## VOTRE RÔLE DANS L'HISTOIRE

L'une des tâches du Maître de Donjon consiste à raconter l'histoire, à décrire ce qui se passe dans le monde du jeu au fur et à mesure que vous explorez celui-ci avec vos compagnons d'armes. Lorsque le groupe entre dans une pièce, le MD vous décrit à quoi ressemble celle-ci et ce qui s'y trouve. Cependant, la narration ne repose pas seulement sur les épaules du MD : vous décrivez les actions de votre personnage et même durant un moment aussi intense qu'un combat, vous avez l'opportunité de prendre part à la narration de l'histoire et du jeu.

Le texte d'ambiance inclus dans chaque description de pouvoir constitue une base que vous pouvez utiliser quand vous racontez comment votre personnage participe à l'action. Lorsque votre barbare attaque, vous pouvez vous contenter de : « Krusk utilise attaque rugissante. Je fais 24. ». Vous pouvez aussi vous inspirer du texte d'ambiance et dire « Avec un hurlement à glacer le sang, je me jette dans la mêlée ! 24, ça suffit pour toucher ? ».

Le texte d'ambiance d'un pouvoir n'est que le début. Vous pouvez le modifier comme vous voulez, tant que vous ne changez pas les effets de jeu du pouvoir. Peut-être préférez-vous imaginer le pouvoir de rage du Béhémot de votre barbare comme une incarnation du Serpent Universel, un esprit primal qui apparaît dans certains pouvoirs du shaman. Vous pourriez dire : « La terre tremble sous mes pieds alors que le Serpent Universel s'agite, jetant mes adversaires au sol ! ».

Choisir un historique pour votre personnage peut être une merveilleuse opportunité pour participer à l'histoire qui naît de vos parties. Après avoir lu la partie « Historiques » du chapitre 3, parlez avec votre MD des éléments d'historique que vous voulez pour votre personnage.

D&D consiste avant tout à raconter l'histoire de vos aventures. Si vous jouez un rôle plus actif dans la narration des actions de votre personnage, tous les joueurs en profiteront, et tout le monde s'amusera encore plus.

# LA SOURCE DE POUVOIR PRIMALE

Quatre des classes introduites dans ce livre, le barbare, le druide, le gardien et le shaman, utilisent la source de pouvoir primaire. Certains pouvoirs primaux sont plus nettement magiques que les autres, mais ils font tous appel aux esprits de la Nature qui habitent le monde et, dans une certaine mesure, le plan voisin connu sous le nom de Féerie.

Selon les légendes, lorsque les dieux firent la guerre aux Originels à l'aube du temps, la bataille fit rage à travers le cosmos pendant d'innombrables siècles. Les dieux prirent peu à peu l'avantage, emprisonnant ou repoussant la plupart des Originels. Cependant, cette guerre menaça l'existence du monde, alors que les Originels qui l'avaient fait surgir du Chaos Élémentaire se battaient contre les dieux qui cherchaient à en fixer définitivement la forme. Dans les derniers jours de la guerre, une nouvelle force se fit connaître dans le cosmos : l'expression spirituelle du monde lui-même. Ces esprits primaux mirent fin au conflit, déclarant que le monde ne souffrirait plus d'être le lieu d'affrontements entre les deux camps. Les dieux et les originels furent bannis dans leurs plans d'origine et les esprits primaux du monde mirent en place un équilibre : le monde resterait un endroit où la matière et les esprits pourraient se mélanger librement, où la vie et la mort se suivraient dans un cycle ordonné et où les saisons changeraient selon un rythme sans fin et sans interférences. Les dieux et les Originels pourraient toujours influencer le monde, mais ils ne pourraient plus le dominer.

Ces esprits primaux sont si nombreux qu'on ne peut pas les compter, certains sont si faibles qu'il est inutile de leur donner un nom, d'autres sont les incarnations les plus puissantes du pouvoir de la nature : la Bête primaire, le Tisseur de la Destinée, le Grand Ours, le Serpent Universel et bien d'autres. Il y a des esprits du vent et du climat, des chasseurs et des proies, des plaines et des forêts, des montagnes et des marais. Des habitants du monde ont appris à connaître ces esprits primaux et à vivre en harmonie avec eux. De même, des âmes de mortels ont rejoint ces esprits après la mort, tout comme certaines âmes rejoignent les domaines de leur dieu. Ces grands ancêtres sont parmi les plus puissants des esprits primaux.

Les personnages qui utilisent la source de pouvoir primaire sont profondément ancrés dans le monde physique, s'interposant entre le pouvoir divin de la Mer Astrale et les turbulences du Chaos Élémentaire. Ils ont une certaine affinité avec les habitants de Féerie qui partagent leur amour et leur respect du monde naturel. Ils sont de farouches ennemis des créatures aberrantes dont l'existence même est une insulte à la nature, ainsi que des démons qui cherchent à détruire celui-ci, des morts-vivants qui défient le cycle naturel de la vie et, dans une moindre mesure, de ceux qui cherchent à détruire la nature au nom de la civilisation et du progrès.

Cela ne signifie pas qu'un personnage primal doit être un ennemi des dieux ou d'un paladin d'Érathis qui cherche à peupler et civiliser le monde. Ces personnages peuvent s'opposer et se disputer, mais ils ont de nombreux ennemis communs. Un personnage primal se préoccupe essentiellement des créatures et des forces qui menacent la stabilité du monde et l'équilibre des cycles de la nature. En prenant du recul, on comprend que les villes et les civilisations des humains et des autres races font autant partie de la nature que les forêts vierges et les montagnes, et doivent être protégées de la même façon.

De nombreux personnages primaux ont du respect pour les dieux. Sans l'intervention de ces derniers, les originels auraient laissé le monde dans un état de perpétuelle évolution semblable au Chaos Élémentaire, impropre à la vie. En général, même les dieux mauvais préfèrent dominer que détruire.

Pour cette raison, certains personnages qui manient le pouvoir primal vénèrent parfois les dieux. En tant que dieu de la nature, Mélora est parfois considéré comme un allié des esprits primaux. Il arrive que Kord soit appelé le seigneur des esprits de la tempête et Corellon et Sehanine ont tous les deux des liens avec Féerie qui les rend amicaux aux esprits de la nature.

Les pouvoirs primaux sont appelés évocations, car les personnages primaux évoquent les esprits primaux pour produire leurs attaques et leurs effets dans le monde physique. Certains personnages canalisent les esprits primaux à travers leur corps pour se transformer et renforcer leurs attaques physiques.

Les barbares invitent les esprits primaux à habiter leur corps, entrant dans une transe enragée au cours de laquelle la féroce de l'esprit submerge la raison du barbare. Les gardiens tirent leurs forces des esprits primaux de la terre, des arbres et des bêtes pour transformer leur corps, leur donner le pouvoir de tenir face à leurs ennemis. Les druides font appel à la Bête primaire pour transformer leur corps en une forme animale, adoptant plusieurs aspects de la Bête primaire.

D'autres personnages évoquent les esprits primaux pour créer des effets externes. Les shamans sont liés au monde des esprits par un compagnon spirituel. Ce dernier peut attaquer un ennemi et lorsque qu'un shaman conjure un autre esprit pour créer un effet, celui-ci persiste à travers lui. Les druides peuvent également évoquer des esprits primaux pour créer des effets sur le terrain, frapper leurs ennemis avec la foudre et le vent ou créer des gerbes de feu.

## CHAPITRE 1

# RACES DE PERSONNAGE

**LES HUIT** races décrites dans le *Manuel des Joueurs* sont les races héroïques les plus communes dans le monde de DUNGEONS & DRAGONS, mais elles ne sont pas les seules. Ce chapitre présente cinq nouvelles races, depuis l'humble gnome jusqu'à l'angélique déva.

Deux de ces races, le gnome et le feral, apparaissent dans le *Bestiaire Fantastique*, mais ici, elles sont enrichies et présentées de façon à servir pour des personnages joueurs (ces informations prennent le pas sur celles du *Bestiaire Fantastique*). Les autres races, le déva, le demi-orque et le goliath, sont de nouveaux éléments du jeu et du monde.

Ce chapitre inclut également des voies paragoniques raciales pour les races de cet ouvrage ainsi que celles du *Manuel des Joueurs*.

Les races de ce chapitre suivent le même format de description que celles du *Manuel des Joueurs*. Lorsque vous créez un personnage, vous pouvez choisir une de ces races plutôt que celles-là.

Les **demi-orques** combinent les meilleures qualités des humains et des orques. Ils sont forts, agressifs, déterminés et pleins de ressource. Ils savourent les plaisirs simples de la vie, comme un bon festin ou l'excitation du combat.

Les **dévas** sont des êtres nobles et vertueux qui cherchent à se perfectionner au fil d'un cycle apparemment infini de réincarnations. Ils étaient autrefois des esprits immortels qui servaient les dieux du bien, mais les dévas sont désormais des êtres de chair, ce qui est préférable pour mener la guerre contre les forces du mal, dans le monde physique et au-delà.

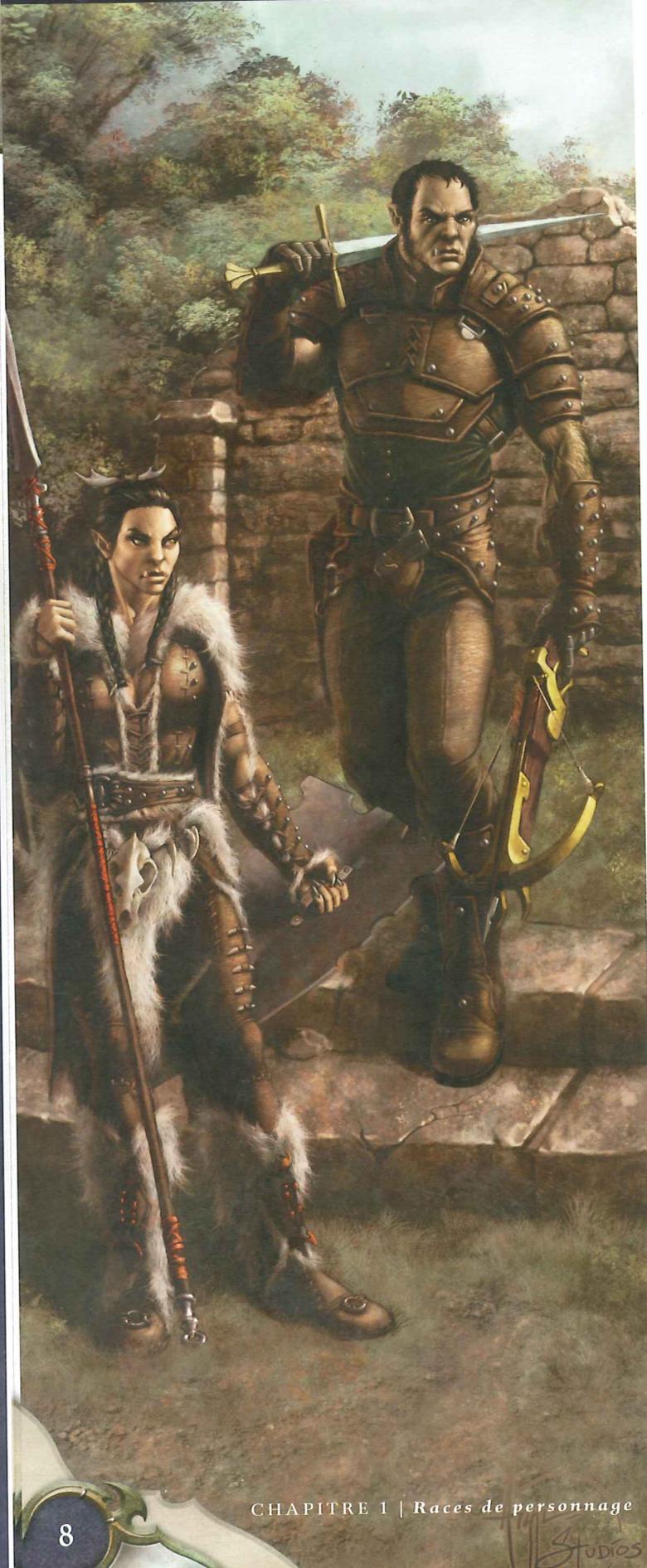
Les **ferals** portent dans leur sang une teinte de lycanthropie. Dans le feu du combat, ils puissent dans le pouvoir de leur bête intérieure, déchainant la sauvagerie qui dort au fond de leur âme. Ils sont des prédateurs par nature, définissant leur monde en termes de chasseurs et de proies.

Les **gnomes** sont de petites et discrètes fées qui cultivent un esprit rusé et la capacité à ne pas se faire remarquer. Les gnomes sont attirés par l'illusion et l'astuce. Ils explorent le monde avec une certaine curiosité et un sens de l'émerveillement.

Les **goliaths** vivent dans les hauteurs des régions montagneuses, voyageant au rythme des migrations d'élan et d'autres gibiers. Ils voient la vie comme une gigantesque compétition et font appel au pouvoir primal pour améliorer leur force et leur endurance incroyables.



# LES DEMI-ORQUES



Féroces guerriers qui combinent la détermination des hommes et la sauvagerie des orques

## TRAITS RACIAUX

**Taille moyenne :** 1,9 m à 2,1 m

**Poids moyen :** 77 à 112 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Force +2, Dextérité +2

**Catégorie de taille :** moyenne

**Vitesse de déplacement :** 6 cases

**Vision :** nocturne

**Langues :** commun et géant

**Bonus aux compétences :** +2 en Endurance,  
+2 en Intimidation

**Assaut enragé :** vous avez le pouvoir assaut enragé.

**Charge véloce :** vous gagnez un bonus de +2 à la vitesse de déplacement lorsque vous chargez.

**Vitalité demi-orque :** la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vous gagnez 5 points de vie temporaire. Ce nombre augmente à 10 au niveau 11 et 15 au niveau 21.

## Assaut enragé

## Demi-orque Pouvoir racial

Une colère monstrueuse brûle dans vos entrailles et insuffle une force terrible à vos coups.

**Rencontre**

**Action libre**

**Personnelle**

**Déclencheur :** vous touchez un ennemi

**Effet :** l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires si vous utilisez une arme, 1d8 dégâts supplémentaires sinon.

Selon une légende obscure, lorsque Corellon énucléa Gruumsh au cours d'une bataille légendaire, une partie de l'essence sauvage du dieu tomba sur terre où elle transforma un peuple humain en féroces demi-orques. Une autre histoire suggère qu'un ancien empire hobgobelin créa des demi-orques pour mener les tribus orques qui le servaient. Cependant, une autre légende prétend qu'une tribu de barbares humains particulièrement brutaux décida de s'accoupler avec des orques pour renforcer sa lignée. Certains racontent que Kord créa les demi-orques en mélangeant les meilleurs éléments des humains et des orques pour disposer un peuple féroce et fort, à son image. Si vous interrogez un demi-orque sur ses origines, vous pouvez obtenir une de ces réponses... ou un coup de poing en pleine tête pour oser poser une question aussi déplacée !

Jouez un demi-orque si vous voulez...

- ◆ être grand, fort et rapide.
- ◆ faire de votre rage une force en combat.
- ◆ être un membre d'une race qui préfère les classes de barbare, guerrier, rôdeur et voleur.

## DESCRIPTION

En apparence, les demi-orques tiennent davantage de l'humain. Néanmoins, ils sont reconnaissables à leur peau dont la teinte tend vers le gris, leur mâchoire carrée et leurs canines inférieures hypertrophiées, bien que celles-ci soient très différentes des défenses des orques. La plupart sont plus grands et plus forts que les humains. Leurs cheveux sont noirs mais grisent avec l'âge. La plupart des demi-orques qui vivent parmi les humains adoptent leur style vestimentaire et leur coiffure, mais certains choisissent les traditions orques, accrochant des osselets et des perles dans leurs tresses.

Les demi-orques ne vivent pas aussi longtemps que les humains. Ils grandissent rapidement, atteignant l'âge adulte à 16 ans, et vivent rarement au-delà de 60 ans.

## JOUER UN DEMI-ORQUE

Les demi-orques combinent les meilleures qualités des humains et des orques, bien que certains prétendent que les qualités des orques sont peu nombreuses et difficiles à trouver. Pourtant, les demi-orques ont hérité des orques une grande force physique et une endurance à toute épreuve. Ce sont des féroces guerriers, toujours prompts à charger au combat.

Leur héritage humain fait des demi-orques des individus intrépides, pleins de ressources et débrouillards. Ils s'adaptent à toutes les situations et trouvent toujours une solution. Même si les demi-orques vivent souvent dans les quartiers louche des villes humaines, ils trouvent toujours une façon de prospérer dans ce monde auquel ils n'appartiennent qu'à moitié.

Malgré toutes leurs qualités, les demi-orques ont des défauts rédhibitoires pour la haute société. Les demi-orques n'ont que peu de goût pour les règles compliquées de l'étiquette et des procédures, et ils ne comprennent pas l'intérêt de cacher leurs sentiments pour ne pas froisser leur entourage. Ils savourent les plaisirs simples de la bonne chair, d'une franche rigolade, des chants païens, de la lutte, du tambour et de la danse. Ils n'ont en revanche aucune attirance pour les formes d'art plus raffinées. Ils ont tendance à agir avant de réfléchir et préfèrent affronter l'adversité lorsqu'elle se présente plutôt que de perdre du temps à envisager toutes les hypothèses et à préparer des plans de secours. Ces traits de caractère font dire à certains membres des autres races que les demi-orques sont grossiers et malpolis, mais beaucoup trouvent leur dynamisme sympathique.

Les demi-orques vivent généralement chez les humains ou les orques, certains dans les grandes villes humaines, d'autres dans les tribus orques ou humaines. La plupart des demi-orques ont deux parents demi-orques, mais parfois un demi-orque naît d'une union entre un demi-orque et un humain ou un orque. Même si cela leur fait grincer les dents, les orques respectent la force et l'intelligence rusée des demi-orques et ces derniers parviennent souvent à des postes de pouvoir au sein des tribus orques.

Bien qu'ils aient de nombreuses qualités, les demi-orques sont souvent victimes de discrimination au sein des communautés humaines. Ainsi, la plupart des demi-orques sont confinés dans des métiers impliquant un travail physique ou la violence. Pour certains, partir à l'aventure est soit une progression naturelle de cette situation, soit une façon d'échapper à ces discriminations. La vie d'aventurier permet également de se trouver un groupe d'alliés qui vous considèrent comme un pair et ce plaisir, simple, n'est pas si facile que ça à obtenir pour les orques.

**Traits de caractère des demi-orques :** intrépide, féroce, bon vivant, impulsif, emporté, costaud, extraverti

**Noms masculins :** Brug, Dorn, Druuk, Gnarsh, Grumbar, Hogar, Karash, Korgul, Krusk, Lubash, Mord, Ohr, Rendar, Sark, Scrag, Tanglar, Tarak, Thar, Ugarth, Yurk

**Noms féminins :** Augh, Bree, Ekk, Gaaki, Grai, Grigri, Gynk, Huru, Lagazi, Murook, Nogu, Ootah, Puyet, Tawar, Tomph, Ubada, Vanchu

## AVENTURIERS DEMI-ORQUES

Voici trois exemples d'aventuriers demi-orques.

Tarak, un voleur demi-orque, se sent chez lui dans la cité. Il grandit dans le quartier chaud du port et s'acoquina avec des bandes de voyous et des marins un peu louches. Tout changea lorsqu'un matelot mourut à ses pieds, laissant une mystérieuse boîte dans les mains de Tarak. La boîte apporta le chaos dans sa vie, et Tarak fuit la ville et rejoignit un groupe d'aventuriers. Il ne sait pas ce qui se trouve dans la boîte car l'étrange serrure a toujours résisté à ses tentatives de crocheting, et le métal de la boîte est bien trop résistant. Des gobelins et des doppelgangers ont déjà tenté de tuer Tarak pour obtenir la boîte, ce qui a éveillé l'intérêt du demi-orque.

Murook est une gardienne, née et élevée dans une tribu orque. Elle défendit âprement la tribu pendant de longues années, mais ses liens avec les esprits primaux du bois et de la pierre l'ont lentement éloignée du culte de Gruumsh et l'ont incitée à remettre en question la brutalité dont les orques font preuve au nom de leur dieu. Elle partit chez les hommes et fit de son mieux pour s'intégrer dans ce nouveau peuple, cherchant à abandonner sa culture barbare et à acquérir un vernis de civilisation. Elle reste cependant plus à son aise dans les forêts et les montagnes qu'au cœur d'une cité ou même d'un village.

Dorn est un rôdeur demi-orque qui préfère ne pas parler de sa naissance ou de sa famille. Il a passé presque toute sa vie dans une hutte aux environs d'un village fermier, chassant dans les alentours, solitaire. Sa vie fut bouleversée à son treizième anniversaire, lorsqu'un groupe d'aventuriers s'arrêta dans le village, cherchant son chemin vers une ruine ancienne. Les villageois envoyèrent les aventuriers vers Dorn qui accepta de les guider dans la forêt. Il ne revint jamais chez lui car cette aventure le mena vers beaucoup d'autres !

# LES DÉVAS



CHAPITRE 1 | Races de personnage

Esprits immortels symboles de vertu, renaissant sans fin dans le monde des vivants.

## TRAITS RACIAUX

**Taille moyenne :** 2 m à 2,15 m  
**Poids moyen :** 87 à 140 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Intelligence +2, Sagesse +2

**Catégorie de taille :** moyenne

**Vitesse de déplacement :** 6 cases

**Vision :** normale

**Langues :** commun, deux supplémentaires au choix

**Bonus aux compétences :** +2 en Histoire, +2 en Religion

**Majesté astrale :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes vos défenses contre les attaques effectuées par une créature en péril.

**Mémoire d'un millier de vies :** vous avez le pouvoir *mémoires d'un millier de vies*.

**Origines immortelles :** votre âme est native de la Mer Astrale et vous êtes considéré comme une créature immortelle pour déterminer les effets relatifs à l'origine d'une créature.

**Résistance astrale :** vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts nécrotiques et radiants égale à 5 + la moitié de votre niveau.

## Mémoires d'un millier de vies Déva Pouvoir racial

Les mémoires de vos vies antérieures vous apparaissent tel un rêve et vous confèrent la perspicacité dont vous aviez besoin.

### Rencontre

#### Aucune

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'attaque, de sauvegarde, de compétence ou de caractéristique et le résultat ne vous plaît pas.

**Effet :** vous lancez 1d6 et ajoutez le résultat au jet qui a déclenché ce pouvoir.

### Personnelle

Au plus profond de leur mémoire, les dévas se souviennent de ce qu'ils furent autrefois : les serviteurs immortels des dieux du bien, des esprits ayant choisi une existence corporelle dans le monde des vivants. Pendant des millénaires, leur âme s'est réincarnée pour mener une guerre sans fin contre les forces des ténèbres. La plupart des dévas sont farouchement déterminés à servir la cause du bien car ils savent ce qui se passera s'ils se tournent vers le mal : un déva dont l'âme est corrompue court le risque d'être réincarné en rakshasa.

Jouez un déva si vous voulez...

- ◆ être le dépositaire d'un millier de vies héroïques.
- ◆ épouser la cause du bien et rechercher la perfection dans tout ce que vous faites.
- ◆ être un membre d'une race qui préfère les classes d'invocateur, de magicien et de prêtre.

## DESCRIPTION

En apparence, les dévas sont semblables aux humains mais d'une beauté surréelle et d'une sérénité incroyable. Ils sont presque aussi grands que les drakéides mais bien plus minces.

La pigmentation des dévas les distingue nettement des humains. Tous les dévas ont des schémas de couleurs claires et sombres sur leur peau. Les portions lumineuses sont blanches ou grises pâles, et les zones sombres vont du bleu ou pourpre au gris sombre ou noir. Pour chaque déva, les zones claires ou sombres peuvent dominer, avec la teinte opposée comme des schémas simples et élégants sur le visage, la poitrine ou les épaules. Les cheveux d'un déva sont souvent de la même couleur que ces schémas de couleur de peau.

Lorsqu'ils sont au repos, les dévas sont presque totalement immobiles, excepté quelques clignements de paupières. Ils ne remuent ni ne tremblent, et leurs yeux ne bougent que lorsqu'ils sont activement en train d'examiner quelque chose.

Les dévas n'ont pas d'enfants. Lorsqu'un déva meurt, son âme se réincarne dans un nouveau corps adulte qui apparaît dans un lieu sacré, comme le sommet d'une montagne, les berges d'une rivière, ou une oasis. Le nouveau déva dispose de suffisamment de mémoire de ses anciennes vies pour parler de nombreuses langues et effectuer les prières et les sacrifices des dieux du bien.

## JOUER UN DÉVA

Les dévas sont raffinés et polis. Ils obéissent à des idéaux moraux stricts mais ils ne sont pas gênés par le recours à la violence. Ils sont convaincus que la cause du bien est une guerre éternelle contre les forces du mal, symbolisées par les rakshasas, les démons, les diables, les dieux mauvais et les anges qui les servent. Les dévas mènent ces guerres dans leur cœur autant que dans le monde physique, vigilants à ce que le mal ne prenne pas pied dans leur âme, les transformant en ces créatures qu'ils détestent.

Comme ils se souviennent, au moins partiellement, de leur vie dans la Mer Astrale au côté des dieux, les dévas sont particulièrement pieux et vénèrent les dieux du bien, particulièrement Bahamut mais également Moradin ou Pélor. Les dévas cherchent à établir un lien particulier avec les dieux plutôt que de s'en approcher au travers des temples et des prêtres. Ils prient lorsqu'ils mangent dans leur foyer, laissant une place vide pour les dieux absents, et cherchent par la méditation et les prières à devenir tels les dieux qu'ils servent. Les aventuriers dévas sont le plus souvent des prêtres, des vengeurs et des invocateurs, savourant la sensation du pouvoir divin parcourant leur corps, sans filtre ou intermédiaire.

Les dévas n'ont pas de villes ni de civilisation et ils sont si peu nombreux qu'un déva peut passer plusieurs vies sans jamais rencontrer un congénère. Ils vivent parmi les autres races et, au moins dans une moindre mesure, adoptent leur façon de vivre. Cependant, tous

les dévas se souviennent d'événements antérieurs à leur naissance charnelle et le début du cycle de leurs incarnations. Ils partagent donc une culture commune liée aux vêtements, à la religion et aux habitudes. Les dévas préfèrent les vêtements amples de soie légère, les armures de métal poli, les décorations en forme d'ailes et les casques ou les bandeaux qui évoquent une couronne ou une auréole. Pour le reste, les dévas vivent de façon simple et dépourvue d'extravagances.

**Traits de caractère des dévas :** dévoués, pieux, élégants, sages, introspectifs, mystiques, raffinés, vertueux, spirituels, attentifs

**Noms masculins :** Adiah, Ansis, Ayab, Bavak, Beriah, Eben, Elyas, Galad, Gamal, Hiyal, Iannes, Kerem, Mahar, Marach, Mathas, Natan, Nehem, Oris, Raham, Ronen, Samel, Sered, Tavar, Vered, Zachar

**Noms féminins :** Abea, Adara, Asha, Chana, Danel, Darah, Davi, Elka, Eranah, Hania, Hava, Idria, Isa, Jael, Kana, Kayah, Lihi, Mahel, Marek, Noma, Navah, Paziah, Ravah, Riya, Sada, Shara, Tirah

## AVENTURIERS DÉVAS

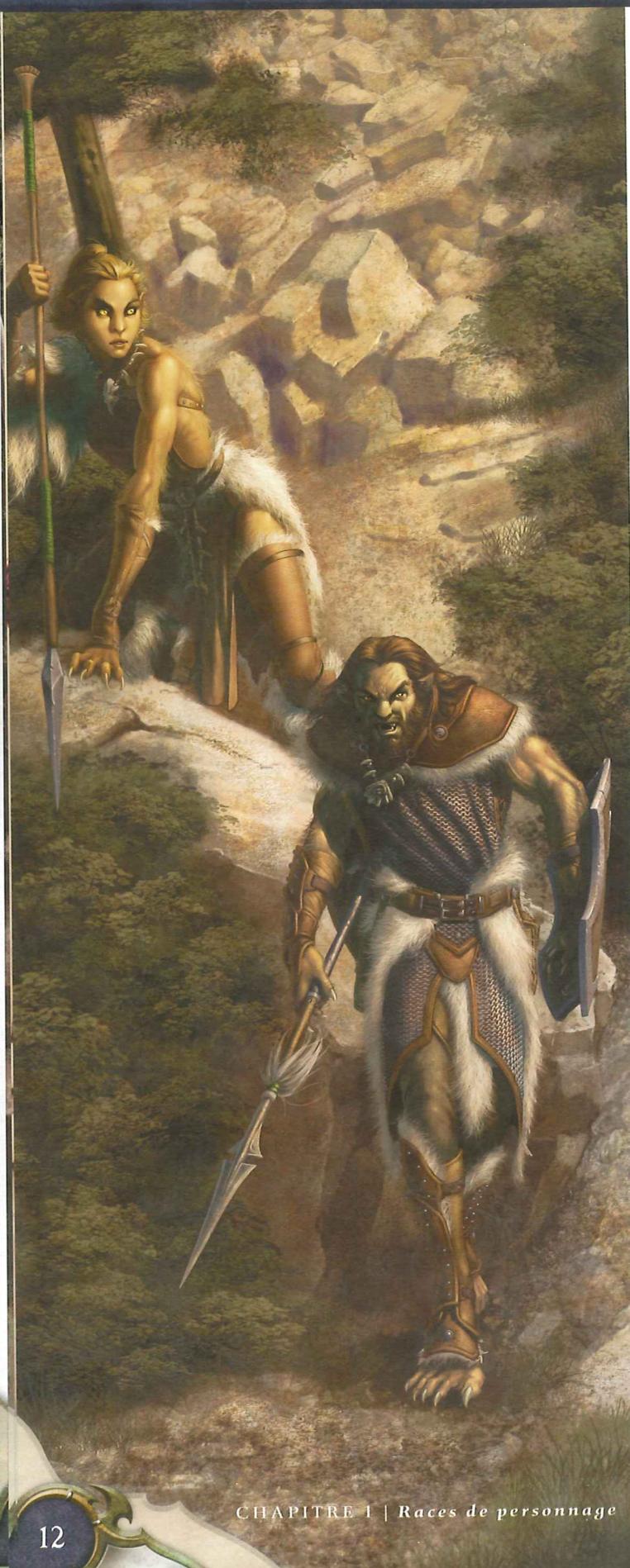
Voici trois exemples d'aventuriers dévas.

Galad est un magicien déva qui pense que le but de son existence est d'acquérir un savoir parfait de l'univers. Il est convaincu que ses pouvoirs arcaniques sont une manifestation de tout ce qu'il a appris au cours de ses vies antérieures et que dans cette vie, ou peut-être la suivante, il atteindra une maîtrise parfaite et deviendra un demi-dieu, libéré des cycles des réincarnations.

Éranah est une invocatrice qui détient le pouvoir de Bahamut. Tout comme celui-ci affronta Tiamat quand le monde était encore jeune, Éranah croit que sa vocation dans cette incarnation est de combattre les dragons mauvais et les rejetons draconiques qui polluent le monde. Des mots de pouvoir résonnent dans son esprit comme un écho de la voix du Dragon de platine lorsqu'elle invoque sa colère sur ses ennemis.

Raham est un shaman qui s'adonne à sa vie dans le monde physique, rejetant son existence astrale. Les esprits primaux du monde sont ses mentors et ses alliés, pas les dieux qu'il a abandonnés. Il considère ses renaissances sans fin comme un élément d'un cycle naturel et n'a aucune envie de s'y soustraire.

# LES FÉRALS



Féroces héritiers de la nature, parfaite combinaison de la civilisation et de la sauvagerie

## TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,8 m à 2 m

Poids moyen : 65 à 90 kg

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, une supplémentaire au choix

## FÉRAL LONGUE-DENT

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Sagesse +2

Bonus aux compétences : +2 en Athlétisme,

+2 en Endurance

Sauvagerie longue-dent : vous avez le pouvoir  
sauvagerie longue-dent.

## FÉRAL GRIFFE-EFFILÉE

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Bonus aux compétences : +2 en Acrobaties,

+2 en Discréption

Sauvagerie griffe-effilée : vous avez le pouvoir  
sauvagerie griffe-effilée.

### Sauvagerie longue-dent

Féral Pouvoir racial

Vous laissez libre cours à la bête qui est en vous et adoptez une attitude sauvage.

Rencontre ♦ Guérison

Action mineure Personnelle

Condition : vous êtes en péril.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts. En outre, quand vous êtes en péril, vous bénéficiez de Régénération 2.

Niveau 11 : Régénération 4

Niveau 21 : Régénération 6

### Sauvagerie griffe-effilée

Féral Pouvoir racial

Vous laissez libre cours à la bête qui est en vous et adoptez une attitude sauvage.

Rencontre

Action mineure Personnelle

Condition : vous êtes en péril.

Effet : pour le reste de la rencontre, votre vitesse est augmentée de 2 et vous avez un bonus de +1 à la Classe d'Armure et aux Réflexes.

Les férals sont de féroces chasseurs à l'ascendant animal indéniable. Bien qu'ils ne puissent pas totalement changer de forme, comme leurs ancêtres lycanthropes, les férals deviennent plus sauvages dans le feu du combat, faisant appel à leur pouvoir primal et à la puissance de la bête qui sommeille en eux.

Jouez un feral si vous voulez...

- ◆ recourir à une force ou une vitesse bestiale pendant le combat.
- ◆ être un personnage en harmonie avec sa nature bestiale.
- ◆ être un membre d'une race qui préfère les classes de druide, gardien, guerrier et rôdeur.

## DESCRIPTION

Les férals sont des humains avec des traits animaux. Leurs corps sont gracieux et puissants, et ils se déplacent souvent arc-boutés, bondissant en même temps qu'ils courent. Leurs visages ont une allure bestiale, avec un nez épais, de grands yeux, d'épais sourcils, des oreilles pointues et des favoris. Leurs cheveux sont longs et épais. La pigmentation des férals est généralement d'une teinte de marron.

Les férals longue-dent prétendent descendre des loups-garous et présentent des caractéristiques vaguement canines, qui deviennent bien plus prononcées lorsqu'ils recourent à leur *sauvagerie longue-dent*. Les férals griffe-effilée sont apparentés aux tigres-garous et ressemblent plutôt à des félin, surtout lorsqu'ils utilisent *sauvagerie griffe-effilée*.

Les férals vivent presque aussi longtemps que les humains.

## JOUER UN FÉRAL

Les férals sont nettement influencés par leur nature animale. Ils pensent et agissent tels des prédateurs, envisageant la plupart de leurs activités en termes de chasseurs et de proies.

Les férals longue-dent tendent à rejoindre des meutes, qu'il s'agisse d'une famille ou d'un groupe d'aventuriers. Ils travaillent bien en groupe, coordonnent leurs attaques avec leurs alliés et protègent leurs amis. Ils préfèrent les rôles de meneur et de défenseur. Ils font d'excellents prêtres, guerriers, paladins et gardiens.

Les férals griffe-effilée sont plus indépendants, débrouillards et flexibles. Ils n'en sont pas moins attachés à leurs compagnons aventuriers, mais partent du principe que ceux-ci sont capables de se débrouiller seuls, et se préoccupent surtout de faire attention à eux-mêmes au sein du groupe. Ils préfèrent être des cogneurs ou des contrôleurs, et préviennent les classes de vengeur, de druide, de rôdeur et de voleur.

Historiquement, la plupart des férals vivaient en bandes nomades dans les plaines et les forêts à l'écart des villes. Depuis la chute de Nerath, cependant, le danger grandissant des étendues sauvages a rapproché les férals des communautés humaines et elfes. Certains férals se sont adaptés sans problème à ce changement, s'intégrant en tant que chasseurs, pêcheurs, pisteurs, guides ou éclaireurs militaires. D'autres ont plus de mal à s'adapter. Les férals qui regrettent les plaines et les forêts partent parfois à l'aventure pour échapper à la promiscuité des villes, et retourner à la nature.

D'autres s'adonnent au crime, chassant les habitants des villes tels les prédateurs qu'ils sont.

**Traits de caractère des férals :** dynamiques, alertes, féroces, décomplexés, intuitifs, perceptifs, rapaces, débrouillards, déchainés, sauvages

**Noms masculins :** Cendre, Dard, Falaise, Givre, Griffe, Rivière, Roc, Ruisseau, Silex, Tempête, Tor.

**Noms féminins :** Aube, Aurora, Automne, Été, Iris, Lys, Noisette, Pluie, Rose.

## AVENTURIERS FÉRALS

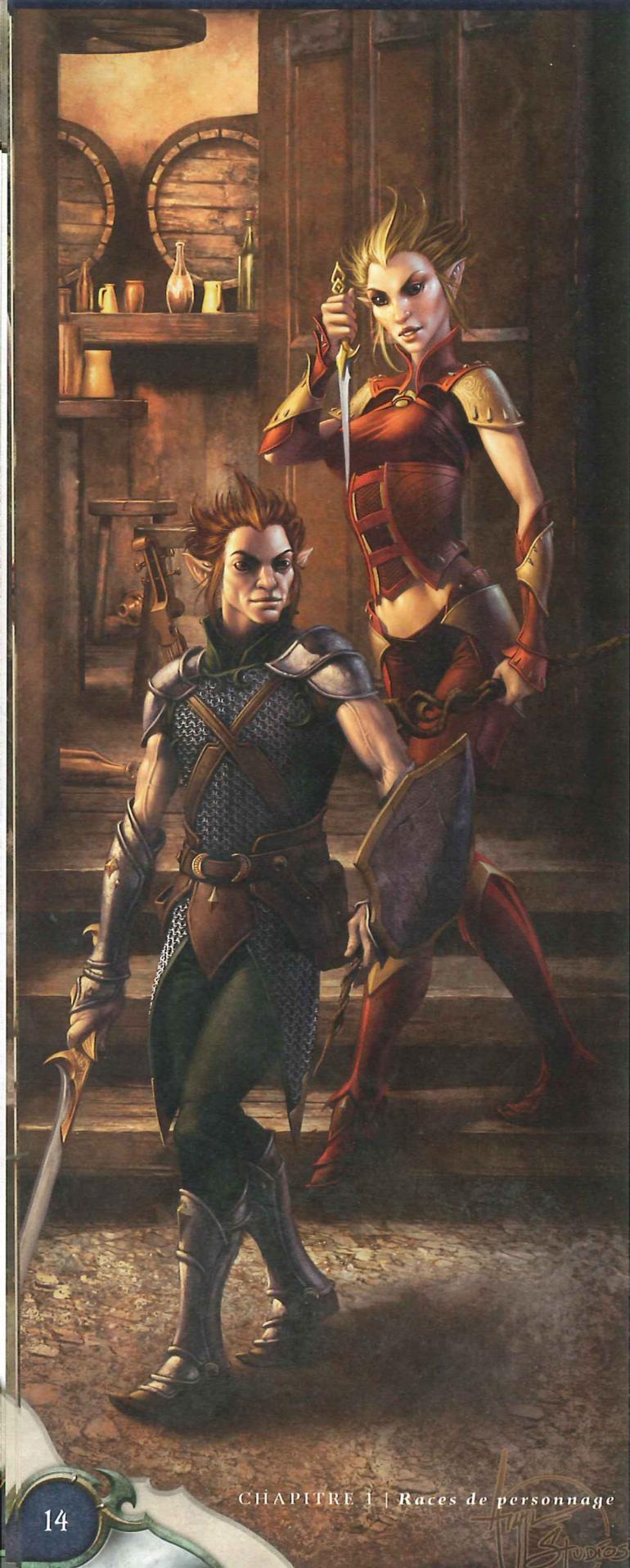
Voici trois exemples d'aventuriers férals.

Cendre est un fier prêtre dent-longue vénérant Mélora. Son clan a quitté les plaines pour une ville peu après la chute de Nerath, et la plupart d'entre eux se sont adaptés facilement à la vie urbaine. Même durant son enfance, Cendre sentait l'appel de la nature, et il s'aventurait loin de la cité et de ses environs. Lorsqu'il eut dix-huit ans, il s'imposa un rite de passage : voyager pendant dix jours loin de la ville, et rester à l'écart dix jours de plus, chassant, cueillant et priant les dieux de la nature. Il abandonna son projet de revenir après dix jours, car il pensa que Mélora avait d'autres projets pour lui. Aujourd'hui, il évite les villes autant que possible et passe son temps dans les étendues sauvages, explore des ruines anciennes et affronte les monstres qui rendent ces régions dangereuses.

Été est une druidesse griffe-effilée dont la tribu parcourt toujours une forêt vierge, à l'écart de la civilisation. Elle était la conteuse lunaire de sa tribu, un chef religieux voyageant de tribus en tribus. Au cours d'un été, elle rendit visite à la tribu la plus au nord mais ne la trouva jamais. Elle voyagea plus loin, jusqu'à trouver une ville de hobgobelins. Alors qu'elle se faufilait dans la ville, elle découvrit que les survivants du clan étaient désormais les esclaves des hobgobelins. Elle y retournera un jour pour libérer ses congénères, mais elle doit s'améliorer au cours de nombreuses aventures.

Tempête est un vengeur griffe-effilée vénérant Reine Corneille. Il ne connaît aucune tribu à l'exception du monastère isolé où il fut élevé et entraîné. Pendant longtemps, il ne rencontra aucun feral et s'imagina n'être qu'un humain béni par Reine Corneille : plus rapide, plus discret et plus fort pour accomplir sa tâche avec encore plus d'efficacité. Lorsqu'il devint adulte, il quitta le monastère et s'aventura dans le monde pour remplir sa première mission. Il découvrit d'autres membres de sa race et remit en cause ce qu'il croyait sur ses origines. Désabusé quant aux actes de son dieu, il a rejoint un groupe d'aventuriers et tente de trouver sa place dans le monde, une place bien différente de celle qu'il avait imaginée.

# LES GNOMES



*Futés filous des fées qui excellent à se faufiler*

## TRAITS RACIAUX

**Taille moyenne :** 1,1 m à 1,2 m

**Poids moyen :** 25 à 37 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Intelligence +2, Charisme +2

**Catégorie de taille :** petite

**Vitesse de déplacement :** 5 cases

**Vision :** nocturne

**Langues :** commun, elfe

**Bonus aux compétences :** +2 en Arcanes, +2 en Discréption

**Discréption réactive :** si vous disposez d'un abri ou d'un camouflage lorsque vous effectuez un test d'initiative, vous pouvez effectuer un test de Discréption.

**Effacement :** vous avez le pouvoir effacement.

**Maître menteur :** une fois par rencontre, vous pouvez utiliser le tour de prestidigitation de magicien son imaginaire (cf. pages 76 du Manuel des Joueurs) au prix d'une action mineure.

**Origines féériques :** vos ancêtres étaient natifs de Féerie et vous êtes considéré comme une créature féérique pour déterminer les effets relatifs à l'origine d'une créature.

**Perspicacité du menteur :** vous bénéficiez d'un bonus racial de +5 aux jets de sauvegarde contre les illusions

## Effacement

## Gnome Pouvoir racial

*Motivé par la douleur, vous devenez invisible !*

**Rencontre ♦ Illusion**

**Réaction immédiate Personnelle**

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts.

**Effet :** vous êtes invisible jusqu'à ce que vous attaquiez ou que votre tour suivant s'achève.

En Féerie, la meilleure façon pour une petite créature de survivre consiste à ne pas se faire remarquer. Pendant qu'ils souffraient sous la domination des tyrans formorians de l'Outreféerie, les gnomes ont appris à se cacher, à mentir et à distraire ; à survivre par tous les moyens. Ces mêmes talents continuent de leur servir dans un monde rempli de créatures bien plus grandes et bien plus dangereuses qu'eux.

Jouez un gnome si vous voulez...

- ♦ être curieux, drôle et malin.
- ♦ recourir plus souvent à la discréption et au mensonge qu'à la force brute et l'intimidation.
- ♦ être un membre d'une race qui préfère les classes de barde, d'ensorceleur, de magicien et de sorcier.

## DESCRIPTION

Les gnomes sont encore plus petits que les halfelins, mesurant rarement plus d'1,3 m. Hormis leur taille, ils ressemblent aux elfes ou aux éladrins, avec des oreilles pointues et des traits gracieux, tels leurs pommettes saillantes et leur menton effilé. Ils ont cependant l'air plus sauvage que les éladrins et leurs cheveux sont souvent hirsutes. Certains gnomes de sexe masculin portent le bouc, mais la plupart d'entre eux n'ont aucune pilosité.

La pigmentation des gnomes va d'un bronzé foncé à un gris couleur de roche, en passant par un marron couleur du bois. Leurs cheveux peuvent être de n'importe quelle couleur : blancs, blonds, plusieurs teintes de brun et même des verts ou des oranges rappelant l'automne. Leurs yeux sont des globes noirs et scintillants.

Les gnomes vivent aussi longtemps que les éladrins, avec une longévité de plus de 300 ans, mais ils montrent plus facilement des signes de vieillesse. Un gnome centenaire a des cheveux gris ou blancs et une peau ridée par un siècle de rires, mais même les plus vieux gnomes gardent la force et l'agilité de la jeunesse.

## JOUER UN GNOME

Au cœur des calmes forêts de la Féerie et des bois reculés du monde physique, les gnomes vivent à l'écart des autres races. Ils habitent des maisons creusées dans les racines des arbres, facilement ignorées et astucieusement dissimulées par le camouflage ou la magie. Ils adorent les mammifères qui creusent des galeries près de leurs foyers, comme les blaireaux, les renards et les lapins. Ils se sentent également proches des petits animaux qui partagent avec eux la forêt.

La discrétion est une vertu chez les gnomes. Ils grandissent en jouant continuellement à cache-cache. Un gnome adulte qui attire l'attention dans une foule est considéré comme terriblement malpoli. Les héros populaires des gnomes ne sont pas de puissants guerriers, mais des filous qui parviennent toujours à s'évader, jouent d'incroyables tours sans être pris et se faufilent dans le dos de terribles gardiens magiques. Ils évitent à la fois l'attention et l'agressivité des autres grâce à l'humour et ils protègent leurs pensées derrière un rideau de rires.

## ÊTRE PETIT

Les personnages de petite taille suivent la plupart des règles des personnages de taille moyenne, avec les exceptions suivantes :

- ◆ Vous ne pouvez pas utiliser d'arme à deux mains comme l'épée à deux mains et la hallebarde.
- ◆ Lorsque vous utilisez une arme polyvalente, comme l'épée longue, vous devez l'utiliser à deux mains, mais vous n'infligez pas de dégâts supplémentaires à ce titre.

Les gnomes respectent également la débrouillardise et la capacité de trouver une solution à n'importe quel problème. Ils apprécient les conversations endiablées et le sens de la répartie. Ils sont inventifs et plein de ressources, bien qu'ils ne s'intéressent pas à la technologie qu'on peut trouver dans les villes humaines, et n'ont aucune aptitude pour celle-ci. Ils ont en revanche un talent inné pour la magie et un amour de l'illusion, de la poésie et du conte.

Impatients de voir ce que le monde leur réserve et prêts à être étonnés et surpris, les gnomes voyagent de par le monde avec une curiosité sincère. Ceux qui partent à l'aventure sont le plus souvent motivés par la curiosité et le goût du voyage, bien plus que par l'appât du gain ou celui de la gloire.

Les gnomes étaient autrefois les esclaves des seigneurs fomorians de l'Outreféerie, les cavernes souterraines de Féerie. Ils considèrent leurs anciens maîtres avec plus de peur que de haine, et sont sincèrement touchés par le sort des fées toujours captives, particulièrement les spriggans, dont on dit qu'ils seraient des gnomes corrompus. Ils n'aiment pas vraiment les gobelins et les kobolds, mais dans la grande tradition gnome, ils ont décidé de les éviter plutôt que de leur faire la guerre. Ils adorent les éladrins et les autres alliés des fées, et les gnomes qui voyagent ont de bonnes relations avec les elfes et les halfelins.

**Traits de caractère des gnomes :** affable, malin, futé, curieux, drôle, sur ses gardes, discret, inventif, secret, rusé, filou

**Noms masculins :** Alston, Alvyn, Brocc, Eldon, Frug, Kellen, Ku, Nim, Orryn, Pock, Sindri, Warryn, Wrenn

**Noms féminins :** Breena, Carlin, Donella, Ella, Lilli, Lorilla, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roswyn, Tana, Zanna

## AVENTURIERS GNOMES

Voici deux exemples d'aventuriers gnomes.

Kellen est un barde gnome qui manie l'humour noir aussi bien que l'épée. Il se retrouva embarqué dans l'aventure lorsque des cyclopes ont attaqué son village et l'ont capturé. Il travailla comme esclave pour un roi fomorian pendant dix ans avant de s'échapper si loin qu'il quitta même la Féerie. Même s'il rêve de retourner un jour libérer les membres de sa famille toujours captifs, la peur de ce qu'il pourrait rencontrer en Féerie le retient dans le monde physique.

Orla a vécu dans le monde toute sa vie. Elle est née dans une forêt parmi les elfes, mais une rencontre nocturne changea son existence : elle se trouva face à face avec un esprit féérique si puissant qu'elle ne pouvait ni bouger ni parler, et ne pouvait qu'acquiescer silencieusement à ce qu'on lui demandait. Sa vie appartient désormais à cet esprit, et elle use du pouvoir de ce dernier au titre d'un pacte féérique de sorcier. Cependant, elle accomplit les volontés de l'esprit sans vraiment savoir où cela pourrait la mener...

# LES GOLIATHS



CHAPITRE 1 | Races de personnage

*Nomades tribaux des montagnes,  
solides comme le roc et fiers comme un sommet*

## TRAITS RACIAUX

**Taille moyenne :** 2,4 m à 2,5 m

**Poids moyen :** 140 à 170 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Force +2, Constitution +2

**Catégorie de taille :** moyenne

**Vitesse de déplacement :** 6 cases

**Vision :** normale

**Langues :** commun et nain ou géant

**Bonus aux compétences :** +2 en Athlétisme, +2 en Nature

**Athlète puissant :** lorsque vous effectuez un test

d'Athlétisme pour sauter ou grimper, jetez deux dés et conservez l'un des résultats.

**Endurance de la pierre :** vous avez le pouvoir endurance de la pierre.

**Ténacité de la montagne :** vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 à la Volonté.

### Endurance de la pierre

### Goliath Pouvoir racial

*Les coups de vos adversaires rebondissent sur votre peau, dure comme la pierre.*

#### Rencontre

#### Action mineure

**Effet :** vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Niveau 11 :** Résistance 10 à tous les dégâts

**Niveau 21 :** Résistance 15 à tous les dégâts

Les goliaths sont des nomades vivant dans les montagnes et envisageant la vie comme une compétition de tous les jours. Éparpillées, leurs tribus n'ont jamais beaucoup pesé dans les affaires politiques des vallées, mais ils parcourent les chaînes de montagnes depuis que les originels ont forgé les montagnes et les prairies. Grands et trapus, les goliaths vénèrent le pouvoir primal de la nature et s'en servent pour augmenter leur force.

Jouez un goliath si vous voulez...

- ◆ être plus costaud et plus résistant que presque n'importe qui.
- ◆ régner sur les flancs escarpés des montagnes.
- ◆ être un membre d'une race qui préfère les classes de barbare, de gardien et de guerrier.

## DESCRIPTION

Les goliaths regardent tout le monde de haut, même les drakéides, car ils mesurent entre 2,1 et 2,5 mètres. Leur peau est grise ou marron, parsemée de taches plus sombres. Les goliaths sont convaincus que dans ces taches est caché le destin de chacun d'entre eux. Leur peau est mouchetée de lithodermes, des excroissances osseuses de la taille d'une pièce et qui apparaissent sur leurs bras, leurs épaules, leur torse ou leur tête. Un front osseux surplombe leur regard d'un bleu étincelant ou d'un vert profond. Les goliaths de sexe masculin sont chauves. Les femmes ont des cheveux noirs qu'elles portent long et tressés.

## JOUER UN GOLIATH

Les goliaths sont motivés par un sens aigu de la compétition. Ils saisissent la moindre excuse pour comparer des scores et tiennent les comptes vis-à-vis de leurs camarades... et d'eux mêmes. Un guerrier goliath peut dire avec précision combien de fois il a eu le premier sang dans un donjon comparé au voleur du groupe, et comparer mentalement ses propres performances à celles de sa dernière aventure. Cette compétition donne lieu à une saine rivalité au sein des goliaths. Ils n'aiment vraiment pas les tricheurs et les frimeurs et sont de bien mauvais perdants. Cependant, un goliath sera très dur avec lui-même s'il ne parvient pas égaler ses performances.

Bien souvent, les goliaths sont audacieux au point d'être imprudents. Ils n'ont aucune peur de l'altitude, grimpant des parois montagneuses et sautant au-dessus de gouffres vertigineux avec une aisance déconcertante. Leur style de vie nomade de chasseurs et de cueilleurs leur confère un intérêt naturel pour ce qui peut se trouver de l'autre côté de la crête ou de la vallée. Du point de vue d'un chasseur nomade, cette curiosité mène à des terres plus giboyeuses ou une source d'eau plus pure qui, autrement, seraient restées inconnues.

Les goliaths respectent et vénèrent la nature, et les aventuriers goliaths font bien souvent appel au pouvoir primal. Les druides et les shamans sont plus courants que les prêtres. Ceux-ci, nommés guetteurs des cieux, prient bien plus souvent les esprits de la nature et leurs ancêtres que les lointains dieux de la Mer Astrale. Quelques tribus goliaths honorent Kord, Mélora et Avandra, surtout celles qui entretiennent des contacts fréquents avec d'autres peuples. Les tribus qui commercent régulièrement avec les nains font parfois des sacrifices à Moradin.

**Traits de caractère des goliaths :** batailleurs, intrépides, motivés, curieux, puissants, fiables, dynamiques, confiants

**Noms masculins :** Aukan, Eglath, Gauthak, Ilikan, Kavaki, Keothi, Lo-Kag, Maveith, Meavoï, Thotham, Vimak

**Noms féminins :** Gae-Al, Kuori, Manneo, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Uthal, Vaunea

## AVENTURIERS GOLIATHS

Voici trois exemples d'aventuriers goliaths.

Jeune, Kavaki fut blessé pendant une avalanche et expulsé de sa tribu car il était incapable de marcher avec elle jusqu'à de nouvelles terres de chasse. Sa tribu a pleuré son départ, célébré ses exploits et l'a abandonné. Cependant, un esprit du bétier trouva Kavaki et le protégea contre les blizzards et les tempêtes jusqu'à ce qu'il aille mieux. Désormais, Kavaki appelle le pouvoir de cet esprit pour alimenter sa rage barbare. Toujours à l'écart de sa tribu, Kavaki a trouvé une nouvelle famille, une bande d'aventuriers, et il est déterminé à ne plus jamais être dans une situation où il ne pourrait pas porter son propre poids.

Nalla était une mère-tipi de sa tribu, s'occupant des enfants pendant que les autres parents accomplissaient leurs tâches quotidiennes. Lorsque son propre enfant mourut pendant une attaque orque, Nalla sentit qu'elle ne pourrait plus s'occuper de ceux des autres et décida de s'exiler. Guerrière, elle rejoignit un groupe d'aventuriers qu'elle protège désormais au péril de sa vie, comme s'il s'agissait des enfants de sa tribu.

Lo-Kag était un marchand de sa tribu, rencontrant régulièrement un clan nain de la région. En tant que gardien, il était intéressé par la tradition des défenseurs nains, des guerriers et des paladins dévoués à la défense de la forteresse du clan, et appris bien des choses de la bouche de ces mentors. Durant son dernier voyage à la forteresse naine, il trouva celle-ci déserte. Des corps gisaient dans toute la citadelle, mais il ne vit aucun signe de combat ou de pillage. Plutôt que de retourner à sa tribu, Lo-Kag partit sur les routes du monde pour découvrir le mystère de la fin tragique de ses amis nains.

# VOIES PARANGONIQUES RACIALES

La plupart des voies parangoniques sont spécifiques à des classes de personnage. Cette section présente des voies parangoniques raciales, qui sont propres aux races présentées dans cet ouvrage et le *Manuel des Joueurs*. Le seul prérequis de ces voies consiste à être un personnage de la race indiquée. Seul un nain peut devenir un premier-né de Moradin, par exemple, et vous devez être un demi-orque pour choisir la voie du sauvage force-né. Une voie parangonique raciale est le symbole de ce qui définit cette race. Un héritier d'Arkhosia n'est pas un héros drakéide comme les autres : il est l'exemple parfait de ce qui fait des drakéides une race à part.

Les demi-elfes les plus exemplaires ne suivent pas de voies parangoniques. Ils choisissent le don Maître en versatilité décrit au chapitre 3.

## AVENTURIER INTRÉPIDE

« Faire demi-tour ? Mais nous ne savons même pas ce qu'il y a au niveau suivant ! »

### Prérequis : humain

L'inconnu vous fascine. Vous n'avez d'autre ambition que de découvrir, d'exhumer et d'explorer. Vous êtes l'expression parfaite de la tendance humaine à fouiller le monde en quête du savoir et du pouvoir, imprégné d'une résolution presque surnaturelle. Cette détermination est au cœur de votre personnalité : une motivation qui vous incite à travailler plus dur, à vous battre jusqu'au bout et à vous acharner plus que les autres pour réussir grâce à vos seules capacités personnelles. Vous n'êtes pas satisfait tant que vous n'avez pas obtenu une victoire totale et vous développez des pouvoirs qui vous permettent d'atteindre ce but. Votre volonté devient plus forte quand vous êtes au pied du mur, et vous vous battez comme un lion, arrachant la victoire à chaque fois.

Que vous soyez motivé par une passion pour l'histoire des plus anciennes civilisations du monde, une attirance pour les secrets oubliés des pouvoirs arcaniques, la volonté de coloniser le monde au nom d'Érathis, ou une fascination pour l'or et la gloire, vous êtes prêt à affronter de terribles dangers pour atteindre vos buts. Grâce à votre détermination obstinée, vous parvenez toujours à échapper à la mort, même si votre vie n'a tenu qu'à un fil.

### APTITUDES D'AVENTURIER INTRÉPIDE

**Force de l'ambition (niveau 11) :** choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 7 ou moins de votre classe. Vous gagnez ce pouvoir. Si vous choisissez un pouvoir que vous connaissez déjà, vous pouvez l'utiliser deux fois par rencontre. Au niveau 21, vous pouvez remplacer ce pouvoir par un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 13 ou moins de votre classe.

**Choisir une voie parangonique raciale :** lorsque vous atteignez le niveau 11, vous pouvez choisir une voie parangonique raciale à la place d'une autre voie parangonique (cf. *Manuel des Joueurs*, p. 53). Vous gagnez les caractéristiques et les pouvoirs de cette voie aux niveaux précisés dans la description de celle-ci.

**Focaliseurs :** si votre voie parangonique raciale contient des pouvoirs qui ont le mot-clef focaliseur, vous pouvez utiliser celui de votre classe, ainsi que les focaliseurs auxquels vous avez accès en vertu d'un don. Lorsque vous utilisez la version magique d'un de ces focaliseurs, vous ajoutez son bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts des pouvoirs de votre voie parangonique raciale qui incluent le mot-clef focaliseur. Sans un focaliseur, vous pouvez tout de même utiliser ces pouvoirs.

**Détermination sanglante (niveau 11) :** la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vous gagnez un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain jet d'attaque contre l'ennemi qui vous a mis en péril avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Action héroïque (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au niveau 21, cette résistance augmente à 20.

**Champion de l'humanité (niveau 16) :** après chaque repos prolongé, vous avez 2 points d'action au lieu d'un seul.

### POUVOIRS DE L'AVENTURIER INTRÉPIDE

#### Destinée glorieuse Aventurier intrépide Utilitaire 12

Baisser les bras ? Jamais !

##### Rencontre ♦ Guérison

Aucune

Personnelle

**Déclencheur :** vous ratez un jet de sauvegarde et vous n'êtes pas mourant.

**Effet :** vous relancez le jet de sauvegarde avec un bonus de pouvoir de +4. En outre, vous pouvez dépenser une récupération.

#### Destinée sanglante Aventurier intrépide Attaque 20

L'attaque de votre ennemi vous pousse dans vos derniers retranchements. Vous déchainez l'une de vos plus puissantes attaques, enragé par la douleur.

##### Quotidien

##### Réaction immédiate Personnelle

**Déclencheur :** un ennemi vous met en péril.

**Effet :** vous utilisez un de vos pouvoirs d'attaque de rencontre contre l'ennemi déclencheur. Vous pouvez utiliser un pouvoir déjà dépensé. Si ce n'est pas le cas, utiliser ce pouvoir ne le dépense pas.

## CHEVALIER SHIERE

« Au nom de la cour de la Reine d'Eté, tu paieras pour toutes tes transgressions ! »



### Prérequis : éladrin

La plupart des nobles éladrins, y compris les bralani et les ghæle décrits dans le *Bestiaire Fantastique* sont des figures emblématiques dans leurs maisons, des seigneurs et des dames qui règnent sur les membres de moindre statut au sein de celles-ci. Seuls quelques héros éladrins, cependant, défendent la cause de tout leur peuple, et non d'une seule maison. Bien qu'ils soient souvent adoubés par une maison noble, ces chevaliers shiere sont libres, sans lien avec aucune maison. Ils sont voués à la protection des éladrins face aux fomorians, spriggans et les autres habitants hostiles de la Féerie.

Devenir un chevalier shiere nécessite plus qu'un simple titre. En tant que champion de votre race, vous devenez le symbole vivant du pouvoir de la Féerie. Votre apparence est marquée par le signe du pouvoir des fées qui est en vous : une faible lumière qui illumine votre silhouette et brûle dans vos yeux, un vent mystique qui souffle toujours autour de vous, ou tout autre manifestation de votre nature magique. Vous pouvez canaliser ce pouvoir pour tromper vos adversaires ou les faire fuir en hurlant de terreur.

### APTITUDES DE CHEVALIER SHIERE

**Bénédiction des fées (niveau 11) :** à chaque fois que vous êtes affecté par un charme qui peut être annulé par une sauvegarde, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre cet effet au début de votre tour. Si ce jet échoue, vous pouvez en effectuer un autre à la fin de votre tour.

**Saut féerique (niveau 11) :** vous pouvez dépenser un point d'action pour vous téléporter de 10 cases plutôt que d'entreprendre une action supplémentaire.

**Vêtu de magie (niveau 16) :** à chaque fois que vous vous téléportez, vous gagnez un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### POUVOIRS DE CHEVALIER SHIERE

#### Esprit ensorcelé

Chevalier shiere Attaque 11

Vous emplissez l'esprit de votre ennemi avec les images des merveilles et des beautés de la Féerie, à tel point que celui-ci ne peut plus supporter de vous voir meurtri.

Rencontre ♦ charme

Action simple

Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence, Sagesse ou Charisme +4 contre Volonté

Au niveau 21 : Intelligence, Sagesse ou Charisme +6 contre Volonté

Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas vous attaquer. En outre, lorsqu'une créature dans l'allonge de la cible vous touche ou vous rate, la cible effectue une attaque de corps à corps basique contre cette créature dans le cadre d'une action libre, avec un bonus de +2 au jet d'attaque.

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Intelligence, Sagesse ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque.

#### Évasion féerique

Chevalier shiere Utilitaire 12

Alors que votre ennemi se rapproche, un tourbillon de feuilles vous emporte en sécurité.

Quotidien ♦ téléportation

Interruption immédiate

Personnelle

Déclencheur : un ennemi entre dans une case qui vous est adjacente.

Effet : vous vous téléportez à cinq cases.

#### Présence impérieuse

Chevalier shiere Attaque 20

Rayonnant du pouvoir de la Féerie, vous repoussez vos ennemis terrorisés, détruisant leurs forces.

Quotidien ♦ terreur

Action simple

Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence, Sagesse ou Charisme +6 contre Volonté

Réussite : la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Elle s'éloigne de vous aussi vite que lui permet sa Vitesse de Déplacement dans le cadre d'une action libre.

Échec : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et vous la poussez de trois cases.

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Intelligence, Sagesse ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque.

# FILOU FÉRIQUE

« Maintenant tu me vois, mais pas pour longtemps ! »

## Prérequis : gnome

Le peuple des gnomes a appris à survivre dans un monde dangereux en restant hors de vue et en ayant recours à la magie pour rester invisible. En tant que filou féerique, vous poussez le raisonnement plus loin et vous utilisez de la magie pour manipuler et embrumer l'esprit de vos ennemis tout en perfectionnant votre aptitude à la discréetion et au secret.

En progressant sur la voie du filou féerique, vous apprenez de nombreuses méthodes pour vous faufiler sans être vu tout en trompant vos ennemis. Vous pouvez devenir invisible, tirer sur vos ennemis avec un globe de lumière féerique et fuir discrètement ou abasourdir un ennemi et en faire une cible facile pour vos alliés. Pour compléter les pouvoirs de votre voie et de votre classe, vous apprenez également des compétences et des pouvoirs utilitaires d'ordinaire réservés aux voleurs et aux magiciens, des moyens magiques ou profanes d'améliorer votre discréetion, votre mobilité et bien d'autres choses encore. La clef de votre succès, c'est de ne pas vous faire remarquer, et vous disposez d'un arsenal de techniques pour cela.



20

CHAPITRE 1 | Races de personnage

Vous savez être rusé et fourbe, vous faufilant doucement dans les ombres. La subtilité est un outil formidable, et la discréetion peut vous sauver la vie. Parfois, attaquer brutalement l'esprit de votre ennemi est le meilleur moyen d'atteindre votre but.

## APTITUDES DE FILOU FÉRIQUE

**Apprentissage de compétence (niveau 11) :** vous gagnez une formation dans une compétence de la liste des compétences du magicien ou du voleur.

**Disparition éclair (niveau 11) :** vous pouvez dépenser un point d'action pour devenir invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous attaquiez, plutôt que d'entreprendre une action supplémentaire.

**Versatilité maligne (niveau 12) :** vous gagnez un pouvoir utilitaire de niveau 10 ou moins de la liste du magicien ou du voleur.

**Gnome rusé (niveau 16) :** vous jetez deux dés lorsque vous effectuez un test de Discréetion et utilisez l'un des deux résultats.

## POUVOIRS DE FILOU FÉRIQUE

### Orbe éblouissant

Filou féerique Attaque 11

Alors que vous disparaissiez, un orbe de lumière féerique file sur votre adversaire, puis explose dans un éclair de lumière qui laisse cet ennemi hébété.

Rencontre ♦ focaliseur, illusion, radiant

Action simple Distance 10

Effet : avant l'attaque, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cible : une créature

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Réflexes

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

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Intelligence ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts.

### Éclair filou

Filou féerique Attaque 20

Votre attaque mentale laisse votre ennemi désorienté et vulnérable, alors que vous canalisez la puissance féerique pour retrouver votre capacité à disparaître.

Quotidien ♦ focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence ou Charisme contre Volonté

Réussite : 4d10 + modificateur d'Intelligence ou de Charisme dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat (sauvegarde annule)

Échec : demi-dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son prochain tour.

Effet : vous regagnez l'utilisation de votre pouvoir racial effacement si vous l'avez déjà utilisé au cours de cette rencontre.

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Intelligence ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts.

## FILS DE LA MONTAGNE

« Les sommets enneigés cachent des secrets et des mystères qui sont miens désormais. »

### Prérequis : goliath

Il est difficile de comprendre le lien qui unit les goliaths avec les montagnes qu'ils habitent. Tout comme celles-ci, les goliaths se dressent malgré les épreuves de la vie, contre le vent, la neige et la glace des sommets les plus hauts. La plupart des goliaths sont fiers de tirer leur force de leur éducation dans les monts enneigés, mais bien peu d'entre eux parviennent à incarner l'esprit de la montagne.

Vous êtes l'un de ces héros, un fils de la montagne profitant d'une empathie inhabituelle avec la pierre et la terre. Le roc sous vos pieds vous donne des forces et les éléments vous nourrissent jusqu'à ce que vous deveniez la personnification des sommets de votre terre natale. En tant que fils de la montagne, vous tirez votre pouvoir de la pierre elle-même, vous permettant de transcender les limites de votre forme mortelle et d'accomplir d'incroyables exploits de force. Vos attaques frappent avec le poids de la montagne. Lorsque vous atteignez le terme de cette voie, vous pouvez vous transformer en être de pierre, écrasant tous ceux qui s'opposent à vous.



MICHAEL BIEREK

Lorsque vous vous engagez sur cette voie, vos traits se transforment progressivement, révélant la profondeur de votre connexion à la montagne. Votre peau acquiert la texture du grès, s'épaissant pour vous protéger. Vos yeux se durcissent jusqu'à prendre l'éclat des diamants, reflétant la lumière comme un arc-en-ciel. Les lithodermes qui renforcent vos épaules et vos coudes se transforment en excroissances cristallines. Parmi les goliaths, ces transformations font de vous un véritable champion, un héros de votre peuple.

## APTITUDES DE FILS DE LA MONTAGNE

**Action de la peau pierreuse (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Allonge exceptionnelle (niveau 11) :** votre allonge augmente de 1.

**Force de la montagne (niveau 16) :** à chaque fois que vous infligez un coup critique à l'aide d'une arme à deux mains, cette attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux au double de votre modificateur de Constitution.

## POUVOIRS DE FILS DE LA MONTAGNE

### Balayage montagnard Fils de la montagne Attaque 11

Vous décrivez avec votre arme un arc de cercle meurtrier, fauchant vos adversaires comme les blés.

**Rencontre ♦ arme**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une ou deux créatures

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force + modificateur de Constitution dégâts

### Force du sommet Fils de la montagne Utilitaire 12

Vous vous concentrez et vous préparez à frapper tous ceux qui s'approcheraient trop de vous.

**Rencontre**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous êtes capable de porter des attaques d'opportunité à tout adversaire situé à portée de votre allonge.

### Frappe avalanche Fils de la montagne Attaque 20

Avec la puissance d'une avalanche, vous faites pleuvoir les coups sur votre ennemi. La force de la montagne demeure dans votre corps alors que vous conservez cette posture.

**Quotidien ♦ arme, persistant**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Force dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Spécial :** vous adoptez la posture de l'avalanche. Jusqu'à la fin de celle-ci, vous pouvez traverser la case d'un ennemi si celui-ci est de votre taille ou plus petit, et vous gagnez un bonus aux jets de dégâts de vos attaques à volonté égal à votre modificateur de Constitution.

# GARDIEN DU CRÉPUSCULE

« Pillard ! Subis la colère de la nature ! »

Prérequis : elfe

Parmi les elfes, un petit nombre savoure la splendeur de la nature et puise des forces de sa vie abondante comme personne d'autre ne pourrait le faire, ni le comprendre. Ces elfes sont les champions de la nature sous toutes ses formes, plaçant les besoins des étendues sauvages au-dessus des leurs. Ces héros sont les gardiens du crépuscule car ils défendent la nature contre la progression des ténèbres, sauvegardant le monde naturel de la destruction aux mains des imprudents et des malfaisants.

Bien qu'il semble que les gardiens du crépuscule choisissent de défendre la cause de la nature, la plupart vous diront que c'est la nature qui les a choisis. Ils sont convaincus que le monde réagit à la vénération de la Nature, à la compréhension du vrai pouvoir de la vie et à la conscience du besoin d'un équilibre harmonieux pour assurer la survie du monde. Ces qualités se retrouvent plus souvent chez les elfes, et ainsi tous les gardiens du crépuscule font partie de ce peuple.

En tant que gardien du crépuscule, vous vous transformez en un catalyseur vivant du pouvoir naturel, canalisant la force vitale de la terre pour mieux combattre vos ennemis. La puissance qui circule en vous aiguise vos sens et vous met en harmonie avec votre environnement. Protéger la Nature est votre souhait le plus cher. Vous n'êtes pas tenu de garder une région particulière, mais plutôt de défendre la nature

partout où vous allez. Tant que vous restez un protecteur indéfectible de la nature, celle-ci vous aidera dans votre croisade, vous prêtant sa force pour assurer votre triomphe sur ceux qui voudraient salir la terre.

## APTITUDES DE GARDIEN DU CRÉPUSCULE

**Vue elfique (niveau 11)** : vous ignorez le malus de -2 lorsque vous attaquez un ennemi qui bénéficie d'un camouflage. En outre, votre bonus racial aux tests de Perception augmente à +4 et le bonus racial aux tests de Perception que vous octroyez au titre de votre trait racial Vigilance de groupe augmente à +2.

**Action précise (niveau 11)** : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous pouvez effectuer deux jets pour celle-ci et utiliser l'un des deux résultats.

**Marche du crépuscule (niveau 16)** : vous ignorez les terrains difficiles.

## POUVOIRS DE GARDIEN DU CRÉPUSCULE

### Les liens de la vie Gardien du crépuscule Attaque 11

Des filaments surgissent du corps de la cible, l'enlaçant fermement.

Rencontre

Action simple

Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Intelligence, Sagesse ou Charisme +4 contre Réflexes

Niveau 21 : Intelligence, Sagesse ou Charisme +6 contre Réflexes

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

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Intelligence, Sagesse ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts.

### Discretion crétusculaire

Gardien du crépuscule  
Utilitaire 12

D'une pensée, vous vous évanouissez dans la nature.

Quotidien ♦ illusion

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous êtes invisible pour toute créature contre laquelle vous profitez d'un abri ou d'un camouflage.

### Rage de la nature Gardien du crépuscule Attaque 20

Le monde reflète votre colère, il prend vie et entrave vos ennemis.

Quotidien ♦ périmètre

Action simple

Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Intelligence, Sagesse ou Charisme +6 contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule)

Effet : la décharge créé un périmètre de plantes grimpantes qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui entre dans le périmètre est maîtrisé (sauvegarde annule).

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Intelligence, Sagesse ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque.



CHAPITRE 1 | Races de personnage

## HÉRITIER D'ARKHOSIA

« Par le sang d'Io, ta chute est proche ! »

### Prérequis : drakéide

Les héritiers d'Arkhosia sont les descendants des nobles héros drakéides de l'ancien empire d'Arkhosia. Au cours des années qui suivirent la chute de celui-ci, les anciens sujets de celui-ci se dispersèrent à travers le monde, leur legs perdu dans les ténèbres de l'âge moderne. La plupart des drakéides vivent inconscients du potentiel qui se cache en eux, mais quelques-uns parviennent à éveiller et maîtriser leur pouvoir secret.

Vous êtes l'un de ces héritiers, et vous avez débuté le long et douloureux processus qui vous permettra de déclencher les pouvoirs de votre noble sang. Votre lignée fait de vous un individu plus proche des dragons que la plupart des drakéides. Ainsi, vous acquérez une plus grande maîtrise de votre *souffle de dragon* et vous pouvez en changer la substance à volonté.

Le signe le plus clair de votre noble héritage, cependant, n'est autre que la paire d'ailes draconiques qui naît sur votre dos lorsque vous choisissez cette voie paragonique. Un certain temps est nécessaire pour que ces ailes grandissent assez pour vous permettre de voler, mais elles vous identifient clairement comme l'un des nouveaux héros de votre peuple.

## APTITUDES D'HÉRITIER D'ARKHOSIA

**Souffle changeant (niveau 11) :** à chaque fois que vous attaquez avec votre *souffle de dragon*, choisissez un des types de dégâts suivant : acide, électricité, feu, froid ou poison. Les dégâts de l'attaque sont de ce type.

**Déchaînement draconique (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, chaque ennemi adjacent à vous subit des dégâts égaux à 5 + modificateur de Constitution lorsque vous résolvez l'attaque. Ces dégâts sont du même type que celui initialement choisi pour votre *souffle de dragon*.

**Sang d'Io (niveau 16) :** vous gagnez une vitesse de 12 en vol partiel.

## POUVOIRS D'HÉRITIER D'ARKHOSIA

### Colère du dragon

Héritier d'Arkhosia Attaque 11

Vous dégagerez de l'énergie draconique, qui explose au loin

#### Rencontre ♦ variable

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Force, Constitution ou Dextérité +4 contre Réflexes

Niveau 21 : Force, Constitution ou Dextérité +6 contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts

Spécial : ce pouvoir utilise la même caractéristique que celle de votre pouvoir racial *souffle de dragon*, et il utilise le même type de dégâts initialement choisi pour ce pouvoir.



### Ailes de dragon

Héritier d'Arkhosia Utilitaire 12

De véritables ailes de dragon se déplient dans votre dos, et vous vous envolez.

#### À volonté

Action de mouvement

Personnelle

Effet : vous volez d'un nombre de cases égal à votre Vitesse de Déplacement. Vous devez vous poser à la fin de ce mouvement.

### Souffle dévorant

Héritier d'Arkhosia Attaque 20

Votre souffle s'accroche aux ennemis qui vous font face, comme s'il voulait les dévorer.

#### Quotidien ♦ variable

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prises dans la décharge

Attaque : Force, Constitution ou Dextérité +6 contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts et 10 dégâts continus (sauvegarde annule)

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

Spécial : ce pouvoir utilise la même caractéristique que celle de votre pouvoir racial *souffle de dragon*, et il utilise le même type de dégâts initialement choisi pour ce pouvoir.

## INCARNÉ ANCESTRAL

« Il semble qu'il vous a fallu toute une vie pour apprendre cette technique. Je me permets de contrecarrer avec une technique dont l'apprentissage a nécessité une douzaine de vies. »

**Prérequis :** déva

Tous les dévas ont une mémoire au moins partielle avec leurs anciennes vies. Ils se considèrent comme l'héritier spirituel, au sens littéral, de leurs incarnations précédentes. Pour vous, ce lien est bien plus tangible. En tant qu'incarné ancestral, vous pouvez appeler à vous votre propre âme telle qu'elle existait plusieurs années ou plusieurs siècles auparavant. Celle-ci vous conseille, vous protège et déconcerte vos ennemis. Ceux qui sont assez fous pour vous affronter apprennent bien vite qu'ils ne combattent pas uniquement votre incarnation présente, mais aussi toutes les incarnations de vous-même qui ont existé un jour.

### APTITUDES DE L'INCARNÉ ANCESTRAL

**Action résurgente (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez regagner l'utilisation d'un pouvoir d'attaque de rencontre que vous avez utilisé pendant cette rencontre. Le niveau du pouvoir doit être inférieur ou égal à votre niveau -4 et vous devez utiliser le pouvoir dans le cadre de votre action supplémentaire.

**Posture de sérénité (niveau 11) :** vous gagnez un bonus de +2 aux jets de sauvegarde pour annuler un effet qui vous rend hébété ou étourdi.

**Acolytes d'une autre vie (niveau 16) :** lorsque vous effectuez un rituel, vous pouvez faire surgir de votre corps trois incarnations fantomatiques de vos vies passées. Chacune d'entre elles vous confère un bonus de +2 au test de compétence du rituel ou une récupération pour payer le coût en récupérations du rituel, s'il y en a un. Le nombre d'incarnations passe à quatre au niveau 20, cinq au niveau 25 et six au niveau 30.

### POUVOIRS D'INCARNÉ ANCESTRAL

#### Gardien d'une autre vie Incarné ancestral Attaque 11

Un esprit translucide de Déva surgit de votre corps et s'interpose entre vous et votre ennemi.

**Rencontre ♦ focaliseur, invocation**

**Action simple** **Distance 5**

**Effet :** vous invoquez un gardien spectral qui occupe une case à portée. Le gardien reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Il effectue l'attaque suivante lorsqu'il apparaît et peut la renouveler en tant qu'attaque d'opportunité :

**Cible :** une création adjacente au gardien

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts



#### Serviteur d'une autre vie Incarné ancestral Utilitaire 22

Un esprit semblable à une de vos précédentes incarnations surgit de votre corps, vous salue et exécute votre ordre.

**Quotidien ♦ invocation**

**Action mineure** **Distance 20**

**Effet :** vous invoquez un serviteur spectral dans une case inoccupée à portée. Le serviteur peut effectuer une de ces trois tâches lorsqu'il apparaît :

- ♦ se déplacer de six cases,
- ♦ ramasser un objet adjacent, au sol et qui ne pèse pas plus de 10 kg,
- ♦ utiliser un objet adjacent et au sol.

**Maintien (mineure) :** le serviteur reste et il peut effectuer une nouvelle tâche. Vous pouvez dépenser plusieurs actions mineures par tour pour que le serviteur effectue plusieurs tâches.

#### Escorte d'une autre vie Incarné ancestral Attaque 20

Des esprits armés de lames surgissent les uns après les autres de votre corps, frappent vos ennemis et retournent dans votre corps, vous insufflant leurs forces.

**Quotidien ♦ guérison, focaliseur**

**Action simple** **Proximité explosion 5**

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts

**Effet :** vous regagnez 5 pv pour chaque cible.

# MARAUD HALFELIN

« Plus ils sont grands, plus ils tombent de haut. »

## Prérequis : halfelin

Les plus grands héros des halfelins sont ceux qui vainquent des géants, des dragons ou toute autre menace de grande taille pesant sur leur foyer avec leur ingéniosité, leur agilité et une bonne dose d'audace. Ces héros ne sont pas des guerriers en armure maniant de grandes épées légendaires, et ils n'ont pas de titre ou de terres. Ce sont des gens ordinaires qui deviennent extraordinaires lorsque les circonstances l'exigent, démontrant que la taille et la force ne sont pas indispensables pour s'en sortir. Vous êtes l'un de ces héros !

Comme beaucoup de halfelins, vous avez découvert que la meilleure façon de faire sa vie dans un monde où tout le monde est plus grand que vous est de ne pas se mettre en travers du chemin. Cela implique de ne pas se faire voir ou de se mettre les grands dans la poche. Ça signifie aussi rester hors d'atteinte ou esquiver leurs attaques. La discrétion et la fourberie ne sont pas des armes en soit, mais elles complètent à merveille une bonne épée. Ajoutées à votre audace naturelle et à votre détermination, ces qualités sont suffisantes pour vous offrir la victoire contre n'importe quel ennemi, quelle que soit sa taille.

Comparé aux héros légendaires d'autres races, vous pouvez passer pour un maraud ou un brigand. Cependant, le fait de recourir à la ruse, à la débrouillardise et à la discrétion ne fait pas de vous un héros au rabais. Avandra vous a bénî avec un courage inébranlable, assez d'ingéniosité pour n'importe quel défi et la discrétion dont vous avez besoin pour survivre.

## APTITUDES DE MARAUD HALFELIN

**Maraud audacieux (niveau 11) :** à chaque fois que vous êtes affecté par un effet de peur qu'une sauvegarde annule, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre cet effet au début de votre tour. Si ce jet échoue, vous pouvez en effectuer un autre à la fin de votre tour.



STEVE ELLIS

**Action inventive (niveau 11) :** vous pouvez dépenser un point d'action pour gagner un bonus de +5 à un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence que vous avez effectué, plutôt que d'entreprendre une action supplémentaire.

**Combattant rusé (niveau 16) :** lorsque vous utilisez votre pouvoir racial de *seconde chance* et que votre ennemi vous rate après la relance, cet ennemi vous donne un avantage de combat.

## POUVOIRS DE MARAUD HALFELIN

### Offensive rusée

Maraud halfelin Attaque 11

Votre arme se retrouve là où l'ennemi ne l'attendait pas, et cela le déséquilibre !

Rencontre ♦ arme

Action simple

Cible : une créature

Attaque : Dextérité ou Charisme contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité ou de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaques contre vous jusqu'à la fin de son prochain tour. Si la cible vous rate avec n'importe quelle attaque au cours de son prochain tour, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité ou de Charisme dans le cadre d'une action d'opportunité.

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Dextérité ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts. Vous utilisez la même caractéristique pour calculer le nombre de cases dont vous vous décalez.

### Solution astucieuse

Maraud halfelin Utilitaire 12

Vous trouvez toujours une solution.

Rencontre

Interruption immédiate

Distance 10

Déclencheur : un allié à 10 cases ou moins de vous rate un test d'une compétence pour laquelle vous êtes formé

Cible : l'allié déclencheur

Effet : la cible peut refaire son test avec un bonus de pouvoir de +2.

### Provocation du halfelin

Maraud halfelin Attaque 20

Vous enragez votre adversaire avec un ricanement et une provocation. La colère de votre ennemi gonfle alors qu'il vous attaque, vous rate, et subit votre contre-attaque !

Quotidien ♦ arme

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Dextérité ou Charisme contre CA

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, si la cible attaque, elle doit vous inclure comme cible si aucun de vos alliés n'est plus proche d'elle que vous. Vous gagnez un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques de la cible. Si la cible vous rate avec une attaque, vous pouvez effectuer une attaque de base contre elle dans le cadre d'une action d'opportunité.

Spécial : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Dextérité ou Charisme pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts.

# PREMIER-NÉ DE MORADIN

« L'endurance éternelle des montagnes est ma force. Jamais, je ne céderai ! »

## Prérequis : nain

À l'aube de la création, selon les mythes des nains, Moradin créa le peuple des nains. Ses premiers-nés furent taillés dans l'assise des montagnes, leur âme forgée dans le fer et leur cœur sculpté de diamants étincelants. Ils étaient le modèle à partir duquel tous les autres nains furent créés.

Bien que les premiers-nés conçus par Moradin disparurent sous le joug des géants, leurs techniques de combat et leur tradition mystique ne furent pas perdues. Une nouvelle ère d'héroïsme des nains voit désormais le jour et l'héritage des premiers-nés a trouvé de nouveaux dépositaires. Ceux qui marchent sur la voie de ces anciens héros avec le plus de talent sont peu à peu transformés à l'image des premiers enfants de Moradin.

Vous êtes l'un des premiers-nés modernes de Moradin. Vous avez forgé un puissant lien avec la terre, puisant dans la force qui court dans la pierre sous vos pieds. Vous canalisez la force des montagnes pour résister aux blessures, étendez vos sens au travers de la roche et de la pierre, et vous enracinez dans les os de la terre elle-même. Vous êtes taillé dans la roche dont sont faits les héros !

## APTITUDES DE PREMIER-NÉ DE MORADIN

**Os de roche (niveau 11) :** à chaque fois que vous subissez un coup critique, jetez 1d20. Si vous obtenez 10 ou plus, le coup critique devient une réussite normale.

**Force de la terre (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également dépenser une récupération.

**Renouveau des nains (niveau 16) :** lorsque vous utilisez votre second souffle, vous effectuez un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous affecte et qui peut être annulé par un jet de sauvegarde.

## POUVOIRS DE PREMIER-NÉ DE MORADIN

### Réception de charge Premier-né de Moradin Attaque 11

*Vous vous préparez pour l'attaque ennemie, adoptant une position qui vous permettra de frapper le premier.*

**Rencontre ♦ arme**

**Réaction immédiate Corps à corps arme**

**Déclencheur :** un ennemi entre dans une case adjacente à vous  
**Effet :** avant l'attaque, vous vous décalez d'une case.

**Cible :** l'ennemi déclenchant l'attaque

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts



### Perception tellurique Premier-né de Moradin Utilitaire 12

*Votre lien avec la terre est tel que vous pouvez ressentir la plus petite vibration dans la pierre, vous permettant de détecter ce que les autres ne peuvent pas.*

**Quotidien ♦ persistant**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous gagnez perception des vibrations 10.

### Attaque de la montagne Premier-né de Moradin

Premier-né de Moradin

Attaque 20

*Vous mettez tout le poids de la montagne dans votre coup et vous plantez dans le sol pour résister aux attaques.*

**Quotidien ♦ arme, persistant**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts et vous mettez la cible au sol. Si la cible se relève avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle en tant qu'interruption immédiate, si vous lui êtes adjacent.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous adoptez la posture de la montagne. Tant que celle-ci dure, vous gagnez un bonus de +2 à la CA et vous ignorez les effets qui vous poussent, tirent, décalent ou mettent au sol.

## SAUVAGE FORCE-NÉ

« Je vais t'arracher le cœur de mes propres mains et le manger devant toi ! »

**Prérequis :** demi-orque

Dans les veines de votre peuple coule le sang mêlé des orques et des humains, l'union parfaite de la férocité et de la débrouillardise. En général, les demi-orques manifestent les meilleurs traits des humains et des orques. Dans votre cœur, pourtant, les tambours orques résonnent et vous appellent à la guerre, exaltant un goût sauvage pour la violence. Vous débordez de colère et pouvez difficilement la contenir. Dans le feu de l'action, elle vous emporte comme un terrible torrent. Seule la bataille peut étancher la soif de violence de votre âme, car vous êtes né pétri de fureur sanguinaire !

Pendant toute votre vie, vous avez ressenti en vous le conflit entre votre moitié humaine et votre moitié orque qui définit votre nature hybride. De cette bataille intérieure, vous puisez une grande force, un pouvoir immense et surtout une incroyable capacité à la destruction. En combat, vous vous laissez emporter par la tempête, déchainant votre sauvagerie sanguinaire dans un bouillonnement de violence qui glace de terreur ceux qui vous affrontent.



JOHN STANKO

## APTITUDES DE SAUVAGE FORCE-NÉ

**Action emportée (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également un bonus à votre Vitesse de Déplacement égal à votre modificateur de Dextérité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Né pour effrayer (niveau 11) :** lorsque vous effectuez un test d'Intimidation, vous jetez deux dés et conservez l'un des deux résultats.

**Vitalité sauvage (niveau 16) :** lorsque vous recourez à votre trait racial de Vitalité demi-orque, vous gagnez également résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## POUVOIRS DE SAUVAGE FORCE-NÉ

### Assaut déchainé

Sauvage force-né Attaque 11

*Vous traversez le champs de bataille comme un fou, impatient de tremper votre lame dans les chairs de vos ennemis.*

**Rencontre ♦ arme**

**Action simple**      **Corps à corps arme**  
**Effet :** avant l'attaque, vous vous décalez de trois cases.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force ou Dextérité contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts, et vous gagnez un bonus de +4 aux jets de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial :** lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Force ou Dextérité pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts.

### Déchaînement de folie

Sauvage force-né Utilitaire 12

*Quelque chose se déclenche en vous et vous transforme en une implacable force de destruction.*

**Quotidien ♦ persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**  
**Effet :** tant que la persistance dure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts et d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde.

### Rage meurtrière

Sauvage force-né Attaque 20

*Vous jurez que votre adversaire ne survivra pas au combat et vous concentrez toute votre rage sur lui.*

**Quotidien ♦ arme**

**Action simple**      **Corps à corps arme**  
**Cible :** une créature  
**Attaque :** Force ou Dextérité contre CA  
**Réussite :** 4[A] + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts  
**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de dégâts contre la cible. À chaque fois que vous touchez la cible avec une arme de corps à corps, ce bonus augmente d'un point.

**Spécial :** lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Force ou Dextérité pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et@ de dégâts.

## SEIGNEUR DE BAEL TURATH

« L'erreur de mes ancêtres fut de pactiser avec des puissances maléfiques qu'ils ne pouvaient contrôler. »

### Prérequis : tieffelin

Les péchés de Bael Turath se révèlent dans l'apparence sinistre de ses descendants tieffelins. Chaque paire de cornes, chaque queue pointue et chaque paire d'yeux rougeoyants rappellent au monde les dangers des pactes avec les diables et les maux qui résultent de ces alliances malheureuses. Bien des tieffelins s'élèvent au-dessus des ténèbres qui assombrissent leur âme, mais quelques-uns ont des difficultés à se séparer de leur héritage ténébreux, notamment parce que leur famille remonte aux premiers tieffelins qui ont pactisé avec Asmodée et les archidiables des Neufs Enfers.

En tant que seigneur de Bael Turath, vous portez un fardeau plus lourd que vos congénères, car c'est l'un de vos ancêtres qui a condamné la race tieffeline. Pour le meilleur et pour le pire, vous conservez un lien avec les Neuf Enfers plus fort que les autres membres de votre peuple. Vous déchainez des gerbes de feu d'enfer sur vos ennemis lorsque vous êtes enragé, et des pouvoirs infernaux renforcent vos autres talents. En puisant dans le savoir de l'ancienne noblesse de Bael Turath, vous pouvez détruire l'esprit de vos ennemis et faire d'eux vos esclaves, pour mieux les calciner ensuite.

### APTITUDES DE SEIGNEUR DE BAEL TURATH

**Folie turathienne (niveau 11) :** vous gagnez un bonus aux jets de dégâts contre les ennemis en péril égal à 1 + modificateur de Charisme.

**Action du feu d'enfer (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, celle-ci inflige 2d6 de dégâts supplémentaires de feu sur une réussite.

**À genoux devant ton seigneur (niveau 16) :** lorsque vous touchez avec une attaque bénéficiant du pouvoir racial *courroux infernal*, vous mettez la cible à terre.

## POUVOIRS DE SEIGNEUR DE BAEL TURATH

### Éclairs de diablerie Seigneur de Bael Turath Attaque 11

Deux éclairs entrelacés de sombres flammes surgissent de vos mains et tourbillonnent autour de vos ennemis, les incitant à se frapper mutuellement.

**Rencontre** ♦ **charme, feu**

**Action simple** **Distance 10**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme, Constitution ou Intelligence +4 contre Volonté  
Niveau 21 : Charisme, Constitution ou Intelligence +6 contre Volonté

**Réussite** : la cible effectue une attaque de base contre une créature de votre choix dans le cadre d'une action libre.  
La cible gagne un bonus de pouvoir de +2 pour le jet d'attaque et si elle touche, l'attaque inflige 2d6 de dégâts supplémentaires de feu.

**Spécial** : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Charisme, Constitution ou Intelligence pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque.

### Nova infernale Seigneur de Bael Turath Utilitaire 12

Vous êtes enveloppé de flammes sombres et écarlates qui déferlent pour déchiqueter vos ennemis lorsque vous êtes touché en mêlée.

**Quotidien** ♦ **feu, persistant**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet** : tant que la persistance dure, à chaque fois que vous subissez des dégâts d'une attaque de corps à corps, chaque ennemi qui vous est adjacent subit 5 dégâts de feu.

### Domination de Turath Seigneur de Bael Turath Attaque 20

Vous enveloppez de feu infernal l'esprit de votre ennemi, le brûlant alors qu'il obéit à vos ordres.

**Quotidien** ♦ **charme, feu**

**Action simple** **Corps à corps 1**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme, Constitution ou Intelligence +6 contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts de feu et la cible est dominée et subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule les deux).

**Échec** : demi-dégâts et la cible effectue une attaque de base contre une créature de votre choix dans le cadre d'une action libre.

**Spécial** : lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Charisme, Constitution ou Intelligence pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts.

## TRAQUEUR LUNAIRE

« Je peux voir ma destinée dans le clair de lune et je l'accueille avec gratitude. »

### Prérequis : feral

Les férals abritent en eux une nature animale. Lorsqu'un feral affronte une épreuve, cette nature se révèle dans ses traits et ses prouesses. Sa sauvagerie innée est le don de ses ancêtres lycanthropes, une qualité transmise de génération en génération qui confère au peuple des férals leur identité. La plupart des férals font appel à cet héritage lorsqu'ils en ont besoin, mais vous êtes doté d'un lien plus fort avec vos aïeux lycanthropes.

Vous portez le nom de Traqueur lunaire en vertu de ce legs lycanthropique que vous avez éveillé en vous. Vous avez toujours eu une part animale qui se manifeste dans votre aspect et parfois dans votre comportement, mais à un moment, vous avez réalisé que vous étiez différent et que le don de vos ancêtres était plus puissant que ce que vous auriez pu imaginer. Vous êtes capable de vous transformer et d'exprimer vos traits férals. Vous pouvez pousser ce pouvoir un cran plus loin et utiliser votre nature bestiale pour adopter complètement la forme d'un tigre ou d'un loup. Cette capacité s'accompagne de nombreux autres changements et votre tactique et votre comportement délaissez les méthodes civilisées pour adopter celles des prédateurs les plus sauvages.

## APTITUDES DE TRAQUEUR LUNAIRE

**Action du chasseur (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse dans le cadre d'une action libre avant ou après l'attaque.



DEVON CADDY-LEE

**Choper à la gorge (niveau 11) :** lorsque vous touchez une cible au sol dans le cadre d'une attaque de corps à corps, celle-ci inflige 1d6 de dégâts supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires augmentent à 2d6 au niveau 21.

**Tactique de meute (niveau 16) :** lorsque vous êtes adjacent à un ennemi au sol, vous et vos alliés ajoutez votre modificateur de Sagesse aux jets de dégâts contre cet ennemi.

## POUVOIRS DE TRAQUEUR LUNAIRE

### Appel à la lune

Traqueur lunaire Attaque 11

Un cri à glacer le sang s'échappe de votre gorge, annonçant le début de la chasse !

**Rencontre ♦ psychique, terreur**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse +4 contre Volonté

Niveau 21 : Sagesse +6 contre Volonté

**Réussite :** 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Déchainer le prédateur silencieux

Traqueur lunaire Utilitaire 12

Votre corps se déforme alors que vous adoptez la forme de la créature qui se cache en vous.

**Quotidien ♦ métamorphose**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme d'un loup gris ou d'un tigre de votre taille jusqu'à la fin de la rencontre, que vous soyez inconscient ou que vous tombiez à 0 point de vie (ou moins). Sous cette forme, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse à votre Vitesse de Déplacement. En outre, à chaque fois que vous marchez dans le cadre d'une action de mouvement, vous pouvez vous décalez d'une case dans le cadre d'une action libre avant de vous déplacer.

### Cerner la proie

Traqueur lunaire Attaque 20

Vous rôdez autour de votre proie, cherchant une ouverture pour asséner le coup fatal.

**Quotidien ♦ arme**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force ou Dextérité contre Réflexes

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force ou de Dextérité dégâts et vous infligez 10 dégâts continus (sauvegarde annule). De plus, vous mettez la cible au sol.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** avant ou après l'attaque, vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Après l'attaque, la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial :** lorsque vous gagnez ce pouvoir, choisissez Force ou Dextérité pour déterminer la caractéristique que vous utilisez pour les jets d'attaque et de dégâts.

# CLASSES DE PERSONNAGE

**VOTRE CLASSE** de personnage est l'élément déterminant le plus important pour savoir ce que votre personnage peut faire. Votre classe détermine les armes et armures que vous savez utiliser au début, les compétences que vous pouvez apprendre, le nombre de points de vie que vous avez, et, plus significativement, les aptitudes de classe et les pouvoirs que vous détenez. Ces derniers déterminent à leur tour le rôle pour lequel vous êtes le plus adapté dans les rencontres avec combat ainsi que dans quelques rencontres sans combat.

Ce chapitre présente huit classes représentant trois sources de pouvoir et la totalité des quatre rôles en combat pour le jeu D&D. Le barde et l'ensorceleur prennent place aux côtés des autres classes arcaniques. Le vengeur et l'invocateur élargissent les rangs des classes divines à la totalité des quatre rôles. La source de pouvoir primaire est représentée ici par une classe pour chaque rôle : barbare, shaman, druide et gardien.

Chaque classe touche un peu aux fonctions associées à un autre rôle. Certaines classes ont un rôle secondaire tandis que d'autres sont orientées vers un ou deux rôles secondaires dépendants des choix individuels d'aptitudes de classe et de pouvoirs faits par chaque personnage. Les sections traitant des rôles des classes dans ce manuel indiquent le ou les rôles secondaires de chaque classe.

Vous trouverez ici les descriptions des huit classes suivantes, ainsi que quatre nouvelles voies paragoniques pour chacune d'elle. Six nouvelles destinées épiques concluent ce chapitre.

**Barbare** (page 32) : un cogneur enragé par la fureur primaire.

**Barde** (page 50) : un meneur arcanique qui inspire et galvanise avec des chants et des vers magiques.

**Druide** (page 66) : un contrôleur qui maîtrise la magie primaire et peut prendre des formes animales.

**Ensorteur** (page 84) : un cogneur qui est semblable à la digue ouverte d'une puissance arcanique déchaînée.

**Gardien** (page 100) : un solide protecteur qui canalise le pouvoir de la terre et des racines.

**Invocateur** (page 118) : un contrôleur qui détient le pouvoir divin brut, la magie que les dieux ont utilisée pour combattre les originels.

**Shaman** (page 136) : un meneur mystique qui canalise le pouvoir primal au travers d'un compagnon spirituel.

**Vengeur** (page 154) : un cogneur divin formé aux rites secrets pour apporter la justice divine aux ennemis des dieux.



WILLIAM O'CONNOR



# BARBARE



« C'est dans la fureur des étendues sauvages que je puise ma force. »

## PROFIL DE CLASSE

**Rôle :** cogneur. Vous utilisez de puissantes armes à deux mains pour infliger des dégâts massifs à vos adversaires. Votre puissance physique et votre présence intimidante contraignent vos ennemis à ramper devant vous et, dans un débordement de rage terrifiant, vous pouvez temporairement dépasser vos limites. En fonction de vos choix d'aptitudes de classe et de pouvoirs, votre rôle secondaire oscillera entre le protecteur et le meneur.

**Source de pouvoir :** primaire. Vous êtes un champion primal, un guerrier dévoué aux forces naturelles, vous êtes l'incarnation des traditions impitoyables de votre tribu.

**Caractéristiques principales :** Force, Constitution, Charisme

**Port des armures :** étoffe, cuir, peau

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, armes de guerre de corps à corps

**Bonus en défense :** Vigueur +2

**Points de vie au niveau 1 :** 15 + valeur de Constitution

**Points de vie par niveau :** 6

**Récupérations par jour :** 8 + modificateur de Constitution

**Formations de compétences :** au niveau 1, choisissez trois formations de compétences dans la liste ci-dessous :

Compétences de classe : Acrobatie (Dex), Athlétisme (For), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** Agilité du barbare, Carnage, Force indomptable, frappe enragée

Les barbares sont des guerriers sauvages qui assènent de puissants coups avec leurs armes redoutables. Ils bondissent d'ennemi en ennemi et sentent à peine les coups de l'adversaire. Pour leurs victimes, rien n'est plus terrifiant que le moment où les barbares font appel aux forces primales pour libérer la puissance de leurs esprits déchaînés. Ces accès de rage, même s'ils ne sont que temporaires, confèrent au barbare ses incroyables pouvoirs, un mélange d'adresse, de force, de volonté et d'héritage des rituels tribaux ancestraux.

En tant que barbare, vous êtes lié aux puissants esprits de la nature et à certaines forces primales inféodées aux guerriers de votre tribu par des chants et des totems ancestraux. Ces esprits insufflent de grands pouvoirs à vos rages, vous transformant en une force dévastatrice sur le champ de bataille. Lorsque vous gagnez en puissance, vos rages transcendent les limitations mortelles, se manifestant directement à travers des vagues d'énergie élémentaire ou en vous octroyant des pouvoirs de récupération surnaturels.

Comment réagirez-vous lorsque vous serez plongé au cœur de la bataille ? Opterez-vous pour une charge brutale explosant dans un unique coup dévastateur ou pour une rage implacable qui laissera derrière vous un sillage d'ennemis agonisants ?

## APTITUDES DE BARBARE

Les barbares ont les aptitudes de classe suivantes :

### AGILITÉ DU BARBARE

Tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA et vos Réflexes. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

### CARNAGE

Une fois par round, lorsque vous réussissez un coup critique avec l'un de vos pouvoirs d'attaque de barbare, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre. Vous n'êtes pas obligé d'attaquer la même cible que celle que vous avez touchée avec le coup critique.

### FORCE INDOMPTABLE

Les barbares sont liés à la nature de bien des façons. Certains d'entre eux sont tellement endurcis aux souffrances physiques qu'ils préfèrent encaisser plutôt que d'éviter les coups. D'autres illustrent à merveille comment la seule force de la volonté peut façonner un destin.

Choisissez l'une des options suivantes. Ce choix vous donnera accès aux avantages décrits ci-dessous et vous conférera des bonus à certains pouvoirs de barbare comme cela est indiqué dans la description des pouvoirs.

**Ardeur sanguinaire** : vous gagnez le pouvoir *charge véloce*. En outre, lorsque vous amenez un adversaire à 0 point de vie, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution. Ce nombre de points de vie temporaires passe à 5 + votre modificateur de Constitution au niveau 11 et à 10 + votre modificateur de Constitution au niveau 21.

**Triomphe du champion** : vous gagnez le pouvoir *cri de triomphe*. De plus, lorsque vous faites passer un adversaire en péril, la prochaine attaque effectuée par vous ou par l'un de vos alliés sur cet ennemi bénéficie d'un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.

### FRAPPE ENRAGÉE

Les pouvoirs d'attaque quotidiens du barbare sont accompagnés du mot-clé rage (cf. page 221). Ils vous permettent de libérer de puissantes décharges d'émotions, de volonté et d'énergie primale. Chaque pouvoir de rage débute par une puissante attaque. Vous entrez alors en rage, ce qui vous confère un avantage jusqu'à la fin de la rage.

Au niveau 5, vous gagnez le pouvoir *frappe enragée* qui vous permet, tant que vous êtes en rage, de transformer un pouvoir de rage non utilisé en une attaque particulièrement dévastatrice. L'utilisation de la *frappe enragée* constitue une alternative à l'utilisation d'un deuxième pouvoir de rage dans un combat décisif. En termes de dégâts, elle vous confère la puissance de feu d'un pouvoir quotidien sans vous forcer à entrer dans une rage différente.

## CRÉATION D'UN BARBARE

Vous pouvez choisir pour votre personnage n'importe quel pouvoir de barbare qui vous plaît, même si beaucoup de barbares privilégient l'une ou l'autre des deux options de création : le barbare sanguinaire et le barbare champion tribal. Tous les barbares comptent sur leur Force. Les barbares tirent également profit de valeurs de Constitution ou de Charisme élevées, en fonction de la dimension qu'ils souhaitent privilégier.

### BARBARE CHAMPION TRIBAL

Vous utilisez le pouvoir primal pour nourrir vos rages impressionnantes et pour accroître votre autorité naturelle déjà impressionnante. Votre aptitude à mêler prouesses physiques et présence charismatique encourage vos alliés aussi sûrement qu'elle terrorise vos ennemis. La Force doit être votre meilleure caractéristique, suivie du Charisme puis de la Constitution. Les champions tribaux tendent à tenir le rôle de meneur en rôle secondaire.

**Aptitude de classe suggérée** : Triomphe du champion  
**Talent suggéré** : Explosion de fureur

**Compétences suggérées** : Athlétisme, Intimidation, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés** : attaque de percée, attaque rugissante

**Pouvoir de rencontre suggéré** : danse de mort

**Pouvoir quotidien suggéré** : rage du Béhémot

### APERÇU DU BARBARE

**Particularités** : vous associez de puissantes attaques de corps à corps à une excellente capacité à absorber les coups. Vous bénéficiez d'impressionnantes sursauts de puissance en entrant dans une rage terrible. Vous avez des points de vie inhabituellement élevés pour votre rôle, ce qui fait de vous un cogneur plus résistant que la normale.

**Religion** : la plupart des barbares préfèrent vénérer les esprits primaux de la nature plutôt que d'invoquer les divinités de la Mer Astrale. Certains barbares ne font pas de distinction entre les esprits primaux et les dieux. Ils honorent alors les divinités de la Nature et de la Guerre en plus des esprits. Ces barbares vénèrent souvent Kord, Mélora, Avandra ou la Reine Corneille. Les barbares mauvais ou chaotiques mauvais se tournent plutôt vers Gruumsh ou, plus rarement, vers Baine et Zéhir.

**Races** : les goliaths font de parfaits barbares sanguinaires. Les drakéides font d'excellents champions tribaux. Les demi-orques sont souvent barbares mais n'ont pas de préférence entre les deux voies. Les barbares nains et férals penchent vers les barbares sanguinaires tandis que les barbares halfelins et elfes choisissent les champions tribaux.

## BARBARE SANGUINAIRE

Votre résistance à la douleur physique est très élevée, surtout lorsque vous êtes animé par la rage. À haut niveau, vos pouvoirs, et notamment vos rages, sont la manifestation palpable des esprits sacrés de votre tribu. La Force doit être votre meilleure caractéristique puisque vous l'utilisez pour vos attaques et la Constitution doit suivre de près. Le Charisme devrait être votre troisième meilleure valeur, surtout si vous souhaitez utiliser certains pouvoirs conçus pour l'option du champion tribal. Les barbares sanguinaires tendent à tenir le rôle de protecteur en rôle secondaire.

**Aptitude de classe suggérée :** Ardeur sanguinaire

**Talent suggéré :** Expertise aux armes

**Compétences suggérées :** Athlétisme, Endurance, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés :** attaque dévastatrice, attaque exaltante

**Pouvoir de rencontre suggéré :** fracas de l'avalanche

**Pouvoir quotidien suggéré :** rage de l'appel du sang

## POUVOIRS DE BARBARE

Vos pouvoirs sont des évocations des forces primales. À bas niveau, vos pouvoirs reposent en partie sur vos talents de combattant et sur votre présence mais, même au début de votre carrière, les esprits primitifs du monde insufflent dans votre corps une vigueur extraordinaire. À plus haut niveau, les esprits se manifestent en vous plus facilement, créant des effets résolument surnaturels.

Vos pouvoirs d'attaque quotidiens de barbare sont accompagnés du mot-clé rage (cf. page 221). Tant que vous êtes en rage, vos pouvoirs d'attaque à volonté de barbare bénéficient d'avantages supplémentaires, avantages qui sont détaillés dans le descriptif des pouvoirs.

### APTITUDES DE CLASSE

Tout barbare a accès au pouvoir *frappe enragée*, utilisable uniquement pendant une rage, à partir du niveau 5.

#### Frappe enragée

Aptitude de barbare

*Vous focalisez votre rage primale en une attaque dévastatrice.*

**Quotidien (spécial) ♦ arme, primale**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Condition :** vous devez être enragé et avoir au moins un pouvoir de rage inutilisé.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA. Pour effectuer cette attaque, vous dépensez un pouvoir de barbare de rage non utilisé.

**Réussite :** vous infligez des dégâts basés sur le niveau du pouvoir de rage dépensé.

1<sup>er</sup> niveau : 3[A] + modificateur de Force dégâts

5<sup>e</sup> niveau : 4[A] + modificateur de Force dégâts

9<sup>e</sup> niveau : 5[A] + modificateur de Force dégâts

15<sup>e</sup> niveau : 6[A] + modificateur de Force dégâts

19<sup>e</sup> niveau : 7[A] + modificateur de Force dégâts

25<sup>e</sup> niveau : 8[A] + modificateur de Force dégâts

29<sup>e</sup> niveau : 9[A] + modificateur de Force dégâts

**Échec :** demi-dégâts.

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par jour.

L'aptitude de classe Force indomptable permet aux barbares de bénéficier de l'un des pouvoirs suivants.

#### Charge véloce

Aptitude de barbare

*À peine votre ennemi est-il tombé que vous vous ruez sur votre prochaine victime.*

**Rencontre ♦ primale**

**Action libre**

**Personnel**

**Déclencheur :** votre attaque réduit un ennemi à 0 point de vie.

**Effet :** vous chargez un ennemi.

#### Cri de triomphe

Aptitude de barbare

*Votre hurlement de victoire glace l'âme de vos ennemis. Ils comprennent alors que votre soif de sang n'est pas encore étanchée.*

**Rencontre ♦ primale, terreur**

**Action libre**

**Proximité explosion 5**

**Déclencheur :** votre attaque réduit un ennemi à 0 point de vie.

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Effet :** chaque cible subit un malus de malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

#### Attaque de percée

Barbare Attaque 1

*Vous écartez vos adversaires de votre chemin, vous déplaçant à votre guise sur le champ de bataille.*

**À volonté ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Effet :** avant d'attaquer, vous vous décalez de 2 cases. Vous pouvez traverser un espace occupé par un ennemi pendant le décalage, mais vous ne pouvez pas y terminer votre tour de jeu.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts et vous poussez la cible de 1 case. Si vous êtes en rage, l'attaque inflige 1d6 de dégâts supplémentaires.

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

#### Attaque dévastatrice

Barbare Attaque 1

*Vous frappez avec une puissance terrifiante, en vous préoccupant bien plus des dégâts que vous infligez que de votre sécurité.*

**À volonté ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Condition :** vous devez manier une arme à deux mains

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + 1d8 + modificateur de Force dégâts.

**Niveau 11 :** 1[A] + 2d8 + modificateur de Force dégâts.

**Niveau 21 :** 2[A] + 3d8 + modificateur de Force dégâts.

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les attaquants bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre vous. Si vous êtes en rage, les attaquants ne bénéficient pas de ce bonus.

**Attaque exaltante**

Barbare Attaque 1

Rien ne renforce davantage votre esprit combattif que de plonger votre arme à toute volée dans le corps de votre adversaire. Chaque coup vous donne la volonté d'avancer !

**À volonté ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Condition : vous devez manier une arme à deux mains

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts et vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution. Si vous êtes en rage, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Constitution.

Niveau 11 : 1[A] +1d6 + modificateur de Force dégâts.

Niveau 21 : 2[A] +2d6 + modificateur de Force dégâts.

**Attaque rugissante**

Barbare Attaque 1

Avec un cri à glacer le sang, vous vous jetez dans la mêlée.

**À volonté ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] +1d6 + modificateur de Force dégâts.

Niveau 11 : 1[A] +2d6 + modificateur de Force dégâts.

Niveau 21 : 2[A] +3d6 + modificateur de Force dégâts.

**Spécial** : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous êtes enragé, vous pouvez vous déplacer de 2 cases supplémentaires au cours de votre charge.

**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1****Danse de mort**

Barbare Attaque 1

Vous bondissez d'un adversaire à l'autre, laissant un sillage sanglant derrière vous.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cibles : une ou deux créatures

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] +1d6 + modificateur de Force dégâts.

Effet : si vous attaquez deux créatures, vous pouvez vous décaler de 1 case après la première attaque.

**Triomphe du champion** : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

**Enchaînement supérieur**

Barbare Attaque 1

Peu importe le nombre de vos adversaires. Vous faites tournoyer votre arme et rien d'autant trivial que la chair ou les os ne pourra l'arrêter.

**Rencontre ♦ arme, primale**

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 +1 dégât pour chaque ennemi qui vous est adjacent.

**Fracas de l'avalanche**

Barbare Attaque 1

Vous ouvrez votre garde et mettez toute votre force dans un coup plongeant dévastateur.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

**Ardeur sanguinaire** : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**Effet** : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tous les attaquants bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque contre vous.

**Saignée**

Barbare Attaque 1

Votre puissante attaque est destinée à achever les blessés

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est en péril, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1****Rage de la panthère véloce**

Barbare Attaque 1

Vous déchiquetez vos ennemis avec fureur, tandis que l'esprit de la panthère véloce vous confère rapidité et agilité.

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

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 entrez dans la Rage de la Panthère véloce. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre VD et vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action de mouvement.

**Rage de l'appel du sang**

Barbare Attaque 1

Votre rage se nourrit de votre souffrance pour mieux s'abattre sur les blessés.

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

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 entrez dans la Rage de l'Appel du sang. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus à vos jets de dégâts au corps à corps égal à votre modificateur de Constitution si vous ou votre adversaire êtes en péril.

### Rage du Béhémot

Barbare Attaque 1

*Vous fauchez vos adversaires avec la puissance du Béhémot. Chacun de vos coups, animés de la Rage du Béhémot, vous donne de nouvelles forces.*

**Quotidien** ♦ arme, primale, rage

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion que vous voyez  
**Attaque** : Force contre Réflexes

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts et vous renversez la cible à terre.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du Béhémot. Jusqu'à la fin de la rage, à chaque fois que votre attaque touche, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Force.

### Frénésie du Drake enragé

Barbare Attaque 1

*Vous enfoncez votre arme dans vos adversaires sanguinolents et la rage de l'esprit du Drake vous envahit. À peine votre ennemi est-il tombé que vous frappez déjà un nouvel adversaire, emporté par une fureur incontrôlable.*

**Quotidien** ♦ arme, primale, rage

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA. Si la cible est en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre jet d'attaque.

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du drake enragé. Jusqu'à la fin de la rage, une fois par round, lorsque vous réduisez un ennemi à 0 points de vie, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Bond du tigre

Barbare Utilitaire 2

*Dans un sursaut de force et de volonté, vous bondissez sans élan sur une grande distance.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action de mouvement** Personnelle

**Prérequis** : vous devez être formé en Athlétisme.

**Effet** : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +5. Vous êtes considéré comme ayant effectué une course d'élan et vous pouvez vous déplacer aussi loin que l'autorise le résultat de votre test d'Athlétisme.

### Brise roc

Barbare Utilitaire 2

*Sans la moindre hésitation, vous enfoncez la porte.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à vos jets de force pour casser les objets et vous doublez vos dégâts contre les objets.

### Vitalité primale

Barbare Utilitaire 2

*En puisant votre force dans la terre, vous ignorez la souffrance causée par les blessures les plus légères.*

**Quotidien** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution. Si vous êtes enragé, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + deux fois votre modificateur de Constitution.

### Vitesse de combat

Barbare Utilitaire 2

*Ayant préservé vos forces en vue de cet instant précis, vous vous élancez à la vitesse d'une flèche sur le champ de bataille.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : Vous vous déplacez à la hauteur de votre VD +4. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes vos défenses contre les attaques d'opportunité que provoque ce déplacement.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

### Attaque fracassante

Barbare Attaque 3

*La fureur de votre assaut déstabilise votre adversaire et crée une brèche dans sa défense.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**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 sa CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Triomphe du champion** : le malus à la CA est égal à votre modificateur de Charisme.

### Charge téméraire

Barbare Attaque 3

*Vous foncez tête baissée et chargez votre adversaire. Ceux qui cherchent à vous stopper dans votre charge ne font qu'exciter votre colère.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

**Spécial** : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous chargez, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque et de dégâts par attaques d'opportunités que vous avez provoquées pendant votre charge.

**Triomphe du champion** : vous bénéficiez d'un bonus à la CA égal à votre modificateur de Charisme contre les attaques d'opportunités que vous provoquez pendant votre charge

### Coup du marteau

Barbare Attaque 3

*Vous frappez à toute volée. La puissance du coup soulève votre adversaire de terre et l'envoie s'écraser au sol.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**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.

**Frappe sanglante**

Barbare Attaque 3

*Le sang appelle le sang. La douleur, la vôtre ou celle de l'ennemi, stimule votre attaque.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous ou votre cible êtes en péril, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

**Lame virevoltante**

Barbare Attaque 3

*Même si la fureur de votre attaque se concentre sur un seul adversaire, aucun ennemi n'est épargné par votre colère.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque ennemi en péril qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

**Ardeur sanguinaire** : chaque ennemi qui vous est adjacent, en péril ou non, subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

**ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5****Rage de la tempête vengeresse** Barbarre Attaque 5

*Votre assaut tourbillonnant fait jaillir des éclairs sur vos ennemis tandis que vous canalisez la fureur de la tempête.*

**Quotidien ♦ arme, électricité, primale, rage**

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous entrez dans la Rage de la tempête vengeresse. Jusqu'à la fin de la rage, au début de chacun de vos tours de jeu, chaque ennemi qui vous est adjacent subit 3 dégâts d'électricité.

**Rage de l'oiseau-tonnerre** Barbarre Attaque 5

*Votre attaque tonitruante stupéfie votre adversaire tandis que vous invoquez l'esprit du grand faucon dont les battements d'ailes font trembler le ciel. Votre charge balaie vos ennemis dans un claquement de tonnerre.*

**Quotidien ♦ arme, primale, rage, tonnerre**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous entrez dans la Rage de l'oiseau-tonnerre. Jusqu'à la fin de la rage, une fois à chacun de vos tours de jeu, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante :

Action libre Corps à corps 1

Cible secondaire : une créature

Attaque secondaire : Force contre Vigueur

Réussite : vous renversez la cible secondaire à terre.

**Rage du loup de glace**

Barbare Attaque 5

*Tel le grand esprit du loup, dont le souffle n'est autre que le vent glacé du Nord, vous êtes nimbé de givre, glaçant ceux qui cherchent à vous atteindre.*

**Quotidien ♦ arme, froid, primale, rage**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Effet : avant l'attaque, la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre vous en action libre. Si elle effectue cette attaque, votre attaque inflige 1[A] dégâts de froid supplémentaires.

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de froid

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous entrez dans la Rage du loup de glace. Jusqu'à la fin de la rage, tout ennemi touché par vous avec une attaque de corps à corps subit des dégâts de froid égaux à 3 + votre modificateur de Constitution.

**Rage du Phénix d'argent**

Barbare Attaque 5

*Votre puissante frappe explose dans un brasier d'argent au moment où vous êtes investi par l'esprit du Phénix. Tant que vous êtes en rage, une vitalité surnaturelle vous anime et vous préserve de la mort.*

**Quotidien ♦ arme, feu, guérison, primale, rage**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous entrez dans la Rage du Phoenix d'argent. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'une régénération 3. De plus, la première fois que vous tombez à 0 points de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération en interruption immédiate.



## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Décalage inexorable

Barbare Utilitaire 6

**Vous dominez le champ de bataille, ne laissant aucune ouverture lors de vos déplacements et puisant vos forces dans la multitude qui vous assaille.**

**Quotidien ♦ primale**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution. Vous gagnez alors 1d10 points de vie temporaires plus 1 point de vie temporaire supplémentaire pour chaque ennemi à 2 cases de vous.

### Déferlement de violence

Barbare Utilitaire 6

*Votre frappe manque son but mais, mu par la rage, vous réagissez instinctivement et frappez de nouveau du revers de la lame.*

**Quotidien ♦ primale**

**Action libre Personnelle**

**Déclencheur :** votre attaque échoue.

**Condition :** vous devez être en rage.

**Effet :** vous relancez votre jet d'attaque.

### Instinct barbare

Barbare Utilitaire 6

*Instinctivement, conscient des dangers qui vous entourent, vous êtes en garde dès le début du combat.*

**Quotidien ♦ primale**

**Aucune Personnelle**

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'initiative en début de rencontre.

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre initiative. Vous bénéficiez également d'un bonus de pouvoir de +2 à votre premier jet d'attaque de la rencontre.

### Regard du tueur

Barbare Utilitaire 6

*En parant avec dédain l'attaque de votre adversaire, vous plongez votre regard dans le sien. Votre ennemi sait désormais qui sera le maître de ce combat.*

**Rencontre ♦ primale**

**Réaction immédiate Personnelle**

**Déclencheur :** un ennemi rate son attaque contre vous.

**Cible :** l'ennemi déclencheur

**Effet :** jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, la cible subit un malus à ses jets d'attaque contre vous égal à votre modificateur de Charisme.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Cri de guerre ancestral

Barbare Attaque 7

*Vous enfoncez votre lame dans votre adversaire avant de pousser le cri de rage de vos ancêtres, terrorisant tous ceux qui osent encore se tenir devant vous.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque ennemi dans un rayon de 5 cases subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Marée de sang

Barbare Attaque 7

*Votre rage submerge vos ennemis, faisant jaillir le sang pour nourrir la fougue de vos assauts et la diriger sur l'un d'entre eux.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts. L'attaque inflige 1 point de dégât supplémentaire pour chaque ennemi qui vous est adjacent.

**Ardeur sanguinaire :** l'attaque inflige 1 point de dégât supplémentaire par ennemi situé dans un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

### Orgie de violence

Barbare Attaque 7

*Vous baissez votre garde en arrivant au contact et vous transformez la violence qui vous est infligée en force primale.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts.

**Spécial :** vous pouvez choisir de provoquer des attaques d'opportunité quand vous effectuez cette attaque. Si vous le faites, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre jet d'attaque pour chaque créature qui vous attaque et votre attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

### Rideau de fer

Barbare Attaque 7

*Vous êtes le lion indomptable, le prédateur ultime. Aucune attaque ne peut vous atteindre sans entraîner une riposte immédiate.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Réaction immédiate Corps à corps 1**

**Déclencheur :** un ennemi adjacent vous touche ou vous rate.

**Cible :** l'ennemi déclencheur

**Attaque :** Force contre CA

**Triomphe du champion :** vous bénéficiez d'un bonus à votre jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9

### Rage de l'ours de pierre

Barbare Attaque 9

*L'esprit de l'ours de pierre qui chasse à flanc de montagne est en vous et sa fureur tempère la souffrance causée par vos blessures.*

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

**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 entrez dans la Rage de l'ours de pierre. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution.

**Rage du chêne**

Barbare Attaque 9

L'esprit ancestral du chêne écrase vos ennemis au sol. Tant que vous êtes enragé, vous renversez vos ennemis les uns après les autres avant de les frapper avec une colère surgie des profondeurs de la terre.

**Quotidien** ♦ arme, primale, rage

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts et vous renversez votre cible à terre.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du chêne. Jusqu'à la fin de la rage, lorsque vous touchez une cible avec une attaque de corps à corps, vous renversez cette cible à terre. Si cette cible est déjà à terre, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**Rage du dragon noir**

Barbare Attaque 9

Canalisa l'esprit corrosif du dragon noir, votre attaque fait jaillir un flot d'acide. Tant que la rage vous anime, l'acide brûle les yeux de vos adversaires les plus proches.

**Quotidien** ♦ acide, arme, primale, rage

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du dragon noir. Jusqu'à la fin de la rage, au début de chacun de vos tours de jeu, chaque ennemi qui vous est adjacent est aveuglé jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

**Rage du tigre blanc**

Barbare Attaque 9

L'esprit du tigre blanc soutient votre attaque, gelant vos ennemis sur place. Tandis que la rage du tigre déferle en vous, le souffle de l'hiver ralentit vos adversaires.

**Quotidien** ♦ arme, froid, primale, rage

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

**Effet** : vous entrez dans la Rage du tigre blanc. Jusqu'à la fin de la rage, tout ennemi qui commence son tour sur une case qui vous est adjacente est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

**Frappe hardie**

Barbare Utilitaire 10

Vous mettez toute la force de votre esprit dans chacun de vos coups.

**Quotidien** ♦ persistant, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que la persistance est active, lorsque vous frappez avec un pouvoir d'attaque à volonté, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

**Montagne inébranlable**

Barbare Utilitaire 10

Vous ancrez votre esprit dans la terre pour tenir votre position.

**Quotidien** ♦ persistant, primale

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous êtes tiré, poussé ou décalé.

**Effet** : vous annulez les mouvements forcés. Tant que la persistance est active, vous pouvez annuler les mouvements forcés qui vous affectent.

### Refus de la mort

Barbare Utilitaire 10

*Vous ne vous laisserez pas happer par les ténèbres tant que vous n'aurez pas fait ce que vous avez à faire.*

**Rencontre ♦ primale**

**Interruption immédiate Personnelle**

**Déclencheur :** vous tombez à 0 points de vie ou moins sans mourir.

**Effet :** vous êtes mourant mais vous ne sombrez pas dans

l'inconscience à cause de cet état. À la fin de votre tour de jeu suivant, vous tombez inconscient si vous êtes toujours mourant.

### Source intarissable de renaissance

Barbare Utilitaire 10

*Vous puisez à une fontaine d'énergie primale pour renouveler votre force et votre concentration.*

**Rencontre ♦ primale**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution. De plus, si vous êtes marqué, cet état préjudiciable est annulé.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Crâne fracassé

Barbare Attaque 13

*Vous abatsez votre arme sur le crâne de votre adversaire, le laissant désorienté.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Hurlement terrifiant

Barbare Attaque 13

*En attaquant votre adversaire, vous poussez un cri de guerre qui frappe de terreur le cœur de vos ennemis.*

**Rencontre ♦ arme, primale, terreur**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible principale :** une créature

**Attaque principale :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 1.

**Cible secondaire :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque secondaire :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** la cible secondaire s'éloigne de vous de 2 cases en action libre et subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Triomphe du champion :** le malus aux jets d'attaque est égal à votre modificateur de Charisme.

### Tempête d'acier

Barbare Attaque 13

*Vous abatsez votre arme encore et encore, chaque impact annonçant un nouveau coup.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez de nouveau une attaque sur cette cible ou contre une autre créature à portée. Vous pouvez effectuer cette attaque un nombre de fois égal à votre modificateur de Constitution.

### Tonnerre déchainé

Barbare Attaque 13

*Vous vous abaissez brusquement et enfoncez votre arme dans la garde de votre adversaire, renversé par l'impact du coup.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible principale :** une créature

**Attaque principale :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts. Vous poussez la cible de 1 case et la renversez à terre.

**Spécial :** lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous chargez et que vous touchez, vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

### Tornade de lames

Barbare Attaque 13

*Mue par votre force et votre volonté, votre arme décrit une puissante trajectoire qui taillade tous les ennemis qui vous assaillent et les fait fuir devant votre colère.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**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

**Ardeur sanguinaire :** vous poussez également la cible de 1 case.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Rage destructrice du fer

Barbare Attaque 15

*Même le fer qui dort dans les profondeurs de la terre est doté d'un esprit primal. Vous y faites appel pour décupler la puissance de vos attaques et projeter vos ennemis contre les murs ou les arbres.*

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

**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 Force.

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

**Effet :** vous entrez dans la Rage destructrice du fer. Jusqu'à la fin de la rage, lorsque vous touchez une créature avec une attaque de corps à corps, vous poussez cette créature de 2 cases. Si la créature est adjacente à un terrain bloquant à la fin de la poussée, la créature subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

### Rage de la fureur du tonnerre

Barbare Attaque 15

*Chargeant et renversant votre ennemi, vous invoquez l'esprit du sanglier furieux pour conférer force et vigueur à votre rage.*

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts et la cible est renversée à terre.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous entrez dans la Rage du sanglier-tonnerre. Jusqu'à la fin de la rage, lorsqu'un ennemi qui vous est adjacent vous attaque, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi en réaction immédiate.

**Rage du cœur ardent**

Barbare Attaque 15

L'esprit du dragon rouge imprègne votre attaque d'une colère ardente et consume vos adversaires. Tant que vous êtes en rage, le feu du cœur du dragon embrase ceux qui vous frappent.

**Quotidien ♦ arme, feu, primale, rage**

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du dragon rouge. Jusqu'à la fin de la rage, toute créature qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit des dégâts de feu égaux à 5 + votre modificateur de Constitution.

**Rage du lion sanguinaire**

Barbare Attaque 15

Vous insufflez l'esprit du lion dans votre frappe puissante. Tant que vous êtes en rage, l'esprit du lion vous permet de tirer profit du moindre avantage.

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

**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 entrez dans la Rage du lion sanguinaire. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à vos jets d'attaque contre toute cible qui vous procure un avantage de combat.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

**Brasier inextinguible**

Barbare Utilitaire 16

Vous baissez votre arme, permettant à vos adversaires de vous infliger de redoutables blessures mais la douleur qui en découle ne fait qu'exciter votre rage et décupler vos forces.

**Rencontre ♦ primale**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : chaque ennemi qui vous est adjacent peut effectuer une attaque d'opportunité contre vous. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus à vos jets d'attaque de +2 pour chaque adversaire qui a effectué son attaque d'opportunité.

**Exaltation du Cycle**

Barbare Utilitaire 16

Tout comme dans le monde naturel, la mort mène à une nouvelle vie : tuer votre ennemi vous pousse à agir encore.

**Quotidien ♦ primale**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous amenez un ennemi à 0 point de vie pendant votre tour de jeu.

**Effet** : vous effectuez une action simple.

**Résistance primale**

Barbare Utilitaire 16

L'énergie magique de vos adversaires ne peut vous atteindre.

**Quotidien ♦ primale, persistant**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que la persistance est active, vous gagnez une résistance 10 contre un type de dégâts de votre choix : acide, électricité, feu, froid, ou tonnerre.

**Martellement dévastateur**

Barbare Utilitaire 16

En martelant la terre avec vos pieds, vous faites jaillir un flot d'énergie primale qui dévaste le sol autour de vous.

**Quotidien ♦ primale**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Effet** : chaque case prise dans l'explosion devient un terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

**Coup d'épaule**

Barbare Attaque 17

D'un coup d'épaule, vous envoyez vos adversaires s'écraser au sol.

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts et vous poussez la cible de 1 case. Vous vous décalez alors de 1 case et effectuez votre attaque secondaire.

**Cible secondaire** : une créature autre que la première cible

**Attaque secondaire** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts

**Spécial** : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous chargez, vous bénéficiez d'un bonus à votre jet d'attaque principale égal à votre modificateur de Constitution.

**Coup dévastateur**

Barbare Attaque 17

Votre attaque surpuissante anéantit les défenses de votre adversaire.

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts et la cible subit un malus de -2 à sa CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Triomphe du champion** : le malus à la CA est égal à votre modificateur de Charisme.

**Etreinte de la montagne**

Barbare Attaque 17

Votre arme décrit un vaste arc de cercle avant de clouer sur place votre ennemi sous la force de l'impact.

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. La cible est immobilisée et vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Frappe vigoureuse

Barbare Attaque 17

*Vous attaquez votre adversaire dans un assaut irrésistible, ce qui vous fortifie pour affronter les prochaines attaques.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts et vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau.

**Ardeur sanguinaire** : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution.

### Fureur menaçante

Barbare Attaque 17

*Votre furieuse attaque vous permet d'avancer sur votre adversaire de telle façon à ce qu'il ne puisse vous attaquer ou fuir sans subir de représailles.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effet** : si la cible se décale ou effectue un jet d'attaque contre vous avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre elle.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Rage de la vipère fantôme

Barbare Attaque 19

*L'esprit de la vipère fantôme est en vous pour distiller son venin dans les veines de vos ennemis. Tant que vous êtes enragé, l'esprit perfide de la vipère trompe les défenses de vos adversaires les plus proches.*

**Quotidien ♦ arme, poison, primale, rage**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts et 10 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage de la vipère fantôme. Jusqu'à la fin de la rage, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à vous confère un avantage de combat, à vous et à vos alliés, jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

### Rage de l'hydre

Barbare Attaque 19

*Votre attaque magistrale laisse votre adversaire stupéfait, tandis que l'esprit de l'hydre s'insinue en vous. Tant que vous êtes en rage, votre arme attaque et mort comme l'hydre aux multiples têtes.*

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

**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 (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage de l'hydre. Jusqu'à la fin de la rage, une fois par round, si vous ratez une attaque, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre.

### Rage du drake des tempêtes

Barbare Attaque 19

*Une tornade d'éclairs se forme autour de vous et s'abat sur vos ennemis. Tant que vous êtes enragé, des éclairs jaillissent et projettent au sol tout adversaire qui vous frappe.*

**Quotidien ♦ arme, électricité, primale, rage**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du Drake des tempêtes. Jusqu'à la fin de la rage, tout ennemi qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit 5 dégâts d'électricité et est renversé à terre.

### Rage du phénix de l'hiver

Barbare Attaque 19

*Votre coup explose en un nuage de givre alors que l'esprit du phénix de l'hiver vous pénètre. Tant que vous êtes enragé, la vie jaillit en vous pour vous prémunir de la mort.*

**Quotidien ♦ arme, froid, guérison, primale, rage**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts de froid et 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule)

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du phénix de l'hiver.

Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'une régénération 5 + modificateur de Constitution. De plus, la première fois que vous tombez à 0 point de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération en interruption immédiate.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

### Dernier souffle

Barbare Utilitaire 22

*Alors que vous êtes dans les griffes de la mort, vous jetez vos dernières forces dans la bataille.*

**Quotidien ♦ primale**

**Interruption immédiate Personnelle**

**Déclencheur** : vous tombez à 0 points de vie ou moins sans mourir.

**Effet** : vous êtes mourant mais vous ne tombez pas inconscient à cause de cet état. À la fin de votre tour de jeu suivant, vous tombez inconscient si vous êtes toujours mourant.

**Maintien (mineure)** : vous subissez 5 dégâts et vous ne tombez pas inconscient.

### Instinct primal

Barbare Utilitaire 22

*Vous fermez les yeux et frappez, vous laissant davantage guider par votre instinct que par vos sens.*

**Quotidien ♦ primale**

**Action mineure Personnelle**

**Effet** : vous gagnez Vision aveugle 10 jusqu'à la fin de la rencontre.

**Sain et sauf**

Barbare Utilitaire 22

L'énergie primale de la terre et des airs est en vous, vous purifiant des effets néfastes du combat.

**Quotidien** ♦ **primale**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effet :** vous effectuez un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous affecte et qu'un jet de sauvegarde annule. Vous bénéficiez d'un bonus au jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Constitution.

**Vitalité primale**

Barbare Utilitaire 22

Vous êtes saturé d'énergie primale. Les attaques de vos adversaires ne font que renforcer votre volonté de vivre.

**Quotidien** ♦ **primale**

**Interruption immédiate**      **Personnelle**

**Déclencheur :** vous êtes touché par une attaque.

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez une résistance à tous les dégâts égale à la moitié de votre niveau + modificateur de Constitution.

## ÉVOCATION DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

**Attaque fulgurante**

Barbare Attaque 23

D'une frappe rapide et instinctive, vous étourdissez votre adversaire.

**Rencontre** ♦ **arme, primale**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Cri du berserker**

Barbare Attaque 23

Vous hurlez toute votre rage en frappant votre adversaire et la peur s'insinue dans le cœur de vos ennemis plus sûrement que la meilleure des dagues.

**Rencontre** ♦ **arme, primale, terreur**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 5[A] + modificateur de Force dégâts et tous les ennemis qui vous sont adjacents subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Triomphe du champion :** le malus aux jets d'attaque est égal à votre modificateur de Charisme.

**Frappe fatale**

Barbare Attaque 23

Votre puissante attaque, semblable à l'approche de l'hiver, met fin au processus de croissance et de guérison.

**Rencontre** ♦ **arme, primale**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Force dégâts et la cible ne peut plus regagner de points de vie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Ardeur sanguinaire :** l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**Lancer prodigieux**

Barbare Attaque 23

Les esprits du vent et de la tempête propulsent votre arme à travers le champ de bataille afin de perforez votre cible et d'entraver ses mouvements.

**Rencontre** ♦ **arme, primale**

**Action simple**      **Distance 5/10**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 5[A] + modificateur de Force dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial :** lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez effectuer l'attaque avec une arme de corps à corps comme s'il s'agissait d'une arme de jet lourde. S'il s'agit d'une arme magique, elle revient dans votre main une fois l'attaque résolue.

**Moisson impitoyable**

Barbare Attaque 23

Votre arme est un vortex tourbillonnant de destruction, mordant profondément la chair des ennemis qui vous assaillent.

**Rencontre** ♦ **arme, primale**

**Action simple**      **Proximité explosion 1**

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts

**Projection volcanique**

Barbare Attaque 23

Vous abaissez votre arme avant de frapper violemment votre adversaire de bas en haut, l'envoyant valdinguer dans les airs.

**Rencontre** ♦ **arme, primale**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts. Vous poussez la cible de 3 cases et la renversez à terre. Ce mouvement forcé ignore les terrains impraticables, comme les fosses, entre les cases de départ et d'arrivée de la cible. Si vous poussez la cible à travers des cases occupées par d'autres ennemis, ces ennemis sont à terre.

**Spécial :** lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous chargez, vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

**Rage de la soif de sang**

Barbare Attaque 25

La féroce de vos attaques fait vaciller vos ennemis. Tant que vous êtes en rage, la Bête primale déferle dans vos veines, se nourrissant du carnage pour décupler votre puissance de frappe.

**Quotidien** ♦ **arme, primale, rage**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 7[A] + modificateur de Force dégâts et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous entrez dans la Rage de la soif de sang. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus à vos jets d'attaque égal au nombre de créatures en péril situées dans un rayon de 3 cases.

### Rage de la tempête minérale

Barbare Attaque 25

À l'image des puissantes tempêtes qui dévastent la terre, votre attaque terrasse votre ennemi et le plaque au sol. Tant que vous êtes en rage, votre fureur transforme vos attaques en frappes dévastatrices.

**Quotidien♦ arme, primale, rage, tonnerre**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 7[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre et la cible est à terre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous entrez dans la Rage de la tempête minérale.

Jusqu'à la fin de la rage, vous réalisez des coups critiques sur un jet de 18-20.

### Rage destructrice du frêne

Barbare Attaque 25

Vous insufflez à votre arme la force inébranlable de la forêt pour repousser vos adversaires. Tant que vous êtes en rage, vous tirez une vitalité nouvelle de votre enrangement dans la terre.

**Quotidien♦ arme, primale, rage**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 7[A] + modificateur de Force dégâts et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

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

Effet : vous entrez dans la Rage destructrice du frêne. Jusqu'à la fin de la rage, lorsque votre attaque touche, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 10 + votre modificateur de Charisme. Si l'attaque confère déjà des points de vie temporaires, rajoutez votre modificateur de Charisme au nombre de points de vie temporaires gagnés.

### Rage du dragon bleu

Barbare Attaque 25

Votre arme, telle la corne d'un dragon bleu, est parcourue d'électricité. Tant que vous êtes en rage, l'esprit du dragon bleu vous anime et vos coups font jaillir les éclairs.

**Quotidien♦ arme, électricité, primale, rage**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous entrez dans la Rage du dragon bleu. Jusqu'à la fin de la rage, une fois par round, lorsque vous touchez une cible avec une attaque de corps à corps, tous les ennemis adjacents à la cible subissent 10 dégâts d'électricité.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Boucherie

Barbare Attaque 27

Aucune attaque ne peut vous atteindre sans entraîner une réponse sanglante.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

**Réussite :** 6[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre contre tout ennemi qui vous est adjacent et qui vous attaque.

**Triomphe du champion :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez un pouvoir à vos jets d'attaque de base égal à votre modificateur de Charisme.

### Brise-crâne

Barbare Attaque 27

Vous frappez juste au moment où votre adversaire tente de s'esquiver, déchirant sans pitié sa chair et ses os.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Interruption immédiate Corps à corps arme

Déclencheur : un ennemi quitte une case qui vous est adjacente.

Cible : l'ennemi déclencheur

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts et la cible subit 10 dégâts si elle se déplace de plus de 1 case pendant le mouvement que cette attaque interrompt.

### Frappe du dragon destructeur

Barbare Attaque 27

Tel le terrible dragon, vous dominez le champ de bataille, renversant sans ménagement la piétaille pour vous concentrer sur votre véritable ennemi.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cibles principales : une ou deux créatures

Attaque principale : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts et vous poussez la cible principale de 1 case.

Effet : vous vous déplacez à la hauteur de votre VD et vous effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature autre que la cible principale

Attaque secondaire : Force +1 contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

### Frénésie sanguinaire

Barbare Attaque 27

Le sang appelle le sang : celui de vos ennemis décuple votre violence.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre jet d'attaque si la cible est en péril.

Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts et vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Ardeur sanguinaire : le bonus au jet d'attaque est égal à votre modificateur de Constitution.

### Ouragan de lames

Barbare Attaque 27

Vous êtes une véritable tempête d'acier, éventrant vos ennemis dans un horrible carnage.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA.

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Effet : effectuez l'attaque cinq fois contre la même cible ou contre des cibles différentes.



## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Rage de la Bête primale

Barbare Attaque 29

La Bête primale s'est éveillée en vous et votre attaque laisse vos adversaires exsangues. Tant que vous êtes en rage, vous vous nourrissez de la présence de vos adversaires. Tous ceux qui ne vous tuent pas vous rendent plus fort !

**Quotidien** ♦ arme, primale, rage

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 5[A] + modificateur de Force dégâts et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage de la Bête primale. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus à vos jets d'attaque égal au nombre d'ennemis visibles.

### Rage du fantôme de l'hiver

Barbare Attaque 29

Le tranchant de votre lame a la froideur glaciale de la mort. Tant que vous êtes en rage, l'esprit du fantôme de l'hiver vous anime, vous transformant en fantôme pour vos adversaires dès que vous vous rapprochez de la mort.

**Quotidien** ♦ arme, froid, primale, rage

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 6[A] + modificateur de Force dégâts et 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du fantôme de l'hiver. Jusqu'à la fin de la rage, vous êtes immatériel tant que vous êtes en péril.

### Rage du phénix écarlate

Barbare Attaque 29

Au moment où l'esprit du phénix écarlate entre en vous, votre puissante frappe engendre un incendie qui embrase vos ennemis les plus proches. Tant que vous êtes en rage, des flammes jaillissent de votre arme à chaque coup, et une vitalité nouvelle déferle en vous pour vous prémunir de la mort.

**Quotidien** ♦ arme, feu, guérison, primale, rage

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du phénix écarlate. Jusqu'à la fin de la rage, vos pouvoirs d'attaque à volonté infligent 1[A] dégâts de feu supplémentaires lorsqu'ils touchent. De plus, si vous tombez à 0 points de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération en interruption immédiate.

### Rage du Serpent Universel

Barbare Attaque 29

Au moment où l'esprit du Serpent Universel vous pénètre, vous enfoncez de toutes vos forces votre lame dans votre adversaire. Tant que vous êtes en rage, cet esprit enserre vos ennemis et démultiplie la puissance de vos attaques.

**Quotidien** ♦ arme, primale, rage

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 7[A] + modificateur de Force dégâts

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous entrez dans la Rage du Serpent Universel. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre contre tout ennemi qui vous est adjacent et qui se décale. De plus, à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de dégâts contre tout ennemi qui vous est adjacent au début de votre tour.

**Spécial** : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

# VOIES PARANGONIQUES

## BERSERKER FRÉNÉTIQUE

« Prudence ? Discréction ? Non ! La bravoure, c'est affronter ses ennemis au combat et piétiner leurs corps disloqués ! »

**Prérequis :** barbare

La fureur de la tempête gronde dans votre âme, sauvage et intacte. Vous ne vibrez que dans le tumulte de la bataille, votre rage encore inassouvie et incontrôlable. La guerre, pour vous, n'est pas un moyen de parvenir à une fin, c'est une fin en soi. La frénésie du combat vous anime et les plaies ne font que renforcer votre colère.

Emporté par la fureur de votre rage, vous foncez - les manœuvres finement calculées et les stratégies subtiles ne sont que des diversions. Vous frappez dans un déluge de coups qui disperse vos ennemis ou qui accule l'un d'eux dans un échange brutal qui ne prendra fin qu'avec la mort de l'un de vous deux. Lorsque la fièvre de la bataille vous prend, vous ignorez la douleur et vous restez debout là où d'autres seraient tombés depuis longtemps, vous déchaînant comme une inexorable tempête destructrice.

### APTITUDES DE BERSERKER FRÉNÉTIQUE

**Frénésie du sang (niveau 11) :** si vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de corps à corps et que cette attaque échoue, vous infligez tout de même la moitié des dégâts de l'attaque. Cet avantage ne s'applique pas aux attaques qui infligent déjà la moitié des dégâts sur un échec.

**Sentier de la guerre (niveau 11) :** lorsque vous réussissez une attaque de corps à corps alors que vous êtes en rage, l'attaque inflige 2 points de dégâts supplémentaires. De plus, lorsque vous commencez votre tour sur une case adjacente à un ou plusieurs ennemis, que vous êtes en rage et que vous êtes capable d'agir, vous devez effectuer soit une attaque de corps à corps soit une attaque de proximité contre l'un de ces ennemis sous peine d'être étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Rage invulnérable (niveau 16) :** vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts tant que vous êtes en péril et en rage.

### ÉVOCATIONS DE BERSERKER FRÉNÉTIQUE

#### Frénésie insatiable Berserker frénétique Attaque 11

Emporté par la démence de votre rage, vous frappez encore et encore.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Proximité Explosion 1

**Cible :** chaque créature que vous pouvez voir prise dans l'explosion

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts

**Spécial :** si vous utilisez ce pouvoir pendant que vous êtes en rage, jetez un d20. Sur un résultat de 10 ou plus, vous conservez l'usage de ce pouvoir.

#### Fureur de vivre

Berserker frénétique Utilitaire 12

Pour un bref instant, votre rage est plus forte que la mort.

**Quotidien** ♦ primale

**Interruption immédiate**

**Personnelle**

**Déclencheur :** vous tombez à 0 point de vie ou moins et vous ne mourrez pas.

**Effet :** jusqu'au moment où vous regagnez des points de vie, vous êtes mourant, mais vous ne sombrez pas dans l'inconscience à cause de cet état. Si vous échouez à votre jet de sauvegarde contre la mort, vous tombez inconscient et cet effet cesse.

#### Ultime confrontation

Berserker frénétique Attaque 20

Votre rage déferle sur votre ennemi, l'acculant dans un duel mortel.

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Effet :** avant l'attaque, si la cible est marquée, cet état préjudiciable prend fin. Elle peut alors effectuer une attaque de base de corps à corps contre vous en action libre.

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 7[A] + modificateur de Force dégâts

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** après cette attaque, vous pouvez autoriser la cible à effectuer une attaque de base de corps à corps contre vous en action libre.

Si la cible effectue cette attaque, vous pouvez répliquer par une attaque de base de corps à corps contre elle en action libre. Vous pouvez répéter cet effet jusqu'à ce que la cible choisisse de ne pas effectuer son attaque.



# CHASSEUR SAUVAGE

« La nature me confère force et légèreté, tant physiquement que spirituellement. »

Prérequis : barbare, formé en Nature



Les étendues sauvages sont votre demeure, et votre lien avec les esprits primaux vous confère vélocité et férocité. Vous arpenter la forêt tel un cerf, et vous vous jetez dans la mêlée avec la vitesse et la fureur du guépard.

Les pouvoirs du chasseur sauvage mettent à l'honneur la mobilité, ce qui vous permet de vous décaler et de vous déplacer sans cesse tout en frappant vos ennemis. Vous volez d'un adversaire à l'autre, évitant les attaques d'opportunité tout en infligeant autant de dégâts que votre rage vous le permet.

Les barbares elfes empruntent fréquemment cette voie paragonique car ses pouvoirs s'adaptent parfaitement à leur mobilité naturelle. De même, de nombreux rôdeurs ayant développé un lien avec les forces primales de la nature grâce au talent de multiclassage de barbare trouvent cette voie attractive.

## APTITUDES DE CHASSEUR SAUVAGE

**Fureur du chasseur (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de corps à corps, vous pouvez vous décaler après l'attaque d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

**Vivacité du chasseur sauvage (niveau 11) :** vous bénéficiez de +1 à votre VD, ou de +2 lorsque vous êtes en rage.

**Endurance sauvage (niveau 16) :** lorsque vous êtes en rage, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde.

## ÉVOCATIONS DE CHASSEUR SAUVAGE

### Frappe éclair

Chasseur sauvage Attaque 11

Tel un prédateur sauvage, vous bondissez vers une position avantageuse immédiatement après avoir attaqué.

Rencontre ♦ arme, primale

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts et vous vous décalez de 3 cases.

Spécial : si vous utilisez ce pouvoir pendant que vous êtes en rage, lancez un d20. Sur un 10 ou plus, vous gardez l'usage de ce pouvoir.

### Détente du prédateur

Chasseur sauvage Utilitaire 12

A peine votre malheureux adversaire s'est-il effondré que vous vous ruez déjà vers une nouvelle proie.

Rencontre ♦ primale

Action libre Personnelle

Déclencheur : vous réduisez un ennemi à 0 points de vie.

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

### Rage du chasseur sauvage

Chasseur sauvage Attaque 20

Vous sillonnez les rangs de vos ennemis, gênant leurs déplacements grâce à des attaques d'une extrême précision.

Quotidien ♦ arme, primale, rage

Action simple Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts et la cible principale est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force puis effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature autre que la cible principale

Attaque principale : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts et la cible secondaire est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous entrez dans la Rage du chasseur sauvage. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre CA et à vos Réflexes et vous ignorez les terrains difficiles.

De plus, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action de mouvement.

## GUERRIER OURS

« La puissance et la force de l'ours sont mes guides. La forme de l'ours est mon arme de prédilection. »

**Prérequis :** barbare

Vous vénérez l'ours, symbole de la force et de la valeur du guerrier. Grâce à d'anciens rites complexes, vous avez lié votre âme à ce symbole avec bien plus de force que ne pourraient le faire tous les serments ou les totems de la création. Au combat, vous devenez un ours et vous en prenez la force et l'apparence.

La plupart des guerriers ours s'efforcent d'imiter l'ours, même en dehors des combats. Vous pouvez attraper des poissons à mains nues, ouvrir des ruches pour vous délecter de leur miel, ou rugir pour défendre votre territoire. Comme la plupart des barbares, vous êtes plus à l'aise en pleine nature qu'au milieu d'une ruelle.

### APTITUDES DE GUERRIER OURS

**Robustesse de l'ours (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous pouvez également dépenser une récupération.



CHAPITRE 2 | Classes de personnage

**Forme de l'ours (niveau 11) :** en tant que guerrier ours, vous avez la capacité de canaliser l'énergie primale des bêtes dans votre forme physique. Tant que vous êtes en rage, vous prenez l'apparence d'un ours, votre corps se couvre d'une épaisse fourrure et vos mains se transforment en puissantes griffes. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA et vous pouvez prendre votre second souffle en action libre.

**Irrésistible poussée (niveau 16) :** tant que vous êtes en rage, dès que vous obtenez un coup critique avec une attaque de corps à corps, vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

### ÉVOCATIONS DE GUERRIER OURS

#### Déchainement de l'ours Guerrier ours Attaque 11

*Vous mettez toute la force de l'ours dans votre coup afin de renverser votre adversaire. Tel un ours furieux, vous vous dressez au-dessus de lui, prêt à le déchiqueter au moindre mouvement.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible : une créature**

**Attaque : Force contre CA**

**Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts et la cible est à terre.**

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, si vous êtes adjacent à la cible lorsqu'elle se relève, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle en réaction immédiate.

#### Vitalité animale Guerrier ours Utilitaire 12

*La puissance primale est en vous, vous permettant de surmonter les pires blessures et de mener le combat à son terme.*

**Quotidien ♦ primale**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération et vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre tous les effets qui vous affectent et qui peuvent être annulés par un jet de sauvegarde.

#### Ours destructeur Guerrier ours Attaque 20

*Dans un rugissement terrifiant, vous enfoncez les rangs de vos ennemis.*

**Quotidien ♦ arme, primale, rage**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible principale : une créature**

**Attaque principale : Force contre CA**

**Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Vous poussez la cible de 1 case et la renversez à terre.**

**Effet :** vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force avant d'effectuer une attaque secondaire.

**Cible secondaire : une créature autre que la cible principale**

**Attaque secondaire : Force contre CA**

**Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous poussez la cible secondaire de 1 case et la renversez à terre.**

**Effet :** vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force. Vous entrez alors dans la rage de l'ours guerrier. Jusqu'à la fin de la rage, vous gagnez une régénération 5, et si vous êtes poussé, tiré ou si on vous fait glisser, vous pouvez réduire la distance du déplacement forcé de 1 case.

## KHAN DE LA TERREUR

« Vous n'avez pas à attendre que les corps s'empilent les uns sur les autres pour vous assurer de la victoire. Il suffit de repérer ceux dont les yeux laissent transparaître leur peur. Ceux-là ne verront jamais la victoire. »

Prérequis : barbare



Nombreux sont les barbares qui allient une grande maîtrise du pouvoir primal avec une autorité naturelle impressionnante et un vrai talent pour le commandement. Les guerriers les plus craints parmi ces barbares sont les khans de la terreur qui combinent ces deux aptitudes pour frapper d'effroi le cœur de leurs ennemis.

En tant que khan de la terreur, vous comptez sur votre volonté de fer et sur de votre présence terrifiante pour influer sur le cours de la bataille. La peur est votre arme, une arme si puissante qu'elle peut transformer les meilleurs combattants en mauviettes tremblotantes, à la merci de votre lame. Lorsque la rage vous emporte, le pouvoir primal vous submerge afin d'exalter vos alliés et de terroriser vos ennemis.

De nombreux khans de la terreur se servent de leurs pouvoirs pour rassembler de puissantes hordes de guerriers sauvages sous leur bannière. D'autres, dont la plupart des personnages joueurs, prennent la tête de petits groupes d'aventuriers au cours de raids dans des donjons ou dans d'autres sites d'aventure. Dans les deux cas, un khan de la terreur est un mélange de barbare et de maître de guerre, aussi proche du rôle de meneur qu'un barbare peut l'être.

## APTITUDES DE KHAN DE LA TERREUR

**Fureur terrifiante (niveau 11)** : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de corps à corps alors que vous êtes en rage, tous les ennemis qui vous voient subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Féroce contagieuse (niveau 11)** : tant que vous êtes en rage, tous vos alliés à 5 cases de vous qui réussissent une attaque de corps à corps bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de dégâts.

**Présence dominatrice (niveau 16)** : lorsque vous effectuez un coup critique, vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS DE KHAN DE LA TERREUR

### Attaque du faucon hurleur

Seigneur de terreur  
Attaque 11

Votre attaque terrifiante déstabilise votre adversaire et affaiblit ses défenses.

Rencontre ♦ arme, primale, terreur

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 sa CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : si vous utilisez ce pouvoir pendant que vous êtes en rage, lancez un d20. Sur un 10 ou plus, vous gardez l'usage de ce pouvoir.

### Présence terrifiante Seigneur de terreur Utilitaire 12

Vos ennemis tremblent devant vous, incapables de porter un coup efficace.

Quotidien ♦ persistant, primale

Action mineure Personnelle

Effet : tant que la persistance est active, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes vos défenses.

### Assaut décisif

Seigneur de terreur Attaque 20

Vos alliés reprennent courage alors que vous fauchez vos ennemis.

Quotidien ♦ arme, guérison, primale

Action simple Corps à corps arme

Cible principale : une, deux ou trois créatures

Attaque principale : Force contre CA

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : un allié situé à 5 cases de vous peut dépenser une récupération.

# BARDE



« Le choc des armes : une note,  
La fureur des batailles : un vers,  
Le combat des héros : une ode. »

## PROFIL DE CLASSE

**Rôle :** meneur. Vos sorts inspirent et stimulent vos alliés.

Ils vous procurent également une capacité de contrôle significative, vous conférant naturellement un rôle secondaire de contrôleur.

**Source de pouvoir :** arcanique. Vous canalisez la puissance magique grâce au pouvoir des mots et de la musique. De longues et dures études vous ont permis de maîtriser les pouvoirs contenus dans les légendes et les antiques sagas.

**Caractéristiques principales :** Charisme, Intelligence, Constitution

**Port des armures :** étoffe, cuir, peau, mailles ; bouclier léger

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, cimeterre, épée courte, épée longue, armes simples à distance, armes de guerre à distance

**Focaliseurs :** baguettes

**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 :** 7 + modificateur de Constitution

**Formations de compétences :** Arcanes. Au niveau 1, choisissez quatre formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous :

**Compétences de classe :** Acrobaties (Dex), Arcanes (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissance de la rue (Cha), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** chant apaisant, formation de barde, multiclassage versatile, paroles d'amitié, paroles de majesté, savoir-faire polyvalent, vertu des bardes.

Les bardes sont avant tout des artistes qui pratiquent la magie au même titre qu'ils pratiqueraient le chant, le théâtre ou la poésie. Ils ont une idée précise de la façon dont les gens perçoivent la réalité, ils maîtrisent ainsi la magie du charme et des illusions. Les sagas peuplées de héros mythiques font partie intégrante du répertoire des bardes, la plupart d'entre eux suivent donc l'exemple des légendes et deviennent doués dans de nombreux domaines. Le talent artistique du barde, sa connaissance des légendes et sa puissance arcanique sont grandement respectés, particulièrement chez les puissants de ce monde.

L'art et la magie ont en commun une sublime beauté. En tant que barde, vous cherchez à établir une parfaite harmonie entre ces deux aspects de la vie. Vous pouvez être un voyageur naturellement doué qui lance presqu'instinctivement des sorts spectaculaires, un étudiant d'un collège de bardes qui a étudié parallèlement la magie académique et la poésie épique, un guerrier scalde pour qui prouesses martiales et musique tonitruante vont de pair,



un comédien flamboyant connu pour offrir des spectacles époustouflants, même à ses pires ennemis, ou encore un perfectionniste en quête de l'ultime formule qui combinerait l'art et la magie à un niveau jamais encore atteint.

Une mélodie régulière résonne dans votre esprit lorsque vous brandissez votre épée. Vos yeux et vos oreilles enregistrent les moindres mouvements des ennemis qui vous entourent et, d'un simple coup d'œil, vous pouvez apprendre tout ce que vous avez besoin de savoir pour les terrasser. Il vous suffit de siffler trois notes rapides pour faire savoir à vos alliés que la symphonie du carnage commencera bientôt.

## APTITUDES DE CLASSE

Les bardes disposent des aptitudes suivantes :

### CHANT APAISANT

Lorsque vous chantez ou que vous jouez d'un instrument pendant un repos court, vous, et chaque allié qui peut vous entendre, êtes affectés par votre Chant apaisant. Lorsqu'un personnage affecté dépense des récupérations à la fin de son repos, il regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme pour chaque récupération. Un personnage ne peut être affecté que par un Chant apaisant à la fois.

### FORMATION DE BARDE

Vous gagnez le talent Lanceur de rituels en tant que talent supplémentaire, ce qui vous permet d'utiliser des rituels magiques. Vous possédez un breviaire qui contient deux rituels que vous maîtrisez : un rituel du niveau 1 avec le prérequis « Barde » (cf. chapitre 4) et un autre rituel de niveau 1 de votre choix.

De plus, vous pouvez accomplir une fois par jour un rituel de barde de votre niveau ou moins sans dépenser le coût des composantes, toutefois, vous devez débourser tous les autres coûts du rituel et utilisez les focaliseurs requis. Au niveau 11, vous pouvez accomplir deux rituels de bardes de votre niveau ou moins par jour sans débourser le coût des composantes, au niveau 21, vous pouvez en accomplir trois.

### MULTICLASSAGE VERSATILE

Vous pouvez choisir des talents de multiclassage pour plusieurs classes différentes.

### PAROLES D'AMITIÉ

Les bardes font appel à la magie pour adoucir leurs paroles et transformer le moindre argument en un discours captivant. Vous gagnez le pouvoir *paroles d'amitié*.

### PAROLES DE MAJESTÉ

Le pouvoir enchanteur de la voix du barde lui permet de soigner ses alliés. Vous obtenez le pouvoir *paroles de majesté*.

### SAVOIR-FAIRE POLYVALENT

Vous bénéficiez de +1 aux tests de compétences pour lesquels vous n'êtes pas formé.

## VERTUS DES BARDES

Les bardes chantent les nombreuses vertus célébrées par les légendes, contant l'histoire de personnages qui se sont élevés au-dessus du commun des mortels grâce à leurs qualités exceptionnelles. Le courage des héros intrépides ou la ruse des grands esprits font partie de ces vertus et les bardes peuvent choisir de privilégier l'une ou l'autre. Choisissez l'une des options suivantes. Ce choix vous permettra de bénéficier des avantages décrits ci-dessous et vous permettra également de bénéficier de bonus à certains pouvoirs de barde, comme indiqué dans la description des pouvoirs.

**Vertu de vaillance** : une fois par round, lorsqu'un allié, situé à 5 cases ou moins de vous, réduit un ennemi à 0 points de vie ou met en péril un ennemi, vous pouvez octroyer à cet allié des points de vie temporaires en action libre. Le nombre de points de vie est égal à 1 + votre modificateur de Constitution au niveau 1, 3 + votre modificateur de Constitution au niveau 11 et 5 + votre modificateur de Constitution au niveau 21.

**Vertu de ruse** : une fois par round, lorsqu'une attaque ennemie rate l'un de vos alliés situé dans un rayon de 5 + votre modificateur d'Intelligence cases, vous pouvez faire glisser cet allié de 1 case en action libre.

## FOCALISEURS

Les bardes utilisent des baguettes pour canaliser et contrôler leur magie. Lorsque vous maniez une baguette magique, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts de vos pouvoirs de barde et de voies paragoniques de barde accompagnés du mot-clé focaliseur. Sans baguette, vous pouvez toujours utiliser ces pouvoirs.

Les chantelames et certains instruments de musique magiques (cf. chapitre 3) peuvent être utilisés comme focaliseurs pour les pouvoirs de barde et de voies paragoniques de barde. Les bardes raffolent de ces instruments de musique magiques, non seulement

## APERÇU DU BARDE

**Particularités** : vos pouvoirs sont un mélange d'attaques de proximité, de corps à corps et d'attaques à distance, ce qui vous offre d'innombrables options, que vous choisissez de mener le combat au contact ou en retrait. Vos attaques peuvent conférer, à vous et à vos alliés, divers bonus et des mouvements supplémentaires ou charmer et tromper vos ennemis.

**Religion** : la plupart des bardes prient Corellon, patron des artistes et des pratiquants de la magie arcanique. Les bardes rusés vénèrent également Avandra et Sehanine qui sont réputées avoir inspiré les stratagèmes des héros antiques. Les bardes valeureux sont plus enclins à honorer Bahamut, Kord ou Moradin. Les bardes mauvais prient souvent Lolth, Tiamat ou Zéhir.

**Races** : on dit souvent que les demi-elfes sont de loin les meilleurs bardes, notamment parce que leurs bonus de caractéristiques favorisent leurs aptitudes de bardes valeureux et parce que leur trait racial Dilettante complète parfaitement le savoir-faire polyvalent du barde. Les gnomes et les tieffelins font également d'excellents bardes rusés.

pour le pouvoir qu'ils offrent mais également pour les mélodies enchanteresses qu'ils produisent aux mains d'un musicien talentueux.

## CRÉATION D'UN BARDE

Vos choix de caractéristiques, d'aptitudes de classe et de pouvoirs vous orienteront vers l'une des deux options de création basées sur les vertus reconnues de vaillance et de ruse. Tous les bardes utilisent le Charisme pour leurs attaques. L'Intelligence améliore l'effet de leurs attaques les plus perfides et la Constitution optimise les pouvoirs qui encouragent leurs alliés.

### BARDE RUSÉ

Les héros légendaires que vous prenez en exemple ont surmonté l'adversité et échappé aux dangers en utilisant la ruse, en trompant leurs adversaires et en élaborant d'habiles stratagèmes. Vous cherchez à suivre les traces de ces héros alliant une forte personnalité et un esprit subtil. Vos pouvoirs d'attaque reposent sur le Charisme, faites-en donc votre meilleure caractéristique, suivie de près par l'Intelligence afin d'améliorer l'effet de vos subtils pouvoirs. La Constitution fera un excellent choix pour votre troisième caractéristique. Sélectionnez des pouvoirs qui vous permettront de donner la pleine mesure de votre ruse. La plupart des bardes astucieux privilégient les pouvoirs d'attaque à distance, maniant leur baguette pour orchestrer au mieux le cours de la bataille.

**Aptitude de classe suggérée :** Vertu de ruse

**Talent suggéré :** Ruse avantageuse

**Compétences suggérées :** Arcanes, Bluff,

Connaissance de la rue, Intimidation, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés :** marque trompeuse, sarcasmes venimeux

**Pouvoir de rencontre suggéré :** maladresse

**Pouvoir quotidien suggéré :** cri d'encouragement

### BARDE VALEUREUX

Pour vous, les héros antiques les plus dignes d'admiration sont ceux qui ont surmonté l'adversité et remporté la victoire grâce à leur courage. Votre motivation, votre force de volonté inspirent la même vaillance à vos alliés. Votre meilleure caractéristique devrait être le Charisme, puisque vous vous en servez pour utiliser vos pouvoirs d'attaque. Vous devriez ensuite privilégier la Constitution afin d'améliorer vos pouvoirs qui inspirent vos alliés. L'Intelligence peut faire une excellente troisième caractéristique. Choisissez des pouvoirs qui mettent l'accent sur le courage et l'endurance face à l'adversité. La plupart des bardes valeureux privilégient les attaques de corps à corps et de proximité, maniant l'épée au plus fort de la mêlée pour galvaniser leurs alliés.

**Aptitude de classe suggérée :** Vertu de vaillance

**Talent suggéré :** Force du courage

**Compétences suggérées :** Arcanes, Athlétisme, Diplomatie, Intimidation, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés :** chant de guerre, frappe directrice

**Pouvoir de rencontre suggéré :** cri de victoire

**Pouvoir quotidien suggéré :** chant meurtrier

## POUVOIRS DE BARDE

Vos pouvoirs sont appelés sorts, vous les créez grâce à une combinaison harmonieuse d'art, de magie et de compétences martiales.

### APTITUDES DE CLASSE

Chaque barde a les pouvoirs *paroles de majesté* et *paroles d'amitié*.

#### Paroles d'amitié

Aptitude de barde

*Vous imprégnez vos paroles d'une puissante magie arcanique qui transforme le moindre argument en discours captivant.*

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure Personnelle

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test de diplomatie effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Paroles de majesté

Aptitude de barde

*Vos paroles sont chargées d'une inspiration surnaturelle qui restaure la santé de vos alliés et rend les pires blessures insignifiantes.*

Rencontre (spécial) ♦ arcanique, guérison

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 un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme. De plus, vous faites glisser la cible de 1 case.

Niveau 6 : 1d6 + modificateur de Charisme points de vie supplémentaires

Niveau 11 : 2d6 + modificateur de Charisme points de vie supplémentaires

Niveau 16 : 3d6 + modificateur de Charisme points de vie supplémentaires

Niveau 21 : 4d6 + modificateur de Charisme points de vie supplémentaires

Niveau 26 : 5d6 + modificateur de Charisme points de vie supplémentaires

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais uniquement une fois par round. Au niveau 16, vous pouvez utiliser ce pouvoir trois fois par rencontre mais toujours une fois par round.

### SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

#### Chant de guerre

Barde Attaque 1

*Vous entonnez un chant de guerre et de victoire qui motive vos alliés partant au combat.*

À volonté ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur Charisme dégâts, et tout allié qui touche la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution.

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

**Frappe directrice**

Barde Attaque 1

*La trajectoire de votre arme guide vos alliés, leur montrant où concentrer leurs attaques.*

À volonté ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 à la défense de votre choix jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

**Marque trompeuse**

Barde Attaque 1

*Vous masquez votre attaque arcanique, feignant votre adversaire en lui faisant croire que l'attaque vient de l'un de vos alliés.*

À volonté ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance : 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur Charisme dégâts, et la cible est marquée par un allié à 5 cases de vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts.

**Sarcasmes venimeux**

Barde Attaque 1

*Vous lancez une volée d'insultes bien senties et empreintes de magie bardique à l'adresse de votre adversaire afin de le pousser à rentrer dans une rage aveugle.*

À volonté ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur Charisme dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts

**SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1****Cri de victoire**

Barde Attaque 1

*Vous lâchez un puissant cri de guerre qui sème la panique chez vos ennemis tandis que vos alliés gagnent du terrain.*

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur Charisme dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 1 case.

Effet : vous faites glisser chaque allié pris dans la décharge de 1 case.

Vertu de vaillance : vous poussez la cible et faites glisser vos alliés d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

**Faux ami**

Barde Attaque 1

*Vous vous lancez dans un discours amical particulièrement hypocrite qui plonge votre adversaire dans une douce réverie.*

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : Choisissez l'un de vos alliés ou vous-même. La cible ne peut attaquer ce personnage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ou jusqu'à ce que vous ou l'un de vos alliés n'attaquiez la cible.

**Maladresse**

Barde Attaque 1

*Vous embrumez l'esprit de votre adversaire, le poussant à trébucher au milieu de vos alliés.*

Rencontre ♦ arcanique, charme, focaliseur

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases. Pendant ce mouvement forcé, vous ou l'un de vos alliés pouvez effectuer une attaque de base au corps à corps contre la cible en action libre, avec un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque.

Vertu de ruse : le bonus de pouvoir au jet d'attaque est égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

**Refrain entraînant**

Barde Attaque 1

*Un chant arcanique sort de votre arme et mène vos alliés à la victoire.*

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur Charisme dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1****Chant meurtrier**

Barde Attaque 1

*Vous entonnez une mélodie guerrière qui affaiblit les défenses de votre adversaire à chacun de vos coups.*

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible confère un avantage de combat à vous et à vos alliés (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous touchez un ennemi, cet ennemi confère un avantage de combat à vous et à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Cri d'encouragement**

Barde Attaque 1

*Votre hurlement de colère vrille l'esprit de votre adversaire.*

*Chaque fois que vos alliés frappent cet adversaire, ils puisent des forces supplémentaires dans sa faiblesse.*

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, guérison, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un allié touche la cible, cet allié regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

### Évocation des gardiens de jadis Barde Attaque 1

*Vous déclamez les vers d'une antique saga épique, semant la confusion chez vos ennemis afin que l'un de vos compagnons puisse plus facilement protéger ses camarades.*

**Quotidien** ♦ **arcanique, arme**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est marquée par un allié situé à 5 cases ou moins de vous.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, une fois pendant chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez un ennemi, choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, cet ennemi est marqué par votre allié.

### Versets du triomphe Barde Attaque 1

*Vous chantez la victoire et le son de votre voix monte crescendo. Les paroles de votre chant incitent vos alliés à aller de l'avant.*

**Quotidien** ♦ **arcanique, arme, charme**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et vos alliés, situés dans un rayon de 5 cases, bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à vos jets de dégâts et de sauvegarde. De plus, lorsque vous ou un allié réduisez un ennemi à 0 points de vie avec une attaque, vous et vos alliés situés à 5 cases ou moins de l'ennemi pouvez vous décaler de 1 case en action libre.

## SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Chant de courage

Barde Utilitaire 2

*Votre magie crée des cris d'encouragement qui donnent à vos alliés l'impression d'être soutenus par une armée entière.*

**Quotidien** ♦ **arcanique, périmètre**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de cri motivant qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Tant qu'ils sont situés dans le périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à leurs jets d'attaque.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Chant du chasseur

Barde Utilitaire 2

*Vous modellez le bruit ambiant afin de l'étouffer et de créer une zone de silence.*

**Quotidien** ♦ **arcanique**

**Action mineure** Distance 10

**Cible** : un allié

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 à son test de discréption et elle ne subit pas le malus de -5 à ses tests de discréption si elle court ou se déplace de plus de 2 cases.

**Maintien (mineure)** : l'effet persiste si la cible est à portée

### Chant protecteur

Barde Utilitaire 2

*Vous chantez quelques notes d'un refrain guerrier et votre magie stimule les capacités défensives de vos alliés.*

**Quotidien** ♦ **arcanique, périmètre**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de chants motivants qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Tant qu'ils sont situés dans le périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à leur CA.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Savoir des anciens

Barde Utilitaire 2

*Votre magie cristallise le savoir des anciens pour vous aider dans votre tâche.*

**Rencontre** ♦ **arcanique**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : choisissez une compétence. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à son prochain test utilisant cette compétence.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

### Accords dissonants

Barde Attaque 3

*Vous chantez sur deux tonalités différentes à la fois. Le son ainsi produit torture vos adversaires tout en aidant vos alliés.*

**Rencontre** ♦ **arcanique, focaliseur, psychique**

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur Charisme dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde.

### Attraction magnétique

Barde Attaque 3

*Une décharge de force propulse votre adversaire vers l'un de vos alliés.*

**Rencontre** ♦ **arcanique, focaliseur, force**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Vigueur

**Réussite** : 1d10 + modificateur Charisme dégâts de force et vous faites glisser la cible de 5 cases jusqu'à une case adjacente à l'un de vos alliés.

### Ruse féroce

Barde Attaque 3

*La marque que vous laissez dans la chair de votre adversaire est, pour vos alliés, une invitation à frapper de plus belle.*

**Rencontre** ♦ **arcanique, arme**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 1[A] + modificateur Charisme dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de dégâts contre cette cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Vertu de ruse** : le bonus aux jets de dégâts est égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

**Sonnez la charge !**

Barde Attaque 3

Votre chant évoque les charges impétueuses des chevaliers les plus intrépides, encourageant vos alliés à se jeter dans la mêlée.

**Rencontre** ♦ arcanique, arme

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur Charisme dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque lorsqu'il charge jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Vertu de vaillance** : le bonus aux jets d'attaque est égal à 1 + votre modificateur de Constitution.

**SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5****Chant de discorde**

Barde Attaque 5

Vous semez la zizanie chez vos ennemis, forçant l'un d'entre eux à frapper ses compagnons.

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : la cible effectue une attaque de base contre un ennemi de votre choix en action libre.

**Mélopée du vent et de la glace**

Barde Attaque 5

Vous entonnez un air discordant qui soulève un vent chargé de cristaux de glace. Son souffle glacé tétanise vos ennemis et donne des ailes à vos alliés.

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, froid

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

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

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

**Effet** : vous faites glisser chaque allié pris dans l'explosion de 3 cases.

**Parole coercitive**

Barde Attaque 5

Un mot de pouvoir assaille l'esprit de votre adversaire, lui interdisant de s'approcher de l'un de vos alliés sous peine de souffrir le martyr.

**Quotidien** ♦ arcanique, arme, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Si la cible se rapproche de cet allié à son tour de jeu, elle subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Satire de la bravoure**

Barde Attaque 5

Vos vers raillent le courage de vos ennemis, les forçant à devenir les lâches dont vous dressez le portrait.

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, psychique

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et la cible est affectée par votre satire de la bravoure (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par la satire, si elle finit son tour de jeu plus proche de vous qu'elle ne l'a commencé, elle subit 1d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous poussez la cible de 3 cases.

**SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6****Allegro**

Barde Utilitaire 6

Vous créez un rythme saccadé qui vous insuffle, ainsi qu'à vos alliés, une rapidité surnaturelle.

**Quotidien** ♦ arcanique

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : vous faites glisser chaque cible de 2 cases.

**Chant du conquérant**

Barde Utilitaire 6

Votre chant arcanique galvanise vos alliés et les invite à combattre avec une vigueur décuplée.

**Rencontre** ♦ arcanique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, un allié situé dans un rayon de 5 cases qui touche un ennemi gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 3 + votre modificateur de Constitution.

**Ode au sacrifice**

Barde Utilitaire 6

À l'image de ces nombreux héros qui ont prouvé leur valeur en portant le fardeau d'autrui, vous partagez une partie de la souffrance de vos amis.

**Rencontre** ♦ arcanique

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : un allié pris dans l'explosion

**Effet** : vous transférez un effet qu'un jet de sauvegarde peut annuler infligé à une cible sur vous-même ou sur un autre allié pris dans l'explosion. Le nouveau sujet de l'effet bénéficie d'un bonus de pouvoir à son jet de sauvegarde contre cet effet égal à votre modificateur de Constitution.

**Remède du charlatan**

Barde Utilitaire 6

Votre magie transforme la maladresse d'un ennemi en une opportunité pour vos alliés de surmonter leurs blessures.

**Quotidien** ♦ arcanique, guérison

**Réaction immédiate** Proximité explosion 10

**Déclencheur** : une attaque rate un allié situé dans un rayon de 10 cases.

**Cible** : chaque allié raté par l'attaque déclencheuse pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible récupère un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Cri de diversion

Barde Attaque 7

Votre cri attire l'attention de l'ennemi, ce qui permet à vos alliés de manœuvrer tranquillement, que ce soit pour aller à l'assaut ou pour battre en retraite.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible subit un malus de -5 à ses jets d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vertu de ruse : le malus aux jets d'attaque d'opportunité est égal à 4 + votre modificateur d'Intelligence.

### Détourner l'attention

Barde Attaque 7

Vous détournez la hargne belliqueuse de votre adversaire, vous rendant, vous ou un de vos alliés, invisible pour un bref instant.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et vous, ou un allié situé à 10 cases ou moins de vous, devenez invisible pour cette cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Étreinte du scorpion

Barde Attaque 7

Votre attaque de diversion permet à l'un de vos alliés de contourner votre adversaire.

Rencontre ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous faites glisser un allié adjacent à la cible jusqu'à une autre case adjacente à la cible.

Vertu de vaillance : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allié bénéficie également d'un bonus de pouvoir à sa CA égal à votre modificateur de Constitution.

### Malchance

Barde Attaque 7

Vous prononcez à l'envers une ancienne ode au destin afin d'altérer le cours du destin.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, nécrotique

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts nécrotiques. La prochaine fois que la cible effectue un jet d'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lancer 1d20 et remplacer le jet de la cible par le vôtre. De plus, choisissez un allié situé à 5 cases ou moins de vous. La prochaine fois que cet allié attaque la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lancer 1d20 et remplacer le jet de cet allié par le vôtre.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9

### Hymne du sauveur audacieux

Barde Attaque 9

Le choc de votre attaque résonne en une mélodie arcanique qui permet à l'un de vos alliés de se téléporter à vos côtés.

Quotidien ♦ arcanique, arme, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

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

Effet : choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Jusqu'à la fin de la rencontre, cet allié peut se téléporter jusqu'à une case qui vous est adjacente en action de mouvement.

### Lame de tonnerre

Barde Attaque 9

Vous armez libre et résonne comme le tonnerre, frappant votre adversaire pour le faire reculer jusqu'à un endroit où vos alliés pourront facilement l'atteindre.

Quotidien ♦ arcanique, arme, tonnerre

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible de 2 cases.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous touchez une cible avec un pouvoir d'attaque à volonté, vous faites glisser la cible de 2 cases jusqu'à une case qui doit être adjacente à au moins l'un de vos alliés.

### Lien du Vif

Barde Attaque 9

Un lien magique extrêmement douloureux s'établit entre votre adversaire et l'un de vos alliés. Votre allié peut voir à travers les yeux de votre ennemi et utiliser ses pouvoirs à travers lui.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et la cible est affectée par le Lien du Vif (sauvegarde annule). Choisissez un allié situé à 10 cases ou moins de vous. Tant que la cible est affectée par le Lien du Vif, cet allié peut effectuer des attaques de focaliseur pendant son tour de jeu comme s'il occupait l'espace de la cible.

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un allié situé à 10 cases ou moins de vous peut effectuer des attaques de focaliseur pendant son tour de jeu comme s'il occupait l'espace de la cible.

### Rire hideux

Barde Attaque 9

D'horribles convulsions agitent votre adversaire dans une repoussante parodie de rire.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques. La cible ne peut effectuer d'action d'opportunité et subit un malus de -2 à ses jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible ne peut effectuer d'action d'opportunité (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts et la cible ne peut effectuer d'action d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Chant réparateur

Barde Utilitaire 10

Votre chant donne le goût de l'effort à vos alliés.

**Rencontre** ♦ arcanique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets de sauvegarde.

### Disparition illusoire

Barde Utilitaire 10

Votre chant magique fait disparaître subitement un allié, lui donnant l'opportunité de tromper ses adversaires.

**Rencontre** ♦ arcanique, illusion

**Action mineure** Distance 10

**Cible** : un allié

**Effet** : la cible devient invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vous la faites glisser de 2 cases.

### Paroles de vie

Utilitaire 10

D'un simple mot, vous pouvez sauver un allié des griffes de la mort et condamner celui qui lui a porté le coup fatal.

**Quotidien** ♦ arcanique, guérison

**Réaction immédiate** Proximité explosion 20

**Déclencheur** : une attaque ennemie réduit un allié situé dans un rayon de 20 cases à 0 points de vie ou moins.

**Cible** : l'allié déclencheur pris dans l'explosion

**Effet** : la cible peut dépenser une récupération. De plus, l'ennemi qui a porté l'attaque subit un malus de -5 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Voile trompeur

Barde Utilitaire 10

Vous modifiez l'apparence de votre groupe, créant un déguisement illusoire.

**Quotidien** ♦ arcanique, illusion

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : vous transformez les qualités tactiles, visuelles et sonores du corps et de l'équipement de la cible. Chaque cible prend l'apparence d'un humanoïde de même taille, y compris l'apparence d'un individu spécifique que vous avez déjà vu. L'illusion dure 1 heure, mais vous pouvez y mettre fin au prix d'une action mineure. Une créature peut identifier l'illusion avec un test d'Intuition opposé au test de Bluff de la cible modifié par un bonus de pouvoir de +5.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Attaque présomptueuse

Barde Attaque 13

Votre attaque pousse votre ennemi à devenir un peu trop téméraire, au point de perdre toute prudence.

**Rencontre** ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les attaques effectuées par la cible provoquent des attaques d'opportunité.

**Vertu de ruse** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus à ses jets d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

### Chant de la tempête

Barde Attaque 13

En fredonnant quelques notes, vous invoquez la foudre sur vos adversaires et vous imprégnez les attaques de vos alliés de sa puissance.

**Rencontre** ♦ arcanique, électricité, focaliseur

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Chaque allié situé dans la décharge inflige 1d6 dégâts d'électricité supplémentaires lorsqu'il touche jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### En harmonie

Barde Attaque 13

Vous frappez à l'unisson avec l'un de vos alliés.

**Rencontre** ♦ arcanique, arme

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Un allié situé dans un rayon de 2 cases peut effectuer une attaque de base contre la cible en action libre.

### Frappe du séisme

Barde Attaque 13

La cadence de vos attaques fait trembler le sol sous les pieds de vos ennemis.

**Rencontre** ♦ arcanique, arme

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous renversez la cible à terre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut mettre à terre toute créature qu'il touche.

**Vertu de vaillance** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les alliés bénéficient également d'un bonus à leurs jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 15

### Chœur de discorde

Barde Attaque 15

Des centaines de voix surgies de nulle part raillent et menacent votre adversaire. Frappant aveuglément, il peut toucher n'importe qui.

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

À chaque fois que la cible effectue la première action de son tour de jeu, elle effectue une attaque de base de corps à corps sur une créature de votre choix en action libre (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts. Lorsque la cible effectue la première action de son tour de jeu suivant, elle effectue une attaque de base de corps à corps sur une créature de votre choix en action libre.

### Danse de l'acier fulgurant

Barde Attaque 15

Vous portez un coup puissant qui déstabilise votre adversaire et reporte son attention sur l'un de vos proches alliés. Le son de ce coup stimule vos alliés et leur permet de réagir aux déplacements de votre ennemi.

Quotidien ♦ arcanique, arme,

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est marquée par un allié situé à 10 cases ou moins de vous.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un ennemi qui est adjacent à un ou plusieurs alliés se décale, ces alliés peuvent se décaler de 1 case en action d'opportunité.

### Danse du vent mordant

Barde Attaque 15

Votre attaque gêne l'assaut de votre adversaire. Sa résonance vous emporte, vous et vos alliés, dans une danse guerrière qui vous permet de virevolter au milieu de vos adversaires malhabiles.

Quotidien ♦ arcanique, arme

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque (sauvegarde annule).

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'une attaque ennemie vous rate ou rate un allié situé dans un rayon de 5 cases, la cible de l'attaque peut se décaler de 1 case en action libre.



### Tonnerre menaçant

Barde Attaque 15

L'écho de vos coups résonne alors que le combat fait rage, guidant les attaques de vos alliés afin de conduire vos ennemis à une mort certaine.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre, tonnerre

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

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

Effet : l'explosion crée un périmètre de tonnerre grondant qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tant qu'ils sont situés dans le périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à leurs jets d'attaque.

## SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### Chœur de sérénité

Barde Utilitaire 16

Vous murmurez une douce ode à la paix et la vie qui fortifie vos alliés contre les maux dont ils souffrent.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 3

Effet : l'explosion crée un périmètre de sérénité qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Tout allié qui commence son tour de jeu dans le périmètre peut effectuer un jet de sauvegarde.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

### Elégie des invaincus

Barde Utilitaire 16

Cette vieille complainte ramène votre allié d'entre les morts.

Quotidien ♦ arcanique, guérison

Action simple Proximité explosion 5

Cible : un allié mourant pris dans l'explosion

Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé 2 récupérations. La cible peut se relever en action libre.

### Mélodie de la neige sublime

Barde Utilitaire 16

Votre chant fait tomber des flocons blancs et scintillants qui soignent vos alliés et gênent les mouvements de vos ennemis.

Quotidien ♦ arcanique, guérison, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme. L'explosion crée un périmètre de terrain difficile pour vos ennemis qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste, et chaque cible située dans le périmètre regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

### Mélopée des sphères célestes

Barde Utilitaire 16

Vous distordez les frontières entre les mondes jusqu'à ce qu'elles s'affaiblissent et s'interpénètrent.

Quotidien ♦ arcanique, périmètre, téléportation

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre d'instabilité planaire qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Tant que vous êtes dans le périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux Réflexes et pouvez vous téléporter de 2 cases en action de mouvement.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.



## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### Chant de convocation

Barde Attaque 17

En frappant votre adversaire avec votre arme, vous invitez un allié à venir vous porter assistance.

**Rencontre** ♦ arcanique, arme, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous téléportez un allié situé dans un rayon de 10 cases sur une case qui vous est adjacente.

**Virtu de vaillance** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allié bénéficie également d'un bonus de pouvoir à ses jets d'attaque contre cette cible égal à votre modificateur de Constitution.

### Cri d'évasion

Barde Attaque 17

Votre cri déferle sur votre adversaire dans un roulement de tonnerre arcanique et vous pousse, vous et vos alliés, à entrez dans la danse.

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases pouvez vous décaler de 2 cases en action libre.

**Virtu de ruse** : vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'intelligence en action libre.

### Masques menaçants

Barde Attaque 17

Vous modifiez la perception de votre ennemi de façon à ce qu'il voit vos alliés comme des bêtes terrifiantes. Un seul de vos alliés conserve son apparence normale.

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, psychique, terreur

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -5 à ses jets d'attaque sur toutes ses attaques qui n'incluent pas cet allié comme cible.

### Parole de vulnérabilité

Barde Attaque 17

Vous prononcez un ancien mot de pouvoir tout en frappant votre adversaire. Ce dernier devient vulnérable aux attaques de vos compagnons.

**Rencontre** ♦ arcanique, arme

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié qui touche la cible et qui bénéficie d'un avantage de combat contre elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19

### Accélération du tempo

Barde Attaque 19

Votre allié attaque à une vitesse tellement incroyable que sa silhouette en devient floue.

**Quotidien** ♦ arcanique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : un allié

**Effet** : la cible effectue 4 attaques de base en action libre.

### Danse irrésistible

Barde Attaque 19

Un sifflement sinistre entraîne les créatures qui l'entendent dans une danse grotesque sur un air dont vous battez la mesure.

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

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

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible vous confère, à vous et à vos alliés, un avantage de combat (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

### Danse tourbillonnante

Barde Attaque 19

Semblables à des étincelles aveuglantes tourbillonnant autour de votre adversaire, vous et vos alliés pouvez vous déplacer jusqu'à une position avantageuse.

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, radiant

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous et chaque allié dans un rayon de 10 cases pouvez vous décaler de 5 cases en action libre.

### Satire de la prouesse

Barde Attaque 19

Vos vers tournent en dérision les attaques de votre ennemi et le force à être aussi ridicule que le portrait que vous en dressez.

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est affectée par votre satire de la prouesse (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par la satire, elle effectue 2 jets lorsqu'elle effectue une attaque et doit utiliser le plus mauvais résultat. De même, chaque attaquant effectue 2 jets lorsqu'il effectue une attaque contre la cible et doit utiliser le meilleur résultat.

**Échec** : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la cible effectue 2 jets lorsqu'elle effectue une attaque et doit utiliser le plus mauvais résultat. De même, chaque attaquant effectue 2 jets lorsqu'il effectue une attaque contre la cible et doit utiliser le meilleur résultat.

## SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

### Chant du passage

Barde Utilitaire 22

Votre chant déforme et tord les frontières de l'espace, permettant à vos alliés de le sillonnaient avec aisance.

**Quotidien** ♦ arcanique, périmètre, téléportation

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

**Effet** : vous créez un périmètre de musique qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans le périmètre, vous et vos alliés pouvez vous téléporter sur n'importe quelle case située à 10 cases de vous en action de mouvement.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Réécriture de l'instant

Barde Utilitaire 22

*Vos quelques paroles conjurent la mort avant qu'elle ne s'empare de votre compagnon.*

**Rencontre** ♦ arcanique, guérison

**Action simple** Proximité explosion 5

**Déclencheur** : un allié dans un rayon de 5 cases meurt

**Cible** : l'allié déclencheur pris dans l'explosion

**Effet** : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. De plus, elle peut se relever et se décaler de 2 cases en action libre.

### Troupes invisibles

Barde Utilitaire 22

*Vous murmurez un mot et vous disparaissez avec vos alliés.*

**Rencontre** ♦ arcanique, illusion

**Action mineure** Proximité explosion 3

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Réussite** : chaque cible devient invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Symphonie des miroirs

Barde Utilitaire 22

*Vous entonnez un chant illusoire qui fait apparaître des doubles de vos alliés à côté d'eux. Les doubles essayent d'intercepter les attaques ennemis avant de disparaître lorsqu'ils sont touchés.*

**Quotidien** ♦ arcanique, illusion

**Action mineure** Proximité explosion 20

**Cible** : chaque allié pris dans l'explosion

**Réussite** : chaque cible bénéficie de deux doubles illusoires de sa personne qui durent jusqu'à la fin de la rencontre.

Jusqu'à ce que les doubles disparaissent, ils partagent la case de la cible et se déplacent avec elle. De plus, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA. Lorsqu'une attaque contre la CA rate la cible, l'un des doubles illusoires disparaît, et le bonus de pouvoir à la CA diminue de 2.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

### Chant libérateur

Barde Attaque 23

*Un flot de musique arcanique s'élève de votre arme et déferle sur vos alliés, les libérant des liens qui entravaient leurs mouvements.*

**Rencontre** ♦ arcanique, arme

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts, et les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti prennent fin sur tous les alliés situés dans un rayon de 5 cases, du moment qu'un jet de sauvegarde peut mettre fin à l'état préjudiciable.

### Grandeur et décadence

Barde Attaque 23

*Votre attaque promet une issue fatale à votre ennemi et glorieuse à votre allié.*

**Rencontre** ♦ arcanique, arme

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié adjacent à la cible peut effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de pouvoir de +5.

**Vertu de vaillance** : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir à son prochain jet d'attaque contre la cible égal à votre modificateur de Constitution.

### Ritournelle temporelle

Barde Attaque 23

*Une force arcanique met votre ennemi en pièces et altère le passage du temps. Pour un bref instant, vos alliés peuvent se déplacer et attaquer avant de se téléporter à l'endroit où ils se trouvaient auparavant.*

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, force, téléportation

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts. Chaque allié situé dans un rayon de 10 cases, en dernière action de son tour de jeu suivant, peut se téléporter en action libre sur la case où il a commencé ce tour de jeu.

**Vertu de ruse** : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tout allié qui se téléporte en utilisant ce pouvoir bénéficie d'un bonus de pouvoir à toutes ses défenses égal à votre modificateur d'Intelligence.

### Rythmes déstabilisants

Barde Attaque 23

*Un vacarme tonitruant assaille vos adversaires et leur fait perdre leur équilibre, ce qui offre à vos alliés l'opportunité de placer une attaque.*

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et vous renversez la cible à terre. De plus, un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle en action libre.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 25

### Chant belliqueux

Barde Attaque 25

*Votre chant résonne dans l'esprit de votre adversaire et affaiblit la virulence de ses coups contre toutes les créatures à l'exception de l'allié de votre choix. De même, il soutient votre allié afin qu'il puisse mener ce combat jusqu'au bout.*

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : sélectionnez un allié situé dans un rayon de 10 cases.

La cible réduit de moitié les dégâts de ses attaques sur tous vos alliés sauf sur l'allié sélectionné (sauvegarde annule).

De plus, cet allié inflige 1d10 dégâts supplémentaires lorsqu'il touche la cible jusqu'à la fin de la rencontre.

### Éloge du ridicule

Barde Attaque 25

*Votre couplet moqueur sape le moral et la confiance de votre adversaire et lui faire perdre toute envie d'agir.*

**Quotidien** ♦ arcanique, arme, charme, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule) et affaiblie (sauvegarde annule).

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

**Sarabande endiablée**

Barde Attaque 25

*Les rythmes sauvages de votre chant incitent vos ennemis à s'entretenir dans une orgie de violence aveugle.*

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur

**Action simple** Proximité explosion 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : vous faites glisser la cible de 5 cases. La cible effectue une attaque de base en action libre contre une créature de votre choix. La cible est alors étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Échec** : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Vision faussée**

Barde Attaque 25

*Une explosion de lumière aveuglante éblouit vos ennemis.*

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, illusion, radiant

**Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiaux. La vision de la cible est faussée (sauvegarde annule). Tant que la vision de la cible est faussée, vous êtes invisible pour la cible, et lorsqu'un allié touche la cible, il devient invisible pour la cible jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cet allié.

**Échec** : demi-dégâts, et vous êtes invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27****Explosion multicolore**

Barde Attaque 27

*Vous tracez des motifs de couleurs prismatiques qui éblouissent vos ennemis et permettent à vos alliés de s'esquiver.*

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, radiant

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiaux.

**Effet** : chaque allié pris dans l'explosion peut se décaler de 2 cases en action libre.

**Partition maudite**

Barde Attaque 27

*Vous lancez une terrible malédiction sur votre adversaire, liant sa destinée à celle de votre allié. Si votre ami vient à être blessé, votre adversaire subira le même sort.*

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Réflexes

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Choisissez un allié dans un rayon de 10 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 10 dégâts psychiques lorsque cet allié subit des dégâts.

**Vertu de ruse** : lorsque l'allié subit des dégâts, la cible subit des dégâts psychiques égaux à 10 + votre modificateur d'Intelligence.

**Sursaut de courage**

Barde Attaque 27

*Galvanisés et emportés par votre attaque impétueuse, vos alliés montent à l'assaut.*

**Rencontre** ♦ arcanique, arme

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut se décaler de 2 cases et effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre.

**Vertu de vaillance** : vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts égal à 1 + votre modificateur de Constitution.

**SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29****Fascination**

Barde Attaque 29

*Avec votre charme inégalable et votre magie malicieuse, vous pourriez convaincre votre pire ennemi de vous obéir.*

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : la cible est dominée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Échec** : la cible est hébétée (sauvegarde annule)

**Effet secondaire** : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts.

**Lumière des héros**

Barde Attaque 29

*Une lueur aveuglante jaillit de votre arme et embrase votre adversaire dans un bûcher radiant. La lumière des flammes persiste, soignant vos alliés et brûlant vos ennemis.*

**Quotidien** ♦ arcanique, arme, guérison, périmètre, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Effet** : l'attaque crée une zone explosion 2 de lumière vive centrée sur la cible. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque la cible se déplace, le périmètre se déplace avec elle. Tout allié qui débute son tour de jeu dans le périmètre regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme. Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 10 dégâts radiaux.

**Satire du commandement**

Barde Attaque 29

*Vos vers ridiculisent les talents de commandement de votre adversaire et modifient la réalité pour qu'elle se conforme à vos paroles. Tous les ennemis qui entourent votre adversaire deviennent particulièrement vulnérables aux attaques.*

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 5d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

**Effet** : la cible et les ennemis situés à 3 cases ou moins de la cible subissent un malus de -2 à toutes leurs défenses et gagnent une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).

# VOIES PARANGONIQUES

## CHANTRE DE GUERRE

« Ensemble, nous entrerons dans la légende aux côtés des plus grands héros que la terre ait jamais portés. »

**Prérequis :** barde, aptitude de classe de Vertu de vaillance

Les bardes s'inspirent des hauts faits des héros mythiques et utilisent ces légendes pour galvaniser leurs alliés. En tant que chantre de guerre, vous avez érigé ces légendes en modèles de conduite et vous menez vos compagnons au combat au rythme des chants qui exaltent le courage, l'endurance et les prouesses guerrières. Le rugissement des batailles, le choc de l'acier, le cri des guerriers, le martèlement des pas d'une armée en marche, voilà les notes qui composent la symphonie de la guerre, une mélodie qui s'élève au-dessus du champ de bataille tel un torrent déchaîné et qui emporte tout sur son passage.

Votre musique et vos chants incitent vos compagnons à accomplir des exploits héroïques. Votre Vertu de vaillance vous confère, à vous et à vos alliés, des points de vie temporaires et vos propres prouesses martiales augmentent la résistance de vos amis face à la douleur. D'une certaine façon, vos pouvoirs se rapprochent de ceux du maître de guerre puisqu'ils améliorent les déplacements et les attaques de vos alliés contre les cibles que vous frappez de votre arme.



CHAPITRE 2 | Classes de personnage

### APTITUDES DE CHANTRE DE GUERRE

**Inspiré par l'exemple (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Inspiré par le verbe (niveau 11) :** lorsqu'un allié gagne des points de vie temporaires grâce à votre aptitude de Vertu de vaillance, vous gagnez le même nombre de points de vie temporaires. De plus, lorsque vous réduisez un ennemi à 0 points de vie, ou que vous le mettez en péril, un allié situé dans un rayon de 10 cases gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Constitution. Le nombre de points de vie temporaires passe à 8 + votre modificateur de Constitution au niveau 21.

**Inspiré par l'exploit (niveau 16) :** vous pouvez dépenser 2 points d'action au cours d'une rencontre au lieu d'un seul.

### SORTS DE CHANTRE DE GUERRE

#### Châtiment victorieux Chantre de guerre Attaque 11

*Vous frappez votre adversaire etappelez un allié à vos côtés pour qu'il pourfende la même cible.*

**Rencontre ♦ arcanique, arme**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible : une créature**

**Attaque : Charisme contre CA**

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

**Effet :** en action libre, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut se décaler de 3 cases et effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible avec un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

#### Chant de bataille Chantre de guerre Utilitaire 12

*Les promesses de gloire de vos chants enflamment la fougue de vos alliés et les incitent à concentrer leurs attaques sur un même adversaire.*

**Rencontre ♦ arcanique**

**Action mineure Proximité explosion 10**

**Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion**

**Effet :** choisissez un ennemi pris dans l'explosion. Chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets d'attaque contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Promesses de gloire Chantre de guerre Attaque 20

*Exalté à l'idée d'une victoire glorieuse, votre allié assène un coup dévastateur à l'adversaire que vous venez de blesser.*

**Quotidien ♦ arcanique, arme**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible : une créature**

**Attaque : Charisme contre CA**

**Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts.** En action libre, un de vos alliés adjacents à la cible peut utiliser un pouvoir de rencontre d'attaque de corps à corps contre cette cible, en la touchant automatiquement.

**Échec :** en action libre, un de vos alliés adjacents à la cible peut utiliser un pouvoir à volonté d'attaque de corps à corps contre cette cible, en la touchant automatiquement.

## DISCIPLE DES SEPT

« Pourquoi n'avoir qu'une seule corde à son arc ? »

**Prérequis :** barde, tout talent de multiclassage

Au sein de la multitude des légendes colportées par les bardes, quelques figures mythiques apparaissent régulièrement, comme notamment les mystérieuses Sept. Selon les versions, les Sept sont des soeurs, ou parfois des frères, dont le nom varie d'histoire en histoire. Elles ne sont ni déesses, ni mortelles et les légendes les décrivent parfois comme les exarques de Corellon ou de quelque autre divinité, parfois encore comme des anges venus de sept royaumes différents. Pourtant, la plupart du temps, on les appelle simplement les Sept. Certaines légendes les dépeignent comme les muses des arts, inventrices ou protectrices de la danse, de la poésie, du chant, de la musique, de la peinture, du théâtre et de toutes formes d'expression artistique. D'autres légendes les décrivent comme les patronnes de toutes les activités mortelles, voir même comme les protectrices des différentes sources de pouvoir. Les Sept ne sont jamais tout à fait décrites de la même façon dans deux histoires différentes, voire même dans une même histoire racontée deux fois de suite. Il en est de même pour leurs disciples, dont vous faites partie.

Fidèle aux préceptes des Sept, votre curiosité est sans limite. Aucun champ d'étude étriqué ne pourra jamais étancher votre inaltérable soif de connaissance. Vous excellez en tant que meneur arcanique, mais cela ne vous empêchera jamais d'apprendre deux ou trois trucs de la part d'un protecteur martial ou d'un contrôleur primal. Si aucun savoir n'est inaccessible, alors rien n'est impossible.

En sélectionnant des talents de multiclassage et en apprenant les pouvoirs de diverses classes, vous saurez faire face à toutes les situations, quoi qu'il arrive. De plus, en apprenant des sorts aux applications extrêmement diversifiées, vous êtes assuré de toujours pouvoir fournir à vos alliés le bonus approprié. Vous vous nourrissez de toutes les expériences et vous veillez non seulement à dépasser vos propres limites mais également à aider vos compagnons à exceller dans leurs spécialités.

### APTITUDES DE DISCIPLE DES SEPT

**Maîtrise quotidienne (niveau 11) :** à la fin d'un repos prolongé, vous pouvez remplacer un pouvoir d'attaque quotidien obtenu par un talent de multiclassage par un autre pouvoir d'attaque quotidien de même niveau ou d'un niveau inférieur de la même classe.

**Action versatile (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous récupérez l'usage d'un pouvoir utilitaire de rencontre ou d'un pouvoir d'attaque de rencontre obtenu par un talent de multiclassage et que vous avez utilisé pendant cette rencontre.

**Intuition du dilettante (niveau 16) :** lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque obtenu par un talent de multiclassage, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts de l'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

### SORTS DE DISCIPLE DES SEPT

#### Adaptation arcanique Disciple des Sept Attaque 11

Puisant dans le pouvoir arcanique brut qui vous entoure, vous façonnez le sort le plus adapté à la situation présente. De plus, vous conférez momentanément une protection ou un regain de hargne à l'un de vos alliés.

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur**

**Action simple**      **Proximité explosion 5**

**Cible :** une créature prise dans l'explosion

**Attaque :** Charisme contre Réflexes, Vigueur ou Volonté (au choix)

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

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un allié situé dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses ou d'un bonus de pouvoir de +1 à ses jets d'attaque.

#### Élégance naturelle Disciple des Sept Utilitaire 12

Vous avez un sort adapté à chaque situation.

**Quotidien ♦ arcanique**

**Action mineure**      **Distance 5**

**Cible :** vous ou un allié

**Effet :** la cible bénéficie de l'un des avantages suivants jusqu'à la fin de la rencontre :

- ♦ bonus de pouvoir de +2 à la VD
- ♦ bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et de dégâts sur les attaques d'opportunité
- ♦ + 4 aux jets d'attaque bénéficiant d'un avantage de combat au lieu de +2
- ♦ camouflage
- ♦ résistance 10 à un type de dégâts de votre choix

#### Voix des Sept Disciple des Sept Attaque 20

Vous prononcez un mot avec sept voix différentes, ce qui fait reculer votre adversaire en le clouant au sol.

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur**

**Action simple**      **Distance 5**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre Réflexes, Vigueur ou Volonté (au choix)

**Réussite :** 3d10 + modificateur de Charisme dégâts. Soit la cible est hébétée (sauvegarde annule), soit vous la poussez de 3 cases et vous l'immobilisez (sauvegarde annule).

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

## MÉNESTREL DE L'ÉTÉ

« Les rythmes anciens renaissent éternellement  
Tel le fil de cette feuille plus affûté qu'un poème élégant »

**Prérequis :** bard, aptitude de classe de Vertu de ruse



Tiandra, la Reine de l'été (cf. *Manuel des plans*) compte parmi les habitants les plus puissants de la Féerie. Sa cour est à l'image de sa beauté irréelle, animée d'une inlassable activité, elle est tapissée de guirlandes de fleurs. Elle peut faire mûrir les blés d'un simple sourire et ses faveurs peuvent décupler les dons d'un mortel pour le chant et la poésie.

Que la Reine de l'été vous ait souri ou que vous cherchiez à obtenir sa bénédiction, vous entretenez un lien avec les Fées de l'été et vous étudiez attentivement leur magie. Par la grâce de votre présence féerique, vous pouvez vous téléportez avec vos alliés ou faire appel aux pouvoirs de régénération de la Reine de l'été pour améliorer vos propres pouvoirs de guérison.

Si vous servez la Reine de l'été de votre mieux, vous pouvez espérer bénéficier de ses faveurs. Certains des plus grands héros du passé ont ainsi reçu des titres de noblesse, des instruments merveilleux, de puissants enchantements et bien d'autres présents de la main de la Reine. Mais prenez garde, même si, comme toutes les fées, la Reine de l'été est plutôt digne de confiance, aucun de ses cadeaux n'est jamais vraiment gratuit.

## APTITUDES DE MÉNESTREL DE L'ÉTÉ

**Chemin des fées (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous vous téléportez ou vous téléportez un allié adjacent de 5 cases en action libre avant ou après l'action supplémentaire.

**Les faveurs de la Reine (niveau 11) :** lorsque vous soignez avec un pouvoir de guérison de bard, ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés par chaque cible.

**Jugement de la Cour de l'été (niveau 16) :** lorsqu'une attaque ennemie ratée déclenche votre aptitude de classe de Vertu de ruse, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque contre l'ennemi qui a porté l'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## SORTS DE MÉNESTREL DE L'ÉTÉ

### Chant de protection de la Reine

Ménestrel de l'été  
Attaque 11

*La mélodie que vous entonnez est tellement merveilleuse qu'elle submerge les sens de votre adversaire tout en créant des flammèches de lumières qui rendent floues les silhouettes de vos alliés.*

**Rencontre** → arcanique, focaliseur, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficie d'un camouflage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

### Chant des chemins buissonniers

Ménestrel de l'été  
Utilitaire 12

*Cette chanson fait vibrer l'air au rythme de la Féerie et déforme l'espace autour de vous et de vos alliés.*

**Quotidien** → arcanique, périmètre, téléportation

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de magie féérique qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Dans le périmètre, vous et vos alliés pouvez vous téléporter de 2 cases en action de mouvement.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

### Chant de la Haute Cour

Ménestrel de l'été  
Attaque 20

*Un feuillage étincelant de pouvoir radiant vous enveloppe vous et vos alliés tandis que vous chantez les louanges de la nature éternelle.*

**Quotidien** → arcanique, focaliseur, périmètre, radiant

**Action simple** Proximité explosion 10

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** 3d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de chant qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans le périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

## VOIX DU TONNERRE

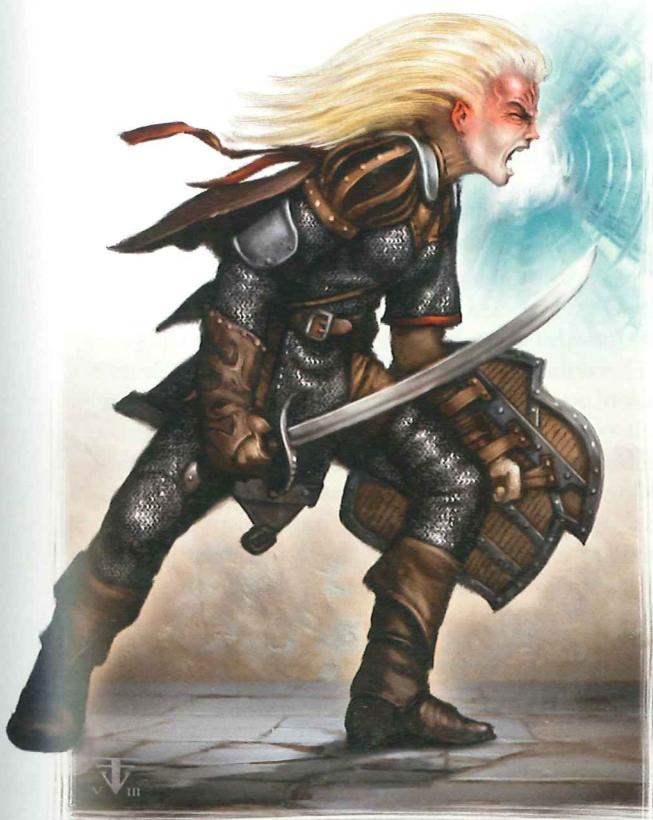
« Quand le tonnerre donne de la voix, c'est toute la nature qui tremble »

**Prérequis :** barde

Votre voix est votre arme et, en étudiant les anciennes traditions du bardisme, vous avez rendu cette arme incroyablement puissante. Tout à la fois tonnerre grondant dans un ciel déchainé, tremblement de terre faisant vaciller les édifices, rouleaux de vagues s'écrasant sur le rivage ou explosion ravageuse de flammes ardentes, votre voix est l'expression brute du pouvoir du son, tonitruant et dévastateur.

Des variantes de cette voie apparaissent dans le bardisme de nombreuses races et cultures. Les éladrins ont souvent associé leurs traditions magiques aux forces de la nature et, tels les bralanis des vents d'automne ou les tulanis du soleil de l'été, vous pouvez être un noble éladrin de l'orage. Les bardes nains ou goliaths sont enclins à exprimer le grondement du tonnerre. Les bardes drows privilégient la voix de la fureur ou de la folie qui inspire leur musique splendide et terrifiante. Quand aux tieffelins, leur puissante voix génère une force explosive.

Les aptitudes et les pouvoirs de cette voie paragonique augmentent la portée et l'efficacité de vos pouvoirs de tonnerre. Vos chants et vos cris tonitruants résonnent sur le champ de bataille et incitent vos alliés à frapper de plus belle tandis que votre *chant de tonnerre* confère à vos alliés la capacité de répercuter l'écho de votre voix surpuissante.



## APTITUDES DE VOIX DU TONNERRE

**Voix du tonnerre (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, la taille de toutes les attaques d'explosion de proximité que vous effectuez pendant cette action augmente de 1, et la taille de toutes les attaques de décharge de proximité que vous effectuez pendant cette action augmente de 2.

**Une voix à réveiller les morts (niveau 11) :** en action libre, vous conférez à un allié situé dans un rayon de 10 cases un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde contre la mort. Le bonus persiste jusqu'à ce que cet allié ne soit plus mourant.

**Paroles tonitruantes (niveau 16) :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez un pouvoir de tonnerre.

## SORTS DE VOIX DU TONNERRE

### Grondement du tonnerre Voix du tonnerre Attaque 11

*Vous créez successivement deux puissantes vagues de tonnerre.*

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre**

**Action simple** Proximité explosion 2

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Charisme contre Vigueur

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous poussez la cible de 1 case. Avant d'effectuer d'autres actions à ce tour de jeu, vous pouvez effectuer de nouveau l'attaque en action libre.

### Echo de la fatalité Voix du tonnerre Utilitaire 12

*Vous faites appel aux vibrations de votre magie pour créer l'écho d'un sort que vous avez déjà lancé.*

**Quotidien ♦ arcanique**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de barde qui est accompagné du mot-clé tonnerre et que vous avez utilisé pendant cette rencontre.

### Chant de tonnerre Voix du tonnerre Attaque 20

*Votre chant est un tonnerre grondant dont vos alliés se font l'écho pour écraser vos ennemis.*

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre**

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible :** chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque :** Charisme contre Vigueur

**Réussite :** 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous renversez la cible à terre.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** au début du tour de jeu suivant de chaque allié pris dans la décharge, l'allié inflige 5 dégâts de tonnerre à tout ennemi situé à 2 cases ou moins de lui.

# DRUIDE



CHAPITRE 2 | Classes de personnage

« Je suis le veneur, je suis le chasseur. Je suis la tempête. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur. En forme animale, vous avez accès à des pouvoirs qui offrent des capacités de contrôle à courte portée. En forme humanoïde, vous entrez vos adversaires à distance. En fonction du choix de vos aptitudes de classe et de vos pouvoirs, vous pouvez assumer un rôle secondaire de cogneur ou de meneur.

**Source de pouvoir :** primale. Vous avez développé vos pouvoirs en étudiant le monde animal et en communiant avec la nature.

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Dextérité, Constitution

**Port des armures :** étoffe, cuir, peau

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, armes simples à distance

**Focaliseurs :** bâtons, totems

**Bonus en défense :** Réflexes +1, Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 12 + valeur de Constitution

**Points de vie par niveau :** 5

**Récupérations pas jour :** 7 + valeur de Constitution

**Formation de compétence :** Nature. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétence supplémentaires dans la liste ci-dessous.

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For),

Diplomatie (Cha), Endurance (Cor), Histoire (Int),

Intuition (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** aspect primal, harmonie de la nature, magie rituelle, métamorphose animale

Réservés et énigmatiques, les druides sont chez eux dans les espaces sauvages. Ils sont capables de courir parmi une meute de loup, savent parler aux arbres vénérables et peuvent s'envoler au-dessus des nuages pour contempler les orages. Ils considèrent les épreuves comme des tests, à la fois de leurs aptitudes physiques et de leur lien avec le monde sauvage. Et bien que de nombreux druides aient l'apparence de la sérénité, ils peuvent aussi exprimer la ruse de la bête et la fureur de l'orage.

Que vous soyez né dans la nature ou que vous ayez fui la civilisation, que vous ayez choisi votre voie ou écouté ou répondu à un appel du cœur, vous avez un lien avec les esprits primordiaux de la nature.

Invoquez ces puissances indomptables, et elles entraveront vos adversaires ou abattront la tempête sur vos ennemis. Libérez votre propre esprit, et vous deviendrez la Bête primordiale, farouche et insoumise.

## APTITUDES DE DRUIDE

Vous disposez des aptitudes suivantes :

### HARMONIE DE LA NATURE

Certains druides sont plus à l'aise en forme animale, tandis que d'autres préfèrent leur forme humanoïde. Quoi qu'il en soit, de la même manière qu'ils protègent l'équilibre du monde entre les influences



divines et originelles, tous les druides recherchent en eux-mêmes l'harmonie du corps et de l'esprit.

Vous débutez avec trois pouvoirs d'attaque à volonté. Tout au long de votre carrière, au moins un de ces pouvoirs, mais pas plus de deux, doit comporter le mot-clé « forme animale ». De cette manière, vous avez accès à des attaques efficaces que vous soyez sous forme animale ou humanoïde.

## ASPECT PRIMAL

La culture druidique enseigne l'existence de la Bête primordiale, l'esprit originel des nobles prédateurs de ce monde. Insaisissable entité d'ombre, de fourrure, de plumes et de griffes, cette créature apparaît souvent dans les visions des druides. Lorsque ces derniers utilisent la *métamorphose animale* et leurs pouvoirs de forme animale, ce sont les attributs de cette puissance qu'ils expriment. En tant que druide, choisissez quel aspect de la Bête primordiale se manifeste le plus fortement dans vos pouvoirs.

Choisissez l'une de ces options. Ce choix se traduit par des bonus à certains pouvoirs de druides. Ces bonus sont détaillés dans la description des pouvoirs concernés.

**Gardien primal** : tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez utiliser votre modificateur de Constitution à la place du modificateur de Dextérité ou d'Intelligence pour déterminer votre CA.

**Prédateur primal** : tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre vitesse de déplacement.

## MAGIE RITUELLE

Vous gagnez le talent Lanceur de rituels (cf. page 199 du *Manuel des Joueurs*) en tant que talent supplémentaire, ce qui vous permet d'utiliser des rituels magiques. Vous possédez un bréviaire qui contient deux rituels que vous maîtrisez : Messager animal (cf. page 307 du *Manuel des Joueurs*) et un autre rituel de niveau 1 de votre choix.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser Messager animal sans dépenser le coût des composantes.

## APERÇU DU DRUIDE

**Particularités** : votre capacité à prendre forme animale pour porter le combat dans les rangs adverses complémente parfaitement vos redoutables pouvoirs à distance et de zone. En fonction des pouvoirs que vous choisissez, vous restez plus souvent sous forme humanoïde ou sous forme animale.

**Religion** : La plupart des druides dédaignent les dieux de la Mer Astrale, préférant des dévotions et un mode de vie tournés vers les esprits primordiaux de la nature. Bien qu'il serait trompeur de qualifier cette relation de culte, les druides en appellent souvent à ces esprits, qu'il s'agisse de les invoquer rituellement lors des changements de saison, de solliciter leur aide ou encore de les apaiser à l'aide d'offrandes de nourriture brûlée ou de sang.

**Races** : Les elfes et les férals griffes-effilées font d'excellents druides prédateurs, leur clairvoyance naturelle complétant avec grâce et habileté leur relation symbiotique avec la nature. Les nains sont quant à eux parfait pour le rôle de druide gardien, et les humains comme les goliaths les suivent parfois dans cette voie.

## MÉTAMORPHOSE ANIMALE

En tant que druide, vous avez la capacité d'insuffler à votre enveloppe charnelle l'énergie primale des bêtes et de vous transformer en animal. Vous disposez d'un pouvoir à volonté, *métamorphose animale*, qui vous permet de prendre l'apparence d'une bête. De nombreux pouvoirs de druide comportent le mot-clé « forme animale » (cf. page 220) et ne peuvent par conséquent être utilisés que lorsque vous êtes sous forme animale.

Le pouvoir *métamorphose animale* vous permet d'adopter la forme d'une bête naturelle ou féérique de votre taille, généralement un mammifère quadrupède tel qu'un ours, un sanglier, une panthère, un loup ou un glouton. Votre forme animale peut également être un amas nébuleux de fourrure et de griffes, incarnation de la Bête primordiale dont tous les animaux terrestres sont des projections incomplètes. Choisissez une forme spécifique à chaque fois que vous utilisez *métamorphose animale*; cette forme n'a aucun effet sur vos caractéristiques ni sur vos modes de déplacement.

Votre choix d'aspect primal peut vous amener à privilégier une forme particulière. En outre, certains pouvoirs de forme animale impliquent des changements de forme spécifiques lorsque vous les utilisez. Vous pouvez également adopter une apparence plus exotique lorsque vous êtes sous forme animale : reptilienne, comme un drake enragé ou un crocodile, ou bien fantastique, comme un ours-hibou ou une bulette.

## FOCALISEURS

Les druides utilisent des bâtons ou des totems pour focaliser leur énergie primale. Lorsque vous tenez un bâton magique ou un totem magique, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts de vos pouvoirs druidiques et de vos pouvoirs druidiques de voies paragoniques accompagnés du mot-clé focaliseur. Sans focaliseur, vous pouvez tout de même utiliser ces pouvoirs.

## CRÉER UN DRUIDE

Les druides se servent de la Sagesse, de la Dextérité et de la Constitution pour utiliser leurs pouvoirs. Vous pouvez opter pour tous les pouvoirs qui vous plaisent, mais la plupart des druides sélectionnent des pouvoirs qui s'adaptent bien à leur choix d'aspect primal.

### DRUIDE GARDIEN

En tant que druide gardien, vous êtes le protecteur de la terre et de ceux qui en dépendent. Votre magie est celle de la pierre, de la forêt et du ciel, ces inaltérables émanations de la nature auprès desquelles la tyrannie des mortels semble éphémère. Vos pouvoirs vous permettent d'assumer un rôle secondaire de meneur. Vos pouvoirs d'attaque dépendent de la Sagesse, qui devrait être votre meilleure caractéristique. Prenez la Constitution comme deuxième choix, afin d'améliorer votre ténacité et de tirer le meilleur de votre pouvoir de gardien.

**Aptitude de classe suggérée** : gardien primal

**Talent suggéré** : Pressentiment primal

**Compétences suggérées** : Arcanes, Intuition, Nature, Soins

**Pouvoirs à volonté suggérés :** appel de la bête, griffes avides, vent glacial

**Pouvoir de rencontre suggéré :** éclair de givre

**Pouvoir quotidien suggéré :** flammes de vie

## DRUIDE PRÉDATEUR

En tant que druide prédateur, vous traquez et détruissez ceux qui dévastent la nature. Votre magie est celle du fauve grondant, du loup en chasse et de la lune de sang. Vos pouvoirs vous permettent d'assumer un rôle secondaire de cogneur, avec la capacité d'infliger des dégâts significatifs avec vos capacités de contrôle. Faites de la Sagesse votre meilleure caractéristique pour optimiser vos attaques, puis choisissez ensuite la Dextérité pour améliorer vos pouvoirs de prédateur.

**Aptitude de classe suggérée :** prédateur primal

**Talent suggéré :** Fureur primaire

**Compétences suggérées :** Arcanes, Athlétisme, Nature, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés :** bond mortel, graine enflammée, lacération

**Pouvoir de rencontre suggéré :** morsure acérée

**Pouvoir quotidien suggéré :** frénésie sanguinaire

## CHOISIR SES POUVOIRS DE DRUIDE

Au moment de choisir vos pouvoirs de druide, vous devez prendre deux facteurs en considération. L'un est la manière dont ces pouvoirs s'accordent avec le concept de votre personnage - selon que vous le voyez plus comme un gardien ou comme un prédateur. L'autre facteur est le temps que votre personnage passera sous forme animale et sous forme humanoïde. Qu'il soit gardien ou prédateur, votre druide a accès à des pouvoirs qui sont utilisés principalement sous forme animale et à d'autres qui sont destinés à la forme humanoïde. Ce facteur influence donc directement la manière de jouer votre personnage.

La méthode la plus simple consiste à choisir pour chaque niveau les pouvoirs qui vous attirent le plus. Si la majorité sont des pouvoirs de forme animale, vous passerez sans doute peu de temps sous forme humanoïde, afin de pouvoir utiliser le pouvoir que vous aimez. Si en revanche les pouvoirs qui vous plaisent sont des attaques à distance ou de zone, qui ne sont pas utilisables sous forme animale, cela affecte également la manière de jouer votre personnage. Quoi qu'il en soit, l'essentiel est d'utiliser des pouvoirs que vous appréciez.

Si malgré cela vous ne savez que choisir, prenez environ la moitié de vos pouvoirs parmi ceux de forme animale. Au premier niveau, sélectionnez-en un ou deux comme pouvoirs à volonté, puis choisissez un pouvoir de forme animale soit pour votre pouvoir quotidien, soit pour celui de rencontre. Lorsque vous progressez dans les niveaux, tentez de maintenir cette proportion entre les pouvoirs de forme animale et les autres.

Enfin, souvenez-vous qu'il est toujours possible de procéder à un échange (cf. *Manuel des Joueurs*, p. 28) pour modifier votre sélection de pouvoirs si elle ne vous convient pas.

## POUVOIRS DE DRUIDE

Vos pouvoirs sont des évocations qui font appel aux esprits primordiaux pour altérer votre forme et entraver vos ennemis. Vous animez les racines des arbres, commandez à la foudre, consommez vos ennemis dans les flammes ou devenez un féroce prédateur dont les hurlements suffisent à emplir d'effroi le cœur de vos adversaires.

### APTITUDES DE CLASSE

Tous les druides disposent du pouvoir *métamorphose animale*.

#### Métamorphose animale

Aptitude de druide

*Vous adoptez l'un des aspects de la Bête primordiale ou reprenez votre forme humanoïde.*

**À volonté ♦ métamorphose, primale**

**Action mineure (spécial)** Personnelle

**Effet :** vous passez de votre forme humanoïde à votre forme animale, ou vice-versa. Lorsque vous passez de votre forme animale à votre forme humanoïde, vous pouvez vous décaler de 1 case. Tant que vous êtes sous forme animale, vous ne pouvez pas utiliser de pouvoirs de talent, d'attaque ou utilitaires qui ne comportent pas le mot-clé forme animale. Vous pouvez toutefois maintenir de tels pouvoirs.

Choisissez une forme spécifique lorsque vous utilisez *métamorphose animale* pour prendre l'apparence d'une bête. La forme animale est de la même catégorie de taille que vous, ressemble à une bête naturelle ou féerique et ne change pas vos caractéristiques de jeu ni vos modes de déplacement. Votre équipement s'intègre à votre forme animale mais vous lâchez tout ce que vous tenez en main, à l'exception des focaliseurs que vous pouvez toujours utiliser. Vous continuez à jouir des effets de l'équipement que vous portez.

Vous pouvez utiliser les propriétés et les pouvoirs des focaliseurs et des objets magiques que vous portez sur vous mais pas les propriétés et les pouvoirs des armes ni les pouvoirs des objets merveilleux. Bien que l'équipement fasse partie de votre forme animale, il ne peut être enlevé et tout ce qui est dans un contenant intégré à votre forme animale est inaccessible.

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par round.

### ÉVOCATIONS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

#### Appel de la Bête

Druide Attaque 1

*Vous exaltez la sauvagerie qui sommeille en chacun, et vos ennemis enragés abandonnent toute stratégie.*

**À volonté ♦ charme, focaliseur, primale, psychique**

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

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** la cible ne peut plus jouir d'un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, lors de son tour de jeu suivant, la cible subit 5 + votre modificateur de Sagesse dégâts psychiques à chaque fois qu'elle effectue une attaque n'incluant pas parmi les cibles votre allié le plus proche d'elle.

Niveau 21 : 10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

**Bond mortel**

Druide Attaque 1

Vif comme une panthère, vous bondissez sur votre proie en la prenant totalement au dépourvu.

**À volonté ♦ focaliseur, forme animale, primale**

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible confère un avantage de combat à la première créature qui l'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

**Flèche de tempête**

Druide Attaque 1

Une lance de foudre transperce votre adversaire et sature l'air d'électricité. Aussitôt, l'énergie crépitante recommence à s'accumuler pour frapper une seconde fois.

**À volonté ♦ électricité, focaliseur, primale**

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

Si la cible ne se déplace pas d'au moins 2 cases à son tour de jeu suivant, elle subit votre modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Fouet épineux**

Druide Attaque 1

Des lianes barbelées jaillissent du bois de votre bâton ou de votre totem pour lacérer et enchevêtrer votre proie.

**À volonté ♦ focaliseur, primale**

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous tirez la cible sur 2 cases.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Graine enflammée**

Druide Attaque 1

Vous jetez une graine imprégnée d'énergie primale. En heurtant le sol au pied de vos adversaires, la graine explose dans une floraison incandescente.

**À volonté ♦ feu, focaliseur, périmètre, primale**

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d6 dégâts de feu, et les cases adjacentes à la cible deviennent un périmètre embrasé qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui pénètre dans ce périmètre ou y débute son tour de jeu subit votre modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Niveau 21 : 2d6 dégâts de feu.

**Griffes avides**

Druide Attaque 1

Lacéré de vicieux coups de griffes, votre adversaire fait une proie facile pour votre prochain assaut.

**À volonté ♦ focaliseur, forme animale, primale**

Action simple Corps à corps contact

Cible : Une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Spécial : ce pouvoir peut être utilisé comme attaque de base de corps à corps.

**Lacération**

Druide Attaque 1

D'un séroce coup de griffe, vous balayez votre adversaire qui se retrouve à votre merci.

**À volonté ♦ focaliseur, forme animale, primale**

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Spécial : ce pouvoir peut être utilisé comme attaque de base de corps à corps.

**Vent glacial**

Druide Attaque 1

Un vent hivernal s'abat sur vos ennemis qui se dispersent sous l'assaut cinglant.

**À volonté ♦ focaliseur, froid, primale**

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 1d6 dégâts de froid, et vous pouvez faire glisser la cible de 1 case.

Niveau 21 : 2d6 dégâts de froid.

**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1****Abattoir**

Druide Attaque 1

Votre adversaire lit sa propre mort dans votre regard indomptable. Abandonnant tout espoir, il s'offre à vos griffes.

**Rencontre ♦ charme, focaliseur, forme animale, primale, psychique**

Action simple Distance 5

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et vous tirez la cible sur 3 cases.

**Éclair de givre**

Druide Attaque 1

Un trait glacial frappe votre adversaire qui se retrouve gelé sur place.

**Rencontre ♦ focaliseur, froid, primale**

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Gardien primal : l'attaque inflige votre modificateur de Constitution dégâts supplémentaires.

### Morsure acérée

Druide Attaque 1

Vif et sournois, vous mordez vos ennemis et esquez aussitôt pour éviter la contre-attaque.

**Rencontre** ♦ focaliseur, forme animale, primale

Action simple Corps à corps contact

Cibles : une ou deux créatures

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Si au moins une attaque réussit, vous pouvez vous décaler de 2 cases.

**Prédateur primal** : le nombre de cases dont vous pouvez vous décaler est égal à votre modificateur de Dextérité.

### Racines tortueuses

Druide Attaque 1

Des racines jaillissent du sol et enserrent les créatures avoisinantes.

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et chaque case adjacente à la cible devient du terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Feu féerique

Druide Attaque 1

Un halo de lumière chatoyante enveloppe vos adversaires, les distrayant et les ralentissant. Lorsque la dernière créature reprend ses esprits, la flamme s'embrase une dernière fois, brulant les chairs dans un éclat aveuglant.

**Quotidien** ♦ focaliseur, primale, radiant

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : la cible est ralenti et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

**Effet secondaire** : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Flammes de vie

Druide Attaque 1

Un déluge de flammes consomme vos adversaires. Tandis que vos victimes éteignent les flammes, une étincelle de vie vole jusqu'à l'un de vos alliés.

**Quotidien** ♦ feu, focaliseur, guérison, primale

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si la cible tombe à 0 points de vie avant de sauvegarder contre les dégâts continus, une créature de votre choix à 5 cases ou moins de la cible regagne 5 + votre modificateur de Constitution points de vie.

**Effet secondaire** : une créature de votre choix à 5 cases ou moins de la cible regagne votre modificateur de Constitution points de vie.

Échec : demi-dégâts.

### Frénésie sanguinaire

Druide Attaque 1

Dans un déluge de griffes et de crocs, vous frappez les ennemis qui vous encerclent.

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux).

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

### Prison de vent

Druide Attaque 1

Le vent harcèle votre adversaire, qui se retrouve plaqué au sol par une violente bourrasque dès qu'il tente de se déplacer.

**Quotidien** ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Effet** : la cible confère un avantage de combat jusqu'à ce qu'elle se déplace ou jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque la cible se déplace pour la première fois avant la fin de la rencontre, chaque ennemi à 5 cases ou moins de la cible est jeté à terre.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Brouillard obscurcissant

Druide Utilitaire 2

Une épaisse brume se forme et dissimile vos alliés.

**Quotidien** ♦ périmètre, primale

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre légèrement voilé qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien** (mineure) : le périmètre persiste, et vous pouvez augmenter sa taille de 1, jusqu'à un maximum de explosion 5.

### Glissement furtif

Druide Utilitaire 2

Vous adoptez l'apparence d'une souris, d'une araignée, ou de tout autre animal qui échapperait à l'attention de la plupart des observateurs.

**Quotidien** ♦ primale

Action libre Personnelle

**Prérequis** : vous devez avoir le pouvoir métamorphose animale

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser métamorphose animale pour prendre la forme d'une bête naturelle ou féerique de très petite taille, telle qu'une souris, un chat ou une grosse araignée. Sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de + 5 à vos tests de Discréption. Vous ne pouvez pas attaquer, ramasser quoi que ce soit, ou manipuler des objets.

Jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez utiliser métamorphose animale pour changer de forme entre celle-ci, une autre forme animale et votre forme humaine.

### Peau d'écorce

Druide Utilitaire 2

Une écorce protectrice recouvre votre corps et votre armure.

**Rencontre** ♦ primale

Action mineure Distance 5

Cible : vous ou un allié

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir à sa CA égal à votre modificateur de Constitution.

**Poursuite véloce**

Druide Utilitaire 2

*Vos membres vous propulsent au loin avec la vitesse d'un guépard.***Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale****Action mineure** Personnelle**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, tant que vous êtes en forme animal, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à votre vitesse de déplacement égal à votre modificateur de Dextérité.**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3****Appel de la foudre**

Druide Attaque 3

*Des éclairs transpercent vos adversaires et le tonnerre gronde tel une bête à l'affût, comme si la foudre n'attendait qu'un mouvement pour s'abattre sur vos ennemis apeurés.***Rencontre ♦ électricité, focaliseur, périmètre, primale, tonnerre****Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.**Effet :** l'explosion crée un périmètre de tonnerre roulant qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'il se trouve dans ce périmètre, tout ennemi subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque, et tout ennemi qui quitte le périmètre subit 5 dégâts de tonnerre.**Greffes impitoyables**

Druide Attaque 3

*Vif comme l'éclair, vous fondez sur vos proies qui reculent devant la férocité de vos attaques.***Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale****Action simple** Corps à corps contact**Cibles :** une ou deux créatures**Attaque :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible sur 2 cases.**Vélocité du prédateur**

Druide Attaque 3

*Vous sillonnez le champ de bataille en semant la mort dans les rangs adverses.***Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale****Action simple** Corps à corps contact**Cible principale :** une créature**Attaque principale :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible principale est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**Effet :** vous vous décalez de 2 cases puis faites une attaque secondaire.**Prédateur primal :** vous vous décalez de modificateur de Dextérité cases.**Cible secondaire :** une créature différente de la cible principale**Attaque secondaire :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible secondaire est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**Vent de la toundra**

Druide Attaque 3

*Le vent rugit comme un fauve enragé et vos adversaires sont projetés au sol, lacérés d'éclats de glace.***Rencontre ♦ focaliseur, froid, primale****Action simple** Proximité décharge 3**Cible :** chaque créature prise dans la décharge**Attaque :** Sagesse contre Vigueur**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible est jetée à terre.**Gardien primal :** vous poussez également la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.**ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5****Glouton primal**

Druide Attaque 5

*Vous vous transformez en glouton sanguinaire, une masse de griffes, de crocs et de fourre prête à déchiqueter tout adversaire suffisamment inconscient pour s'approcher. La férocité de vos attaques est telle que vous tranchez aisément à travers muscles et tendons.***Quotidien ♦ focaliseur, forme animale, primale****Action simple** Corps à corps contact**Cible :** une créature**Attaque :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, 5 dégâts continus (sauvegarde annule).**Échec :** demi-dégâts.**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, tant que vous êtes sous forme animale et en état d'entreprendre des actions, tout ennemi qui vous porte une attaque de corps à corps subit votre modificateur de Constitution dégâts.**Mur d'épines**

Druide Attaque 5

*Un épais fourré bloque les mouvements adverses, semant la confusion chez l'ennemi.***Quotidien ♦ focaliseur, invocation, primale****Action simple** Zone mur 8 à 10 cases ou moins**Effet :** vous faites apparaître un mur de lianes enchevêtrées et hérissées d'épines. Ce mur peut avoir jusqu'à 4 cases de hauteur ; il doit reposer sur une surface solide et perdure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur offre un abri et chacune de ses cases bloque les lignes de mire des créature qui ne sont pas adjacentes à cette case.**Pénétrer sur une case de mur coûte 3 cases de mouvement supplémentaires. Une créature qui entre dans l'espace occupé par le mur ou qui y commence son tour subit 1d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).****Maintien (mineure) :** le mur perdure.**Mutilation**

Druide Attaque 5

*D'un coup de crocs, vous déchirez les chairs des jambes de vos adversaires, les laissant estropiés.***Quotidien ♦ focaliseur, forme animale, primale****Action simple** Corps à corps contact**Cibles :** une ou deux créatures**Attaque :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).**Échec :** demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**Rugissement de l'effroi**

Druide Attaque 5

*Votre rugissement retentit comme la voix du Père des ours lui-même et glace le sang de ceux qui l'entendent.***Quotidien ♦ focaliseur, forme animale, primale, psychique, terreur****Action simple** Proximité décharge 5**Cible :** chaque créature prise dans la décharge**Attaque :** Sagesse contre Volonté**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et la cible est hébétée (sauvegarde annule).**Échec :** demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### L'œil du traqueur

Druide Utilitaire 6

*Votre vue, votre ouïe et votre odorat deviennent aussi aiguisés que ceux d'un prédateur.*

**Quotidien ♦ primale**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous bénéficiez de la vision nocturne et d'un bonus de + 4 à vos test de Perception jusqu'à la fin de la rencontre.

### Mélopée nourricière

Druide Utilitaire 6

*Vous psalmodiez une brève requête aux esprits primordiaux afin qu'ils canalisent leurs pouvoirs à travers vous pour maintenir les effets que vous avez créés.*

**Quotidien ♦ primale**

**Action mineure Proximité explosion 10**

**Cible :** chacun de vos périmètres dans l'explosion

**Effet :** déplacez chaque cible de 5 cases. Si certaines de ces cibles doivent disparaître à la fin de ce tour de jeu, vous pouvez les prolonger jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Mimétisme

Druide Utilitaire 6

*Votre cible se confond avec son environnement, disparaissant rapidement à la vue.*

**Rencontre ♦ primale**

**Action mineure Distance 5**

**Cible :** vous ou un allié

**Effet :** la cible devient invisible jusqu'à ce qu'elle se déplace ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Sombre messager

Druide Utilitaire 6

*Vous vous transformez en corbeau et prenez votre essor, libéré de la gravité.*

**Quotidien ♦ primale**

**Action libre Personnelle**

**Prérequis :** vous devez avoir le pouvoir « métamorphose animale »

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser « métamorphose animale » pour prendre la forme d'un corbeau de taille très petite. Sous cette forme, vous avez une VD en vol égale à votre VD et votre VD au sol devient 2. Vous ne pouvez pas attaquer, ramasser quoi que ce soit ni manipuler des objets.

Jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez utiliser « métamorphose animale » pour changer de forme entre celle-ci, une autre forme animale et votre forme humanoïde.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Étreinte du fauve

Druide Attaque 7

*Vous enfoncez profondément griffes et crocs dans les chairs de votre proie, l'empêchant de s'enfuir.*

**Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale**

**Action simple Corps à corps contact**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est étreinte.

**Prédateur primal :** la cible subit un malus égal à votre modificateur de Dextérité à ses jets pour échapper à l'étreinte.



### Fureur bestiale

Druide Attaque 7

*Dans un tourbillon de griffes et de crocs, vous tracez un sillon sanglant dans les rangs de vos ennemis.*

**Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale**

**Action simple Corps à corps contact**

**Cible principale :** une créature

**Attaque principale :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Effet :** effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire :** une créature différente de la cible principale

**Attaque secondaire :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts. L'attaque secondaire inflige 5 dégâts supplémentaires si l'attaque principale réussit.

### Séisme

Druide Attaque 7

*Le sol se met à trembler sous les pieds de vos ennemis.*

**Rencontre ♦ focaliseur, primale**

**Action simple Distance 10**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible et chaque ennemi adjacent à elle sont jetés à terre.

**Tornade**

Druide Attaque 7

*Le vent forme un cône tumultueux autour de votre adversaire. Le malheureux est cinglé de toutes parts tandis que les créatures alentour sont soufflées par la bourrasque.*

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous tirez de 1 case chaque créature à 3 cases ou moins de la cible.

**Gardien primal** : si vous tirez une ou plusieurs créatures adjacentes à la cible, celle-ci subit votre modificateur de Constitution dégâts supplémentaires.

**ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9****Enchevêtrement**

Druide Attaque 9

*Racines et lianes s'animent et agrippent toutes les créatures qui passent à leur portée. Ralenti par cette étreinte végétale, vos ennemis sont à la merci de vos griffes et de vos crocs acérés.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, périmètre, primale

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de racines et de lianes avides qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans ce périmètre est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous êtes sous forme animale, vos attaques de corps à corps contre les ennemis dans ce périmètre peuvent infliger un coup critique sur 18-20.

**Déchiquetage**

Druide Attaque 9

*La féroce de votre assaut laisse l'ennemi trop affaibli pour porter des attaques efficaces.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et la cible subit un -2 à tous ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Loup primal**

Druide Attaque 9

*Vous vous muez en loup sanguinaire et sautez à la gorge de votre adversaire, qui bascule sous votre poids, puis vous vous jetez sauvagement sur ceux qui ont le malheur d'être déjà à terre.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible est jetée à terre et ne peut pas se relever (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et vous jetez la cible à terre.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de + 2 à vos jets d'attaque contre les cibles à terre. En outre, à chaque fois que vous réussissez une attaque de corps à corps sous forme animale, vous pouvez en jeter la cible à terre.

**Rayon de soleil**

Druide Attaque 9

*Le soleil darde ses rayons ardents sur vos ennemis éblouis.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, primale, radiant

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Échec** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 10****Cuirasse primale**

Druide Utilitaire 10

*Votre peau devient aussi dure que la corne. Vos ennemis ont toutes les peines du monde transpercer cette épaisse carapace.*

**Quotidien** ♦ forme animale, primale

Action mineure

Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous êtes sous forme animale vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts d'une valeur égale à votre modificateur de Constitution.

### Escale féerique

Druide Utilitaire 10

*Vous vous éclipsez brièvement en Féerie, le temps de vous soigner et de changer de forme.*

**Rencontre** ♦ **primale, téléportation**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Effet :** vous vous téléportez dans un endroit sûr de la Féerie.

Tant que vous vous trouvez en ce lieu, vous ne pouvez entreprendre aucune action à l'exception de l'utilisation de votre second souffle ou de la *métamorphose animale*. À la fin de votre tour de jeu suivant ou avant cela au prix d'une action de mouvement, vous réapparaîtrez dans une case libre à 10 cases ou moins de celle que vous avez quittée.

### Racines salvatrices

Druide Utilitaire 10

*Des racines surgissent du sol pour soutenir votre allié.*

**Rencontre** ♦ **primale**

**Interruption immédiate**

**Distance 10**

**Déclencheur :** vous-même ou un allié à 10 cases ou moins de vous subit un effet de jeu qui permet de le tirer, de le pousser ou de le faire glisser.

**Cible :** le personnage affecté par le déplacement forcé

**Effet :** la cible n'est pas affecté par le mouvement forcé.

### Vague de froid

Druide Utilitaire 10

*Le sol se couvre de glace et le vent se fait mordant, rendant vos adversaires plus vulnérables au froid.*

**Quotidien** ♦ **primale, périmètre**

**Action simple**

**Zone explosion 2 à 10 cases ou moins**

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'il se trouve dans ce périmètre, tout ennemi acquiert vulnérabilité 5 au froid. Vous pouvez faire disparaître ce périmètre au prix d'une action mineure.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste, et vous pouvez augmenter sa taille de 1 jusqu'à un maximum de explosion 5.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Déflagration

Druide Attaque 13

*Un coup de tonnerre tonitruant étourdit votre adversaire.*

**Rencontre** ♦ **focaliseur, primale**

**Action simple**

**Distance 5**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Griffes du châtiment

Druide Attaque 13

*Les griffes dégoulinantes de sang, vous lacérez les ennemis assez sous pour se battre à côté de vous.*

**Rencontre** ♦ **focaliseur, forme animale, primale**

**Action simple**

**Corps à corps contact**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps en tant qu'action d'opportunité contre tout ennemi adjacent dont une attaque réussit ou échoue.

**Prédateur primal :** vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Dextérité sur vos jets d'attaque pour ces attaques de base de corps à corps.

### Point faible

Druide Attaque 13

*Vous trouvez un défaut dans la garde de votre adversaire. Il est à la merci de la prochaine attaque !*

**Rencontre** ♦ **focaliseur, forme animale, primale**

**Action simple**

**Corps à corps contact**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La prochaine attaque contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant est effectuée contre la plus basse de ses défenses.

**Gardien primal :** si l'attaque suivante contre la cible réussit, elle inflige votre modificateur de Constitution dégâts supplémentaires.

### Tsunami

Druide Attaque 13

*Une immense vague balaie vos adversaires, avant de les déposer où vous le souhaitez.*

**Rencontre** ♦ **focaliseur, primale**

**Action simple**

**Proximité décharge 5**

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Appel de l'orage

Druide Attaque 15

*Répondant à votre appel, l'orage se déchaîne tandis que crépitent les éclairs.*

**Quotidien** ♦ **électricité, focaliseur, périmètre, primale**

**Action simple**

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

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de vent et d'éclairs qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui pénètre dans ce périmètre ou qui y débute son tour de jeu est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer ce périmètre de 5 cases.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste, et chaque créature qui s'y trouve subit 5 dégâts d'électricité.

### Extase du prédateur

Druide Attaque 15

*Vous bondissez sur votre proie, vous abandonnant à la joie du prédateur comblé par une chasse réussie.*

**Quotidien** ♦ **focaliseur, forme animale, primale**

**Action simple**

**Corps à corps contact**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous vous libérez de tous les effets de jeu qu'une sauvegarde peut annuler.

**Échec :** demi-dégâts, et vous faites une sauvegarde contre chaque effet de jeu qu'une sauvegarde peut annuler.

**Glace carnassière**

Druide Attaque 15

Une gangue de glace enveloppe votre ennemi, le figeant sur place et gelant sa chair. La glace entaille le malheureux lorsqu'il brise l'enveloppe pour se libérer.

**Quotidien ♦ fiable, focaliseur, froid, primale**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus de froid (sauvegarde annule les deux).

**Effet secondaire** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.

**GriFFes acérées**

Druide Attaque 15

Vos griffes ouvrent des plaies béantes dans les chairs de votre adversaire.

**Quotidien ♦ focaliseur, forme animale, primale**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

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

**Pernicieuse métamorphose**

Druide Attaque 15

Transformé en animal inoffensif, votre ennemi est trop désemparé par sa nouvelle apparence pour faire quoi que ce soit.

**Quotidien ♦ focaliseur, métamorphose, primale**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible est étourdie et se transforme en un animal inoffensif naturel ou féérique de très petite taille, tel qu'un triton, une tortue ou une souris (sauvegarde annule les deux). Au prix d'une action mineure, vous pouvez mettre fin à ces effets. La cible subit alors l'effet secondaire.

**Effet secondaire** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 16****Hurlement primitif**

Druide Utilitaire 16

Votre cri venu du fond des temps emplit vos alliés d'une puissance surnaturelle.

**Quotidien ♦ forme animale, guérison, primale**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié dans l'explosion

**Effet** : vous dépensez une récupération, et chaque cible regagne 2d6 points de vie.

Niveau 21 : chaque cible regagne 3d6 points de vie.

Niveau 26 : chaque cible regagne 4d6 points de vie.

**Mur de roche**

Druide Utilitaire 16

Un mur de granit jaillit du sol à votre commande.

**Quotidien ♦ invocation, primale**

**Action simple** Zone mur 12 à 10 cases ou moins

**Effet** : vous faites apparaître un mur de pierre brute. Le mur peut atteindre 6 cases de hauteur et doit reposer sur une surface solide. Le mur est un obstacle matériel. Chaque case du mur a 100 points de vie et s'éboule en formant un terrain difficile si elle est détruite. À la fin de la rencontre, la totalité s'éboule et devient un terrain difficile.

**Nuage d'insectes**

Druide Utilitaire 16

Vous vous transformez en un nuage d'insectes tourbillonnants, maintenus groupés uniquement par la force de votre conscience.

**Quotidien ♦ primaire**

**Action libre** Personnelle

**Prérequis** : Vous devez avoir le pouvoir « métamorphose animale »

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser « métamorphose animale » pour vous transformer en un nuage d'insectes. Sous cette forme, vous avez une VD en vol égale à votre VD, et vous pouvez rester en vol stationnaire. Vous devenez également immatériel. Lorsque vous vous faufilez, vous pouvez vous déplacer à pleine vitesse et vous pouvez emprunter toute ouverture suffisamment large pour laisser passer ne serait-ce qu'un seul insecte. Vous ne pouvez pas attaquer, ramasser quoi que ce soit ou manipuler des objets.

Jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez utiliser « métamorphose animale » pour changer de forme entre celle-ci, une autre forme animale et votre forme humanoïde.

**Revivification**

Druide Utilitaire 16

Une lueur verte enveloppe vos alliés proches, qui se retrouvent guéris de leurs afflictions.

**Quotidien ♦ guérison, primaire**

**Action simple** Proximité explosion 2

**Cible** : vous et chaque allié dans l'explosion

**Effet** : chaque cible peut dépenser une récupération soit pour regagner des points de vie, soit pour se libérer d'un effet qu'une sauvegarde peut annuler.

**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17****Bourrasque**

Druide Attaque 17

Dans une violente explosion, le vent frappe et emporte toutes les créatures sur son passage.

**Rencontre ♦ focaliseur, primaire**

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

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.

**Gardien primal** : vous faites glisser la cible de 1 + modificateur de Constitution cases.

**Déferlement d'éclairs**

Druide Attaque 17

Des éclairs jaillissent de vos doigts et foudroient un ennemi avant de bondir sur un second.

**Rencontre ♦ électricité, focaliseur, primaire**

**Action simple** Distance 10

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre Réflexes

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

**Effet** : effectuez une attaque secondaire sous la forme d'une explosion de zone 5 centrée sur la cible principale.

**Cible secondaire** : une créature dans l'explosion différente de la cible principale

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité aux cibles principale et secondaire, et la cible secondaire est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Harcèlement du prédateur Druide Attaque 17

Passant aisément sous la garde de votre adversaire, vous lui infligez une blessure incapacitante.

Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale

Action simple Corps à corps contact

Effet : décalez-vous de 2 cases avant et après l'attaque.

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Prise du charognard Druide Attaque 17

Vous refermez votre étreinte sur votre proie pour l'immobiliser et l'emporter au loin.

Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous étreignez votre cible.

Prédateur primal : vous pouvez également vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité en tirant la cible avec vous.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Attaque fugitive Druide Attaque 19

Vous lacérez votre ennemi et disparaissiez aussitôt.

Quotidien ♦ focaliseur, forme animale, primale

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet : vous devenez invisible et vous décalez ensuite de 5 cases.

Vous demeurez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Ours primal Druide Attaque 19

Vous transformant en ours sanguinaire, vous enserrez vos adversaires dans une étreinte mortelle.

Quotidien ♦ focaliseur, forme animale, guérison, primale

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous

étreignez la cible. Tant qu'elle n'est pas libérée de l'étreinte, la cible subit 10 dégâts au début de chacun de vos tours de jeu.

Échec : demi-dégâts, et vous étreignez la cible.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de + 2 en CA et en Vigueur lorsque vous êtes sous forme animale.

### Prison d'épines Druide Attaque 19

Des lianes hérisées d'épines jaillissent du sol et agrippent les créatures à leur portée. S'arracher à cette étreinte fait pénétrer les épines encore plus profondément.

Quotidien ♦ focaliseur, primale

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Échec : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Tempête de grêle Druide Attaque 19

Le blizzard s'abat soudain et prend progressivement de l'ampleur.

Quotidien ♦ focaliseur, froid, périphérie, primale

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'explosion crée un périphérie de vent et de grêle qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui pénètre dans ce périphérie ou y débute son tour de jeu est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et subit 5 dégâts de froid. Vous pouvez faire disparaître ce périphérie au prix d'une action mineure.

Maintien (mineure) : le périphérie persiste, et vous pouvez augmenter sa taille de 1, jusqu'à un maximum de explosion 5.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

### Bête fantôme Druide Utilitaire 22

Votre forme animale devient semblable aux esprits primordiaux qui chassent tels des fantômes de par le monde.

Quotidien ♦ forme animale, primale

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous devenez immatériel et bénéficiez de la capacité déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu à chaque fois que vous utilisez métamorphose animale pour passer en forme animale.

### Bête insaisissable Druide Utilitaire 22

Vous disparaissiez soudain, pour réapparaître là où votre adversaire s'y attend le moins.

Quotidien ♦ primale

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu à chaque fois que vous utilisez métamorphose animale pour passer en forme animale.

### Racines inébranlables Druide Utilitaire 22

Des racines apparaissent sous les pieds de vos alliés et s'enfoncent solidement dans le sol pour y puiser l'énergie nourricière de la terre.

Quotidien ♦ guérison, primale

Action simple Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié dans l'explosion

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible peut résister aux effets de jeu qui la tirent, la poussent ou la font glisser. En outre, une cible en péril au début de son tour de jeu regagne votre modificateur de Constitution points de vie.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

**Vol du rapace**

Druide Utilitaire 22

*Vous adoptez la forme d'un aigle majestueux, planant au-dessus de la mêlée pour fondre sur vos adversaires.*

**Quotidien ♦ primale****Action libre****Personnelle****Prérequis :** vous devez avoir le pouvoir *métamorphose animale*

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser *métamorphose animale* pour prendre la forme d'un aigle de votre taille. Sous cette forme, vous avez une VD en vol égale à votre VD + 2 et vous pouvez faire du vol stationnaire. Vous ne pouvez pas utiliser de pouvoirs d'attaque quotidiens ni manipuler des objets.

Jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez utiliser *métamorphose animale* pour changer de forme entre celle-ci, une autre forme animale et votre forme humanoïde.

**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23****Emprise de la terre**

Druide Attaque 23

*La terre elle-même s'agrippe à vos ennemis, les immobilisant pendant que vous les déchiquetez de vos griffes.*

**Rencontre ♦ focaliseur, primale****Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Prédateur primal :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus à vos jets d'attaque contre la cible égal à votre modificateur de Dextérité lorsque vous êtes sous forme animale.



Druide Attaque 23

**Force du chasseur**

*Vous empruntez la puissance des esprits primordiaux pour déchirer votre adversaire et refermer vos plaies.*

**Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, guérison, primale****Action simple** Corps à corps contact**Cible :** une créature**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.

**Gardien primal :** un allié à 5 cases ou moins de vous peut lui aussi dépenser une récupération.

**Fureur des ciels**

Druide Attaque 23

*De lourds nuages s'amusent au-dessus de vous et la foudre s'abat sans relâche sur vos ennemis.*

**Rencontre ♦ électricité, focaliseur, primale****Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

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

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute créature qui entre dans la zone de l'explosion ou qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts d'électricité.

**Rugissement primordial**

Druide Attaque 23

*Votre rugissement ébranle jusqu'au fondations de la terre et vos ennemis s'effondrent, les tympans et l'esprit brisés.*

**Rencontre ♦ focaliseur, forme animale, primale, psychique****Action simple** Proximité décharge 5**Cible :** chaque ennemi pris dans la décharge**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est jetée à terre et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25****Assaut impitoyable**

Druide Attaque 25

*Dans un déchaînement de bestialité, vous jetez votre adversaire au sol en labourant ses chairs, avant de le jeter au loin tel un jouet brisé.*

**Quotidien ♦ focaliseur, forme animale, primale****Action simple** Corps à corps contact**Cible :** une créature**Attaque principale :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** vous jetez la cible à terre.

**Effet :** effectuez une attaque secondaire contre la cible.

**Attaque secondaire :** Sagesse contre Volonté**Réussite :** la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

**Effet :** effectuez une attaque tertiaire contre la cible.

**Attaque tertiaire :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Effet :** la cible subit 2d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts. Si les trois attaques réussissent, la cible subit votre modificateur de Dextérité dégâts supplémentaires.

### Frelons féeriques

Druide Attaque 25

Une poussière étincelante enveloppe la scène. Vos adversaires sont trop fascinés par ces mystérieuses lueurs pour remarquer les entailles qu'elles tracent dans leurs chairs.

**Quotidien** ♦ charme, focaliseur, périmètre, primale, radiant  
**Action simple** Zone explosion 3 à 20 cases ou moins

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre rempli de lueurs occultes qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au début de chacun de vos tours tant que le périmètre n'a pas disparu, faites glisser sur 3 cases chacun des ennemis qui s'y trouvent.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Orage primordial

Druide Attaque 25

Le ciel lui-même semble se convulser tandis que qu'un déluge de feu et de foudre s'abat sur vos ennemis.

**Quotidien** ♦ électricité, feu, focaliseur, périmètre, primale  
**Action simple** Zone explosion 4 à 20 cases ou moins

**Cible principale** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque principale** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 4d6 + modificateur de sagesse dégâts de feu et d'électricité, et la cible principale est jetée à terre.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de vent furieux qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que le périmètre n'a pas disparu, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire en utilisant une des cases du périmètre comme origine de l'attaque.

**Action d'opportunité** Proximité explosion 1

**Déclencheur** : un ennemi à terre dans le périmètre se relève  
**Cible secondaire** : l'ennemi qui déclenche l'attaque dans l'explosion

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : la cible secondaire ne peut pas se relever lors de son tour de jeu en cours.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Tigre primal

Druide Attaque 25

Prenant la forme d'un tigre sanguinaire, vous déchiquetez tous les adversaires qui s'approchent.

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 6d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Si cette attaque réussit au moins une fois, décalez-vous d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez, lorsque vous êtes sous forme animale, porter une attaque de base de corps à corps en tant qu'action d'opportunité contre tout ennemi qui pénètre dans une case adjacente à vous.



## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Cataclysme polaire

Druide Attaque 27

Vous concentrez l'essence des déserts nordiques dans une glaciale explosion de vent.

**Rencontre** ♦ focaliseur, froid, primale

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque créature prise dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Gardien primal** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible acquiert également une vulnérabilité à tous les types de dégâts égale à votre modificateur de Constitution.

**Furie bondissante**

Druide Attaque 27

*Vous sautez sur l'ennemi en fouaillant ses chairs avant de bondir sur la proie suivante.*

**Rencontre** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action simple** Corps à corps contact

**Effet** : décalez-vous de 3 cases avant l'attaque.

**Prédateur primal** : le nombre de cases dont vous vous décalez est égal à 1 + votre modificateur de Dextérité.

**Cible** : chaque ennemi à portée pendant que vous vous décalez.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Tourbillon bestial**

Druide Attaque 27

*Vous plantez griffes et crocs dans chaque ennemi qui passe à votre portée.*

**Rencontre** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Trombe**

Druide Attaque 27

*Une brutale explosion de vent disperse toutes les créatures en hurlant.*

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale

**Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible de 5 cases.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

**Avatar de la Bête**

Druide Attaque 29

*Votre forme animale n'est plus un reflet incomplet de la Bête primordiale : vous êtes désormais l'expression véritable du prédateur suprême.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action simple** Corps à corps contact

**Cibles** : une ou deux créatures

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes. Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 à ce jet d'attaque si la cible est en péril.

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

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

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous êtes sous forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de + 4 en VD et de + 2 au jet d'attaque contre les cibles en péril, et vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action de mouvement.

**Blizzard aveuglant**

Druide Attaque 29

*Obéissant à votre commande, un vent polaire traverse le champ de bataille en charriant des cristaux de glace qui fouaillent et désorientent les infortunées victimes.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, froid, périmètre, primale

**Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

**Cible principale** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque principale** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible principale est aveuglée (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de neige qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que le périmètre n'a pas disparu, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire en utilisant une des cases du périmètre comme origine de l'attaque.

**Action d'opportunité** Proximité explosion 1

**Déclencheur** : une créature pénètre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu.

**Cible secondaire** : la créature qui déclenche l'attaque dans l'explosion

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : la cible secondaire est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

**Épines vampiriques**

Druide Attaque 29

*Vos ennemis luttent pour se libérer des racines barbelées qui les prennent au piège tandis que vous absorbez leur force vitale pour refermer vos blessures.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, guérison, primale

**Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : la cible est immobilisée et affaiblie et subit

10 dégâts continus (sauvegarde annule tout). Vous regagnez votre modificateur de Constitution points de vie pour chaque cible touchée par ce pouvoir.

**Effet secondaire** : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

**Sous l'œil de la Bête**

Druide Attaque 29

*Lorsque votre adversaire croise votre regard, vous éveillez et domptez la bête qui dort en lui.*

**Quotidien** ♦ charme, focaliseur, forme animale, primale, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible est dominée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

**Échec** : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

## VOIES PARANGONIQUES

### GARDIEN DU PORTAIL DE VIE

« Il y a au-delà de ce monde des créatures qui aspirent à anéantir tout ce que nous avons bâti. Ma tâche est de les détruire avant. »

#### Prérequis : druide

D'anciens pactes protègent le monde naturel de l'ingérence excessive des dieux et des originels. Aussi fort soit le désir de ces derniers de détruire le monde pour le ramener au sein du Chaos élémentaire, leur pouvoir, de même que celui des démons, est limité. Aux yeux de bien des druides, la plus grande menace qui pèse sur le monde ne provient pas des dieux ni des originels, mais plutôt des abominations issues du Royaume Lointain qui ne sont pas tenues d'obéir à ces lois antiques. Bien que ces créatures étrangères ne souhaitent pas forcément détruire le monde, leur simple présence suffit à le corrompre.

En tant que gardien du Portail de vie, vous avez juré de traquer et détruire les créatures aberrantes liées au Royaume Lointain et de sceller chaque portail reliant ce plan au monde. Vous avez peut-être rejoint un ordre de druides partageant vos préoccupations (l'organisation connue sous le nom de « cercle du Vrai » est le plus important de ces ordres), à moins que vous n'ayez découvert seul le savoir ésotérique du Portail de vie. Les pouvoirs mystiques que vous apprenez en suivant cette voie, à commencer par le premier sceau du Portail de vie, servent aussi bien à protéger vos alliés qu'à faire pleuvoir la destruction sur vos ennemis, mais il est de votre devoir de les employer à défendre le monde naturel des puissances qui tentent de le corrompre et de l'anéantir.

### APTITUDES DE GARDIEN DU PORTAIL DE VIE

**Action tutélaire (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous ou un allié à 5 cases ou moins peut faire un jet de sauvegarde avec un bonus de +5.

**Évocation réciproque (niveau 11) :** Lorsque vous effectuez une attaque de zone, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre chaque cible qui n'a aucune créature adjacente.

**Esprit inébranlable (niveau 16) :** Une fois par round, lorsque vous ratez un jet de sauvegarde, un allié à 5 cases ou moins peut faire un jet de sauvegarde.

### ÉVOCATIONS DE GARDIEN DU PORTAIL DE VIE

#### Premier sceau du Portail de vie

Gardien du Portail de vie  
Attaque 11

Vous invoquez une malédiction qui inflige une intense douleur et désigne vos adversaires comme les ennemis des esprits primordiaux.

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale

**Action simple**      **Distance 10**

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Cible :** une créature

**Réussite :** 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de + 2 aux jets d'attaque de tout pouvoir d'attaque primal que vous utilisez contre la cible ou tout ennemi à 5 cases ou moins d'elle.

#### Deuxième sceau du Portail de vie

Gardien du Portail de vie  
Utilitaire 12

Vous expurgez de ce monde l'influence corruptrice de votre ennemi.

**Quotidien** ♦ primale

**Action mineure**      **Proximité explosion 5**

**Cible :** un ennemi pris dans l'explosion

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous et vos alliés bénéficiiez d'un bonus de + 4 aux jets de sauvegarde contre les effets causés par la cible.

#### Troisième sceau du Portail de vie

Gardien du Portail de vie  
Attaque 20

Votre ennemi commence à se disloquer sous les assauts incessants des esprits primordiaux.

**Quotidien** ♦ focaliseur, primale

**Action simple**      **Distance 20**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). À chaque fois que la cible subit les dégâts continus, elle tombe à terre et chaque ennemi à 5 cases ou moins d'elle subit 5 dégâts.

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

## INITIÉ DE LA FLAMME CACHÉE

« La flamme cachée brûle en chacun de nous. Puisés-y ta fureur ou je l'extirperai de ta carcasse. »

### Prérequis : druide

Selon les légendes druidiques, la flamme cachée est une étincelle d'ardeur et de vitalité qui brûle en chaque créature. Les bêtes, et plus particulièrement les mammifères prédateurs, sont réputés vivre en harmonie avec leur flamme cachée, puisant à son pouvoir pour alimenter leur fureur chasseresse. Lorsqu'une créature laisse sa flamme cachée échapper à son contrôle, il en résulte une sauvagerie démente qui souille tout autant l'harmonie naturelle que le comportement de ces individus civilisés qui agissent comme si aucune flamme ne brûlait en eux.

Vous êtes un initié de la flamme sacrée, capable de puiser dans cette réserve de force et de fureur bestiale. En commandant à la flamme cachée d'une créature, vous pouvez la plonger dans une frénésie qui ne laisse aucune place à la stratégie ou au raisonnement. Vous exaltez la flamme cachée en vous et en vos alliés pour affûter votre instinct de prédateur et insuffler à vos coups la fureur de la nature indomptée.

### APTITUDES D'INITIÉ DE LA FLAMME CACHÉE

**Action de l'initié (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous pouvez également relancer votre prochain jet d'attaque qui échoue avant la fin de votre tour. Conservez le second jet.

**Embrasement de la flamme cachée (niveau 11) :** Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque à distance, de zone et de proximité contre l'ennemi le plus proche de vous.

**Plongez dans la mêlée (niveau 16) :** À chaque fois qu'un allié à 5 cases ou moins charge, vous et chaque autre allié à 5 cases ou moins de vous peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

## ÉVOCATIONS D'INITIÉ DE LA FLAMME CACHÉE

### Invocation de la Bête

Initié de la flamme cachée  
Attaque 11

Votre adversaire pousse un hurlement bestial avant de se jeter inconsciemment dans le combat, tombant droit dans votre piège.

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale

**Action simple**      **Distance 5**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : vous tirez la cible de 5 cases et la jetez à terre. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Flambée de fureur

Initié de la flamme cachée  
Utilitaire 12

Vous exaltez la colère qui sommeille en vous et en vos alliés.

Pendant un bref instant, vous combattez tous avec la féroceur de bêtes acculées.

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure**      **Proximité explosion 5**

**Cible** : vous et chaque allié dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à ses jets d'attaque et d'un bonus de +2 à ses jets de dégât.

### Esprit de la Bête

Initié de la flamme cachée  
Attaque 20

L'esprit de la Bête submerge votre adversaire, qui se lance dans une téméraire orgie de destruction.

**Quotidien** ♦ focaliseur, primale

**Action simple**      **Distance 20**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible est submergée par un esprit bestial

(sauvegarde annule). Tant qu'elle est dans cette condition, la cible donne un avantage de combat, peut uniquement faire des attaques de corps à corps, et doit prendre pour cible votre allié le plus proche d'elle lorsqu'elle attaque. La cible doit également effectuer toutes les attaques d'opportunité qu'elle peut. La cible ne peut pas faire de jet de sauvegarde contre cet effet si elle a été touchée par une attaque de corps à corps depuis la fin de son tour de jeu précédent.

**Échec** : la cible donne un avantage de combat et doit prendre pour cible votre allié le plus proche d'elle lorsqu'elle attaque (sauvegarde annule les deux). La cible ne peut pas faire de jet de sauvegarde contre cet effet si elle a été touchée par une attaque de corps à corps depuis la fin de son tour de jeu précédent.



EVA WIDERMANN

## MAÎTRE DES CIEUX

« L'aigle est le prédateur parfait. Affranchi des contraintes terrestres tel un esprit primordial, le monde est son terrain de chasse. »

**Prérequis :** druide, pouvoir de métamorphose animale

Bien que la Bête primordiale apparaisse généralement comme un mammifère prédateur, certains de ses aspects dominent les cieux, chassant leur proie depuis les airs. Aigles, faucons et éperviers ne sont pas moins féroces que les panthères et les loups, et certains druides adoptent ces formes pour voler à la poursuite de leurs propres proies.

Vous êtes un de ceux-ci, un maître des cieux qui s'inspire des oiseaux de proie lorsqu'il est sous forme animale. Si elle ne peut pas voler en permanence, votre forme animale vous permet tout de même de prendre votre essor de temps en temps. Certains maîtres des cieux adoptent la forme d'une cockatrice, un prédateur traqueur doté d'ailes primitives qui lui permettent de voler sur de courtes distances.

D'autres s'en tiennent à une forme animale normale mais se changent momentanément en oiseau lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs de maître des cieux.



### APTITUDES DE MAÎTRE DES CIEUX

**Action aérienne (niveau 11) :** Lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous pouvez parcourir en volant un nombre de cases égal à votre VD avant d'accomplir cette action.

**Traqueur ailé (niveau 11) :** Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque contre les créatures volantes.

**Œil d'aigle (niveau 16) :** À chaque fois que vous utilisez un pouvoir quotidien sous forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à vos tests de Perception jusqu'à la fin de la rencontre.

### ÉVOCATIONS DE MAÎTRE DES CIEUX

#### Serres aveuglantes

Maître des cieux Attaque 11

Prenant la forme d'un rapace, vous plongez serres en avant vers les yeux de votre ennemi.

**Rencontre** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action simple** Personnelle

**Effet :** vous prenez la forme d'un aigle de votre taille, volez du double de votre VD, et portez l'attaque de corps à corps de contact suivante à n'importe quel moment de ce déplacement. Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité en vous éloignant de la cible. Après l'attaque, vous reprenez votre forme animale habituelle.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Essor du faucon

Maître des cieux Utilitaire 12

Vous adoptez la forme d'un oiseau de proie pour vous éléver hors de portée de vos adversaires.

**Quotidien** ♦ primale

**Action libre**

Personnelle

**Prérequis :** vous devez avoir le pouvoir « métamorphose animale »

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser métamorphose animale pour prendre la forme d'un faucon de très petite taille. Sous cette forme, vous avez une vitesse en vol égale à votre VD. Vous bénéficiez également d'un bonus de + 5 à vos tests de Perception et de + 4 à la CA contre les attaques d'opportunité. Vous ne pouvez pas attaquer, ramasser quoi que ce soit ou manipuler d'objet.

Jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez utiliser métamorphose animale pour changer de forme entre celle-ci, une autre forme animale et votre forme humanoïde.

#### Aigle primal

Maître des cieux Attaque 20

Vous vous transformez en aigle sanguinaire, fondant sur vos adversaires déséquilibrés par le battement de vos ailes.

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale, tonnerre

**Action simple** Personnelle

**Effet :** vous prenez la forme d'un aigle de votre taille, volez sur une distance égale à votre VD, puis portez l'attaque suivante, qui est une explosion de proximité 5. Vous reprenez ensuite votre forme animale habituelle. Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous êtes sous forme animale vous pouvez adopter cette forme d'aigle et vous déplacer de votre VD en volant au prix d'une action de mouvement. À la fin de cette action, vous devez atterrir et revenir à votre forme animale habituelle.

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

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

## TRAQUEUR DE LA LUNE DE SANG

*« Ce soir, la pleine lune baigne les montagnes de sa lumière rouge. C'est la nuit de la lune de sang ; ma nuit. »*

**Prérequis :** druide, pouvoir de métamorphose animale

Plusieurs légendes évoquent la lune de sang, une nuit ou parfois une saison au cours de laquelle la Bête primordiale arpente les étendues sauvages sous sa forme physique. On prétend que lors de la lune de sang, les prédateurs sont encore plus dangereux, poussés par une faim insatiable. Selon certains récits, la lune de sang est une perversion de l'état naturel du monde, infligée par les dieux ou les esprits primordiaux en réponse à une violation de leurs préceptes.

Quels que soient en réalité la cause et les effets de la lune de sang, certains druides adoptent ces légendes comme symbole de leur propre acharnement à défendre l'équilibre naturel du monde.

Vous êtes un traqueur de la lune de sang et vous privilégiez votre forme animale ainsi que les pouvoirs qui la rendent encore plus dangereuse. De même que votre enveloppe charnelle prend l'apparence de la bête, votre esprit s'abandonne lui aussi à son aspect bestial. Vous éprouvez fierté et plaisir à combattre dans un état de furie, laissant votre instinct sauvage guider les attaques contre votre proie. Vous êtes un



ERIC BELISLE

chasseur féroce, un traqueur silencieux des étendues sauvages, mais vous êtes aussi le bras armé des esprits primordiaux, chargé d'empêcher dieux et originels d'outrepasser les frontières établies à l'aube des temps.

Grâce au pouvoir de la lune de sang, avec l'aide de vos ancêtres et de vos frères et sœurs spirituels, vous êtes le gardien tutélaire de ce monde.

### APTITUDES DE TRAQUEUR DE LA LUNE DE SANG

**Action sanguinaire (niveau 11) :** lorsque vous êtes sous forme animale et que vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous pouvez également porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

**Faim sanguinaire (niveau 11) :** lorsque vous réduisez un ennemi à 0 points de vie avec une attaque de corps à corps ou de proximité, vous pouvez utiliser votre second souffle au prix d'une action libre.

**Griffes frénétiques (niveau 16) :** lorsque vous êtes sous forme animale, vous pouvez infliger un coup critique sur 19-20.

### ÉVOCATIONS DE TRAQUEUR DE LA LUNE DE SANG

#### Frénésie de la lune de sang

Traqueur de la lune de sang  
Attaque 11

Avec un rugissement terrifiant, vous lacerez les adversaires qui vous entourent en vous acharnant sur ceux qui sont proches de la mort.

**Rencontre** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible :** chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. L'attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires contre une cible qui est déjà en péril.

#### Précision bestiale

Traqueur de la lune de sang  
Utilitaire 12

Vos griffes et vos yeux luisent d'une lumière rouge : le pouvoir de la lune de sang guide vos attaques.

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez relancer tout jet d'attaque de corps à corps ou de proximité qui échoue. Vous conservez le second jet.

#### Sélection naturelle

Traqueur de la lune de sang  
Attaque 20

Vous vous jetez furieusement sur l'ennemi. Un d'entre vous survivra.

**Quotidien** ♦ focaliseur, forme animale, primale

**Action simple** Corps à corps contact

**Condition :** vous ou la cible devez être en péril.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 6d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

# ENSORCELEUR

« Je suis dans l'arcane et l'arcane est en moi. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur. Vous canalisez une énergie magique puissante au travers de votre corps, exerçant votre contrôle sur la magie arcanique sauvage pour détruire vos ennemis. Votre rôle secondaire tend à être celui de contrôleur.

**Source de pouvoir :** arcanique. La magie arcanique coule dans vos veines comme une teinte d'ancien pouvoir draconique ou d'énergie sauvage indomptée et vous la libérez par la pure force de votre volonté et la discipline du corps.

**Caractéristiques principales :** Charisme, Dextérité, Force  
**Port des armures :** étoffe

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, armes simples à distance

**Focaliseurs :** bâtons, dagues

**Bonus en défense :** Volonté +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 :** Arcanes. Au niveau

1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous :  
**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Endurance (Con), Histoire (Int), Intuition (Sag), Intimidation (Cha), Nature (Sag).

**Aptitudes de classe :** source des sorts

L'ensorceleur est l'antithèse arcanique du magicien. Manipulant un pouvoir magique brut à peine contenu, les ensorceleurs canalisent des explosions et des décharges d'énergie arcanique au travers de leur corps. Ils ne gagnent pas leurs pouvoirs par l'étude rigoureuse des grimoires magiques, mais en utilisant la magie dans leurs veines, attendant d'être puisée et modelée. Si les magiciens manipulent la magie comme les guerriers manipulent leurs épées, la magie d'un ensorceleur est la grande hache tournoyante d'un barbare enragé.

Vous pouvez être un fier descendant drakéide de l'antique Arkhosia, invoquant les pouvoirs draconiques de votre héritage, ou vous vous êtes peut-être baigné dans du sang de dragon étant enfant pour vous emplir de ce pouvoir. Vous pouvez être né dans un endroit où les forces des plans convergèrent en d'étranges occurrences, vous pénétrant de chaos, ou vous avez peut-être survécu à l'implantation d'un embryon de slaad qui a laissé la marque du chaos sur vous.

La magie bat dans vos veines, comptant sur vous pour lui permettre de s'exprimer. Tandis qu'elle grandit de plus en plus forte, vous consumera-t-elle ou vous transformera-t-elle en magie incarnée ?

## APTITUDES D'ENSORCELEUR

Les ensorceleurs ont les aptitudes de classe suivantes :

### SOURCE DES SORTS

En tant qu'ensorceleur, vous tirez votre pouvoir d'une connexion instinctive ou innée à une ancienne source arcanique. Choisissez soit la magie draconique soit la magie sauvage. Le choix que vous ferez vous accorde des aptitudes particulières, ainsi que des bonus pour certains pouvoirs d'ensorceleur, comme vous le verrez dans le détail de ces pouvoirs.

### MAGIE DRACONIQUE

Le pouvoir élémentaire des dragons coule en vous, emplissant vos sorts de force draconique. Par la force de la volonté, vous puisez dans la puissance arcanique des dragons.

**Pouvoir draconique** : vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts de vos pouvoirs d'arcane égal à votre modificateur de Force. Le bonus passe à votre modificateur de Force +2 au niveau 11 et votre modificateur de Force +4 au niveau 21.

**Résistance draconique** : lorsque vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez utiliser votre modificateur de Force à la place de votre modificateur d'Intelligence ou de Dextérité pour déterminer votre CA.

**Âme draconique** : choisissez un type de dégâts - acide, électricité, feu, froid, poison ou tonnerre. Vous bénéficiez de résistance 5 à ce type de dégâts. Cette résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

**Écailles du dragon** : la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.

### APERÇU DE L'ENSORCELEUR

**Particularités** : en tant que cogneur arcanique, vous ressemblez au sorcier. Toutefois, vous avez plus de pouvoirs qui créent des explosions ou des décharges d'énergie élémentaire pour infliger des dégâts à plusieurs ennemis et votre magie est la conséquence des puissantes forces arcaniques qui courent dans vos veines plutôt que la conséquence de pactes que vous auriez passés avec des entités mystérieuses.

**Religion** : si les membres de la bande hétéroclite des ensorceleurs ont une chose en commun, c'est une haute opinion d'eux-mêmes. De nombreux ensorceleurs rêvent de devenir des dieux un jour et la majorité a de la peine à supplier qui que ce soit de plus puissant qu'eux-mêmes. Ceci étant dit, les ensorceleurs draconiques s'inclinent souvent devant Bahamut ou Tiamat et quelques ensorceleurs du chaos reconnaissent Avandra, Corellon et Sehanine pour leurs tendances à la magie sauvage.

**Races** : les drakéides sont l'image de l'ensorceleur draconique, donnant une expression arcanique au sang draconique qui coule dans leurs veines. Les demi-elfes sont également fréquemment des ensorceleurs draconiques. Les halfelins et les drows font d'excellents ensorceleurs du chaos. Les gnomes et les tieffelins sont également souvent des ensorceleurs.

### MAGIE SAUVAGE

Vous tirez vos sorts des forces entropiques du Chaos Élémentaire. Que ce soit en puissant dans le pouvoir des êtres originels ou en puissant directement dans la force de ce plan, vous libérez votre magie en éruptions sauvages.

**Explosion chaotique** : à chacun de vos tours de jeu, votre premier jet d'attaque détermine un bénéfice que vous obtenez pendant ce round. Si vous tirez un nombre pair, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si vous tirez un nombre impair, vous effectuez un jet de sauvegarde.

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

**Pouvoir débridé** : lorsque vous obtenez un 20 naturel sur le jet d'attaque d'un pouvoir arcanique, vous faites glisser la cible de 1 case et vous la projetez à terre après avoir appliqué les autres effets de l'attaque.

Lorsque vous obtenez un 1 naturel sur le jet d'attaque d'un pouvoir arcanique, vous devez pousser chaque créature située à 5 cases ou moins de vous de 1 case.

**Âme sauvage** : lorsqu'un repos prolongé se termine, tirez 1d10 pour déterminer un type de dégâts :

d10	Type de dégâts
1	acide
2	froid
3	feu
4	force
5	électricité
6	nécrotique
7	poison
8	psychique
9	radiant
10	tonnerre

Vous bénéficiez de résistance 5 à ce type de dégâts jusqu'à la fin du repos prolongé suivant. La résistance passe à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

Pendant que vous bénéficiez d'une résistance à ce type de dégâts, vos pouvoirs arcaniques ignorent la résistance de toutes les cibles à ce type de dégâts jusqu'à la valeur de votre résistance.

### FOCALISEURS

Les ensorceleurs utilisent des dagues et des bâtons pour canaliser leur pouvoir arcanique sauvage. Lorsque vous portez ou tenez une dague ou un bâton magique, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts de vos pouvoirs d'ensorceleur et à vos pouvoirs de voie paragonique d'ensorceleur qui ont le mot-clé focaliseur. Vous pouvez toujours utiliser ces pouvoirs sans focaliseur.

N'importe quelle dague peut être utilisée comme un focaliseur d'ensorceleur. Cependant, vous ne gagnez pas de bonus de maniement de la dague lorsque vous l'utilisez comme focaliseur.

## CRÉATION D'UN ENSORCELEUR

Le Charisme, la Dextérité et la Force sont les valeurs de caractéristique les plus importantes pour un ensorceleur. Vous pouvez choisir les pouvoirs que vous voulez, mais beaucoup d'ensorceleurs choisissent des talents, des compétences et des pouvoirs qui s'accordent avec leur choix de source des sorts.

### ENSORCELEUR DU CHAOS

De même que le pouvoir arcanique que vous manipulez, vous pouvez être téméraire et difficile à contrôler. Le Charisme devrait être votre valeur de caractéristique la plus élevée, suivi par la Dextérité. Choisissez des pouvoirs qui tirent parti de votre Dextérité élevée pour déplacer vos ennemis, infliger des dégâts supplémentaires ou imposer des malus à vos adversaires.

**Aptitude de classe suggérée :** magie sauvage

**Talent suggéré :** Déluge de sorts arcaniques

**Compétences suggérées :** Arcanes, Bluff,

Endurance, Intuition

**Pouvoirs à volonté suggérés :** foulée tempétueuse, salve chaotique

**Pouvoir de rencontre suggéré :** explosion déroutante

**Pouvoir quotidien suggéré :** rayon scintillant



CHAPITRE 2 | Classes de personnage

### ENSORCELEUR DRAGON

Vous dirigez les antiques pouvoirs arcaniques qui s'écoulent au travers des dragons. Choisissez le Charisme pour votre valeur de caractéristique la plus élevée, suivie par la Force. Choisissez des pouvoirs qui utilisent votre Force élevée pour infliger des dégâts supplémentaires, pour vous accorder un bonus ou entraver vos adversaires.

**Aptitude de classe suggérée :** magie draconique

**Talent suggéré :** Expertise des focaliseurs

**Compétences suggérées :** Arcanes, Athlétisme, Histoire, Intimidation

**Pouvoirs à volonté suggérés :** froid-dragon, jet brûlant

**Pouvoir de rencontre suggéré :** souffle de la tempête

**Pouvoir quotidien suggéré :** souffle électrique

### POUVOIRS D'ENSORCELEUR

Comme les pouvoirs des autres classes arcaniques, vos pouvoirs sont appelés sorts. L'arsenal d'un ensorceleur est un mélange éclectique de sorts mortels tirés de traditions énigmatiques ou téméraires de magie. Les pratiquants plus studieux des arcanes considèrent parfois les ensorceleurs comme des novices jouant avec des pouvoirs dangereux qui échappent à leur contrôle, mais la preuve de leur valeur réside dans la dévastation qu'ils infligent à leurs ennemis.

#### SORTS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

##### Foulée tempétueuse

Ensorceleur Attaque 1

Le tonnerre de vos pas frappe votre adversaire.

À volonté ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

Niveau 21 : 2d8+ modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

Effet : vous vous décalez de 1 case avant ou après l'attaque.

##### Froid-dragon

Ensorceleur Attaque 1

Un souffle glacé martèle votre ennemi et le repousse.

À volonté ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

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

Niveau 21 : 2d8+ modificateur de Charisme dégâts de froid.

Spécial : ce pouvoir peut être utilisé comme une attaque de base à distance.

##### Jet brûlant

Ensorceleur Attaque 1

Vous décrivez un arc d'un geste ample, projetant du feu liquide sur vos ennemis.

À volonté ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Proximité décharge 3

Cible : toutes les créatures dans la décharge.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Niveau 21 : 2d8+ modificateur de Charisme dégâts de feu.

Magie draconique : le prochain ennemi qui vous touche avec une attaque de corps à corps avant la fin de votre tour de jeu suivant subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Force.

**Orbe d'acide**

Ensorceleur Attaque 1

*Vous lancez un globe d'acide sur un ennemi éloigné.***À volonté ♦ acide, arcanique, focaliseur****Action simple** Distance 20**Cible** : une créature.**Attaque** : Charisme contre Réflexes.**Réussite** : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts d'acide.

Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts d'acide.

**Spécial** : ce pouvoir peut être utilisé comme une attaque de base à distance.**Salve chaotique**

Ensorceleur Attaque 1

*Une salve de lumières multicolores bondit de votre main et se précipite, sifflante, vers la tête d'un ennemi.***À volonté ♦ arcanique, focaliseur, psychique****Action simple** Distance 10**Cible principale** : une créature.**Attaque principale** : Charisme contre Volonté.**Réussite** : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

**Magie sauvage** : si vous avez tiré un chiffre pair pour votre jet d'attaque, effectuez une attaque secondaire :**Cible secondaire** : une créature à moins de 5 cases de la dernière cible touchée par ce pouvoir.**Attaque secondaire** : Charisme contre Volonté.**Réussite** : 1d6 dégâts psychiques. Si vous avez tiré un nombre pair pour le jet de l'attaque secondaire, répétez l'attaque secondaire. Vous ne pouvez attaquer une créature qu'une fois pour une utilisation unique de ce pouvoir.**SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1****Brasier explosif**

Ensorceleur Attaque 1

*Votre ennemi se tient au centre d'une conflagration de votre conception.***Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur****Action simple** Distance 10**Cible** : une créature.**Attaque** : Charisme contre Réflexes.**Réussite** : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les adversaires qui entrent dans une case adjacente à la cible ou y commencent leur tour de jeu subissent 1d6 dégâts de feu.

**Explosion déroutante**

Ensorceleur Attaque 1

*Une éruption d'énergie psychique assaille l'esprit de vos adversaires, les envoyant tituber plus loin.***Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique****Action simple** Proximité explosion 3**Cibles** : une ou deux créatures prises dans l'explosion.**Attaque** : Charisme contre Volonté.**Réussite** : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.**Magie sauvage** : si vous avez tiré un nombre pair pour votre jet d'attaque, vous faites glisser la cible au lieu de la pousser.**Lien glacé**

Ensorceleur Attaque 1

*De la glace fissurée enveloppe et entrave votre adversaire.***Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid****Action simple** Distance 10**Cible** : une créature.**Attaque** : Charisme contre Vigueur.**Réussite** : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de froid et la cible subit un malus de malus de -2 à ses Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**Onde de tonnerre**

Ensorceleur Attaque 1

*Un mur de son frappe l'adversaire.***Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre****Action simple** Distance 10**Cible** : une créature.**Attaque** : Charisme contre Vigueur.**Réussite** : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous poussez la cible de 3 cases.**Souffle de la tempête**

Ensorceleur Attaque 1

*Vous exhalez une brume qui brûle et désoriente vos ennemis. Ce brouillard vous dissimule.***Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur****Action simple** Proximité décharge 3**Cible** : chaque créature prise dans la décharge.**Attaque** : Charisme contre Réflexes.**Réussite** : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts d'acide et la cible ne peut jouir d'un avantage de combat contre aucune créature jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**Magie draconique** : vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 1****Orbe chromatique**

Ensorceleur Attaque 1

*Un orbe d'énergie arcanique change de couleur tandis qu'il se précipite vers votre ennemi. Il éclate à l'impact avec une force destructrice libérant l'énergie qui était dominante au moment de l'impact.***Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable****Action simple** Distance 10**Cible** : une créature.**Attaque** : Charisme contre Réflexes.**Réussite** : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts. Lancez 1d6 pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet :1 **Jaune** : dégâts radiants et la cible est hébétée (sauvegarde annule).2 **Rouge** : dégâts de feu et chaque créature adjacente à la cible subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Dextérité.3 **Vert** : dégâts de poison et 5 dégâts continus de poison (sauvegarde annule).4 **Turquoise** : dégâts d'électricité et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.5 **Bleu** : dégâts de froid et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).6 **Violet** : dégâts psychiques et la cible subit un malus de -2 à la CA (sauvegarde annule).**Échec** : 1d10 dégâts. Lancez 1d6 pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet comme ci-dessus.

### Rayon scintillant

Ensorceleur Attaque 1

Un rayon brillant s'élance pour frapper votre ennemi et le dérouter.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, radiant

Action simple

Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 6d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Magie sauvage : si vous avez tiré un nombre pair pour votre jet d'attaque, la cible subit un malus à ses jets d'attaque contre vous égal à votre modificateur de Dextérité (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

### Souffle électrique

Ensorceleur Attaque 1

Vous exhalez un souffle d'électricité sur vos ennemis. L'électricité forme ensuite un anneau autour de vous, repoussant les attaquants alentours.

Quotidien ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple

Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, à chaque fois qu'un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps, vous poussez cet adversaire de 1 case.

Magie draconique : l'ennemi subit également 5 dégâts d'électricité.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

### Trait crocdragon

Ensorceleur Attaque 1

Des crocs vénéneux se précipitent vers vos ennemis, transperçant leur chair pour les empoisonner.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, poison

Action simple

Distance 10

Cible : une ou deux créatures.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

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

Échec : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts.

## SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Aide invisible

Ensorceleur Utilitaire 2

Des forces invisibles vous aident d'une façon mystérieuse.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à un test de compétence que vous effectuez à ce tour.

### Changement élémentaire

Ensorceleur Utilitaire 2

L'alignement des éléments en vous change sur votre ordre.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : vous pouvez changer la résistance accordée par votre âme draconique ou votre âme sauvage en un autre type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. En outre, un allié qui vous est adjacent bénéficie de résistance 5 au type de dégâts contre lequel vous résistez jusqu'à la fin de la rencontre.

Niveau 11 : résistance 10.

Niveau 21 : résistance 15.

### Étirement de sort

Ensorceleur Utilitaire 2

Vous courbez l'espace pour augmenter la portée de votre sort.

Rencontre ♦ arcanique

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ajoutez votre modificateur de Dextérité à la portée de vos pouvoirs arcanique à distance.

### Manteau de flammedragon

Ensorceleur Utilitaire 2

Vous vous protégez avec un manteau de flammes.

Rencontre ♦ arcanique, feu

Interruption immédiate

Personnelle

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes vos défenses et toutes les créatures qui vous touchent avec une attaque de corps à corps subissent 1d6 dégâts de feu.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

### Dents du dragon des glaces

Ensorceleur Attaque 3

Des éclats de glace semblables aux dents d'un dragon explosent parmi vos ennemis, les glaçant et les ralentissant.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple

Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid et les cibles sont ralenties jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Éclair dansant

Ensorceleur Attaque 3

Tandis que l'éclair frappe votre ennemi, le tonnerre secoue les créatures autour de lui.

Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur, tonnerre

Action simple

Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité et toutes les créatures adjacentes à la cible subissent votre modificateur de Charisme dégâts de tonnerre.

### Exhalaison vénéneuse

Ensorceleur Attaque 3

Un nuage de vapeur vénéneuse se déroule de votre bouche pour affaiblir l'endurance de vos adversaires.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, poison

Action simple

Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de poison et les cibles subissent un malus de -2 à leur Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Magie draconique : le malus de Vigueur est de 1 + votre modificateur de Force.

### Griffe spectrale

Ensorceleur Attaque 3

Une griffe de force saisit et écrase votre ennemi.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple

Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de force et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Magie sauvage : si vous avez tiré un nombre pair pour votre jet d'attaque, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

**Spirale de flammes**

Ensorceleur Attaque 3

*Vous vous entourez d'un vortex de feu qui s'élance sur les ennemis à proximité.*

**Rencontre** ♦ arcanique, feu, focaliseur

**Action simple**

Proximité explosion 2

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

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tous les adversaires qui entrent dans une case adjacente à vous ou y commencent leur tour subissent 1d6 dégâts de feu.

**SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 5****Bond du tonnerre**

Ensorceleur Attaque 5

*Un coup de tonnerre vous propulse dans les airs, et vous atterrissez dans un grondement assourdissant, poussant vos ennemis au loin.*

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

**Action simple**

Proximité explosion 1

Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque principale : Charisme contre Vigueur.

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

Effet : vous sautez d'un nombre de cases égal à votre vitesse de déplacement + votre modificateur de Charisme. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Effectuez ensuite une attaque secondaire :

Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque secondaire : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous poussez toutes les cibles secondaires de 1 case.

**Flammes froides**

Ensorceleur Attaque 5

*Les flammes bleues qui enveloppent votre ennemi le rendent plus vulnérable aux ravages du froid.*

**Quotidien** ♦ arcanique, feu, focaliseur

**Action simple**

Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu et la cible gagne vulnérabilité 10 froid (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts et la cible gagne vulnérabilité 5 froid jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Hameçon du tourment**

Ensorceleur Attaque 5

*Votre emprise sur l'esprit de votre adversaire vous permet de le déplacer, tourmenté par des spasmes, sur le champ de bataille.*

**Quotidien** ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

**Action simple**

Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Au début de chacun des tours de la cible, vous pouvez faire glisser la cible de 3 cases en action libre (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Au début de chacun des tours de la cible, vous pouvez faire glisser la cible de 1 case en action libre (sauvegarde annule).

**Implantation acide**

Ensorceleur Attaque 5

*Vous implantez une bulle d'acide dans un ennemi et vous projetez l'ennemi dans ses alliés. La bulle explose alors.*

**Quotidien** ♦ acide, arcanique, focaliseur

**Action simple**

Distance 10

Cible principale : une créature.

Attaque principale : Charisme contre Vigueur.

Réussite : vous faites glisser la cible principale de 3 cases.

Effet : la cible principale subit 2d6 dégâts d'acide. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de zone 1 centrée sur la cible principale.

Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 2d6 dégâts d'acide.

**Trait serpentin**

Ensorceleur Attaque 5

*Un éclair électrique jaillit de vos doigts pour frapper votre ennemi en se contorsionnant au travers des obstacles.*

**Quotidien** ♦ arcanique, électricité, focaliseur

**Action simple**

Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Réflexes. L'attaque ignore les abris et le camouflage mais pas les abris supérieurs et le camouflage total.

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

Échec : demi-dégâts.

**SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 6****Amélioration des arcanes**

Ensorceleur Utilitaire 6

*Vos sorts enflent d'une énergie supplémentaire.*

**Quotidien** ♦ arcanique

**Action mineure**

Personnelle

Effet : augmentez la taille de vos décharges et explosions arcaniques de 1 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Écailles subtiles**

Ensorceleur Utilitaire 6

*Des écailles de dragon couvrent votre corps en réaction à une attaque tandis que le pouvoir des arcanes protège votre corps et votre esprit des blessures.*

**Rencontre** ♦ arcanique

**Interruption immédiate**

Personnelle

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes vos défenses contre l'attaque qui a déclenché ce pouvoir.

Magie draconique : le bonus à toutes vos défenses est de 3 + votre modificateur de Force.

**Évasion rapide**

Ensorceleur Utilitaire 6

*Une réaction rapide vous sauve de l'explosion.*

**Rencontre** ♦ arcanique, téléportation

**Interruption immédiate**

Personnelle

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque de zone ou de proximité.

Effet : vous vous téléportez de 3 cases.

Magie sauvage : le nombre de cases dont vous vous téléportez est égal à 2 + votre modificateur de Dextérité.

### Vol énergétique

Ensorceleur Utilitaire 6

*Vous vous élancez sur des ailes formées de courants d'énergie dansante.*

**Quotidien ♦ arcanique**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement et vous pouvez voler en vol stationnaire.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Cri

Ensorceleur Attaque 7

*Un cri assourdissant laisse vos ennemis abattus.*

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre**

**Action simple Proximité décharge 5**

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge.

**Attaque :** Charisme contre Vigueur.

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et les cibles sont assourdis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Sphère écrasante

Ensorceleur Attaque 7

*Un champ de force se contracte autour de vos ennemis, les écrasant.*

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, force**

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

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de force et chaque cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Tempête chaotique

Ensorceleur Attaque 7

*Un orage électrique s'abat sur vos adversaires. Lorsque l'orage se dissipe, tout le monde a été téléporté sur de nouvelles positions par votre magie.*

**Rencontre ♦ arcanique, électricité, focaliseur, téléportation**

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

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

**Effet :** vous téléportez chaque cible touchée par l'attaque de sorte qu'elle échange sa position avec une autre cible touchée par l'attaque.

**Magie sauvage :** vous téléportez à la place chaque cible touchée par l'attaque sur n'importe quel autre espace dans l'explosion.

### Tempête de grêle

Ensorceleur Attaque 7

*Une explosion venteuse glacée met vos adversaires à genoux.*

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid**

**Action simple Proximité décharge 3**

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge.

**Attaque :** Charisme contre Vigueur.

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid et vous projetez les cibles à terre.

**Magie draconique :** les cibles subissent également un malus de -2 en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 9

### Écho adamantin

Ensorceleur Attaque 9

*Vous poussez un rugissement grondant pour frapper vos adversaires et des écailles semblables à celles d'un dragon d'adamantium couvrent votre peau.*

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre**

**Action simple Proximité décharge 3**

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge.

**Attaque :** Charisme contre Vigueur.

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et 5 dégâts continus de tonnerre (sauvegarde annule).

**Échec :** 5 dégâts continus de tonnerre (sauvegarde annule).

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.

**Magie draconique :** le bonus de pouvoir à la CA est égal à votre modificateur de Force.

### Le feu d'abord

Ensorceleur Attaque 9

*Des flammes couvrent votre ennemi et se retirent mais elles s'embrasent à nouveau si l'adversaire agit de façon hostile.*

**Quotidien ♦ arcanique, feu, focaliseur**

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

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion.

**Attaque :** Charisme contre Vigueur.

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

**Effet :** si la cible attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, la cible subit 2d8 dégâts de feu.

### Malédiction contagieuse

Ensorceleur Attaque 9

*Un nuage de gaz vénéneux s'enroule autour de votre ennemi, le privant ainsi du secours de ses alliés.*

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, poison**

**Action simple Distance 10**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Charisme contre Vigueur.

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

**Effet :** vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. La cible est vénéneuse pour vos ennemis (sauvegarde annule). Lorsqu'elle est vénéneuse, tous les ennemis qui commencent leur tour dans une case adjacente à la cible subissent 1d10 dégâts de poison.

**Magie sauvage :** si vous avez tiré un nombre pair pour votre jet d'attaque, tous les ennemis qui commencent leur tour à 2 cases ou moins de la cible vénéneuse subissent 1d10 dégâts de poison.

### Trait déstabilisant

Ensorceleur Attaque 9

*Votre attaque mentale harponne votre adversaire. D'une pensée, vous pouvez plaquer l'ennemi au sol s'il tente de bouger.*

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, psychique**

**Action simple Distance 10**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Charisme contre Volonté.

**Réussite :** 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

**Effet :** si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez jeter la cible à terre pendant ce déplacement en interruption immédiate.

**Échec :** demi-dégâts et vous jetez la cible à terre.

## SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Dévorer la magie

Ensorceleur Utilitaire 10

*Vous consommez une magie persistante pour donner du pouvoir à la vôtre.*

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 5

Cible : une invocation ou un périmètre.

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

Réussite : la cible est détruite. Tous ses effets s'achèvent, y compris ceux qu'une sauvegarde annule.

**Magie draconique** : vous bénéficiez du bonus de votre aptitude écailles du dragon que vous soyez ou non en péril.

**Magie sauvage** : jusqu'à la fin de la rencontre, la première fois que vous attaquez pendant chacun de vos tours, vous pouvez choisir le bénéfice de votre aptitude d'explosion chaotique au lieu de le déterminer par votre jet d'attaque.

### Évasion de justesse

Ensorceleur Utilitaire 10

*Vous vous téléportez loin de votre adversaire et réduisez la force de son attaque.*

Rencontre ♦ arcanique, téléportation

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.

Effet : vous subissez demi-dégâts de l'attaque. Vous vous téléportez ensuite d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme + votre modificateur de Dextérité.

### Inversion de résistance

Ensorceleur Utilitaire 10

*Vous corrompez la nature de vos ennemis pour transformer leur protection en une faiblesse.*

**Quotidien** ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion.

Effet : toutes les cibles perdent leurs résistances et acquièrent vulnérabilité 5 aux types de dégâts contre lesquels elles avaient une résistance (sauvegarde annule les deux).

### Lien chaotique

Ensorceleur Utilitaire 10

*Vous courbez la substance de la réalité pour lier le destin d'un adversaire au vôtre.*

**Quotidien** ♦ arcanique

Réaction immédiate Proximité explosion 5

Déclencheur : vous êtes touché par une attaque de zone ou de proximité

Cible : une créature dans l'explosion.

Effet : l'attaque qui a déclenché le pouvoir touche également la cible.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Chaînes de feu

Ensorceleur Attaque 13

*Des serpents enflammés s'enroulent autour de vos ennemis et les tirent ensemble, les maintenant à proximité l'un de l'autre.*

Rencontre ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Distance 10

Cibles : une ou deux créatures.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu. Si vous touchez deux cibles avec ce pouvoir, vous faites glisser l'une d'elles sur un espace qui doit être adjacent à l'autre, et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les deux cibles subissent 1d10 dégâts de feu la première fois qu'elles sont éloignées de plus de 3 cases.

### Mâchoires de la terre

Ensorceleur Attaque 13

*La terre s'élève comme la mâchoire d'un dragon affamé pour se refermer sur votre ennemi et le maintenir sur place.*

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pendant la cible est immobilisée par ce pouvoir, vos alliés et vous-même pouvez vous déplacer au travers de l'espace de la cible et vous ne subissez pas d'attaques d'opportunité de sa part lorsque vous quittez une case qui lui est adjacente.

### Marteau mental

Ensorceleur Attaque 13

*Un chaos hurlant s'abat sur l'esprit de votre ennemi et projette la créature à terre.*

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et vous projetez la cible à terre.

**Magie sauvage** : si vous avez tiré un chiffre pair pour votre jet d'attaque, la cible ne peut pas se relever jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous avez tiré un chiffre impair pour votre jet d'attaque, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

### Souffle du tonnerre

Ensorceleur Attaque 13

*Une explosion de tonnerre semblable au rugissement d'un dragon jaillit de votre bouche, déstabilisant vos ennemis.*

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

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

**Magie draconique** : la cible est également ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 15

### Charme d'hostilité

Ensorceleur Attaque 15

*Vous obscurcissez les sens de votre ennemi de sorte qu'il ne sait plus quelles créatures sont ses alliés.*

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 5d6 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et la cible charge celui de vos ennemis qu'il peut charger qui lui est le plus proche en action libre et effectue une attaque de base de corps à corps.

**Magie sauvage** : si vous avez tiré un chiffre pair pour votre jet d'attaque, vos ennemis peuvent provoquer des attaques d'opportunité de la cible et la cible doit effectuer toutes les attaques d'opportunité qu'ils provoquent (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

### **Explosion stellaire scintillante** Ensorceleur Attaque 15

Une étincelle brillante de magie file vers votre ennemi et explode.

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, radiant

**Action simple** Distance 20

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts radiants et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

### **Fournaise crachefeu** Ensorceleur Attaque 15

Après avoir libéré une explosion de flammes, vous dégagiez une telle chaleur que personne n'ose vous approcher.

**Quotidien** ♦ arcanique, feu, focaliseur

**Action simple** Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tous les ennemis qui commencent leur tour à 2 cases ou moins de vous subissent 3 dégâts de feu.

**Magie draconique** : jusqu'à la fin de la rencontre, tous les ennemis qui commencent leur tour à 2 cases ou moins de vous subissent 2+ votre modificateur de Force dégâts de feu à la place.

### **Tourbillons glacés** Ensorceleur Attaque 15

Le froid frappe votre ennemi, laissant une tempête tournoyante de glace rôder autour de lui.

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, froid

**Action simple** Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

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

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que la cible se déplace, toutes les cases qui lui sont adjacentes sont un terrain difficile pour vos ennemis.

## SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### **Échos chaotiques** Ensorceleur Utilitaire 16

Vous manipulez la loi naturelle de la cause et de l'effet pour faire ressentir à un adversaire les effets d'une attaque contre vous.

**Quotidien** ♦ arcanique

**Réaction immédiate** Proximité explosion 5

Déclencheur : vous êtes raté ou touché par une attaque.

Cible : un ennemi dans l'explosion.

Effet : l'attaque qui a déclenché le pouvoir touche la cible.

### **Majesté draconique** Ensorceleur Utilitaire 16

Tandis que vos ennemis s'approchent de vous, la peur s'insinue dans leur cœur.

**Rencontre** ♦ arcanique, périmètre, terreur

**Action mineure** Proximité explosion 3

Effet : l'explosion crée un périmètre de peur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous, restant centré sur vous. Le périmètre est un terrain difficile pour vos adversaires. Lorsqu'ils se trouvent dans le périmètre, tous vos adversaires subissent un malus à leur jet d'attaque égal à votre modificateur de Force.

### **Manteau de camaraderie** Ensorceleur Utilitaire 16

Vous partagez votre résistance avec vos alliés.

**Quotidien** ♦ arcanique

**Action mineure** Proximité explosion 5

Cible : tous les alliés dans l'explosion et vous-même.

Effet : choisissez un type de dégâts - acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre. Toutes les cibles gagnent résistance 5 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

### **Sanctuaire du chaos** Ensorceleur Utilitaire 16

Vous créez de petites poches de chaos pour manipuler l'énergie de votre prochain sort autour de vos alliés.

**Rencontre** ♦ arcanique

**Action mineure** Proximité explosion 10

Effet : choisissez un nombre de cases dans l'explosion égal à votre modificateur de Dextérité. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les créatures qui se trouvent intégralement dans ces cases ne sont pas affectées par vos pouvoirs arcaniques de zone et à proximité.

### **Souffle du dragon du désert** Ensorceleur Utilitaire 16

Un souffle d'air chaud emporte les créatures vers le ciel.

**Rencontre** ♦ arcanique

**Action de mouvement** Zone explosion 3 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion.

Effet : toutes les cibles peuvent voler d'un nombre de cases égal à 6 + votre modificateur de Force en réaction immédiate. Toutes les cibles peuvent voler de la même distance au prix d'une action de mouvement jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### **Conjuration orageuse** Ensorceleur Attaque 17

Des roulements de tonnerre projettent vos ennemis tout autour dans une tempête de chaos.

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, téléportation, tonnerre

**Action simple** Distance 10

Cibles : une, deux ou trois créatures.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous téléportez la cible sur un espace adjacent à votre ennemi le plus proche d'elle.

**Magie sauvage** : si vous avez tiré un chiffre pair pour votre jet d'attaque, vous pouvez téléporter la ou les cibles sur un espace adjacent à l'allié et non l'adversaire qui lui est le plus proche.

### **Évasion vénéneuse** Ensorceleur Attaque 17

Vous disparaissez tandis que votre adversaire vous rate, laissant un nuage de poison dans votre sillage.

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, poison, téléportation

**Réaction immédiate** Proximité explosion 1

Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque.

Cible : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 3d10 + modificateur de Charisme dégâts de poison.

Effet : vous vous téléportez de 10 cases.

**Méditation de la queue du dragon**

Ensorceleur Attaque 17

La traîne cinglante d'un éclair vous protège d'un ennemi qui pense avoir l'avantage sur vous.

**Rencontre** ♦ arcanique, électricité, focaliseur

**Réaction immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi se déplace dans un espace où il vous prend en tenaille.

**Cible** : l'ennemi déclencheur.

**Attaque** : Charisme contre Réflexes.

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

**Magie draconique** : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

**Souffle de l'hiver**

Ensorceleur Attaque 17

Vous exhalez une décharge de vent glacial pour ralentir les mouvements de vos ennemis.

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, froid

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible** : chaque créature prise dans la décharge.

**Attaque** : Charisme contre Vigueur.

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de froid et les cibles sont ralenties jusqu'à la fin de leur tour de jeu suivant.

**SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 19****Explosion prismatique**

Ensorceleur Attaque 19

Vous frappez un groupe d'adversaires de couleurs aveuglantes, chaque couleur provoquant un effet différent.

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur ; variable

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

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion.

**Attaque** : Charisme contre Réflexes.

**Réussite** : 3d12 + modificateur de Charisme dégâts. Lancez 1d6 pour chaque cible pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet :

**1 Jaune** : dégâts radiants et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

**2 Rouge** : dégâts de feu et la cible est projetée à terre et subit 10 dégâts continus de feu (sauvegarde annule).

**3 Vert** : dégâts de poison et la cible subit 15 dégâts continus de poison (sauvegarde annule).

**4 Turquoise** : dégâts d'électricité et vous projetez la cible à terre et la faites glisser d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

**5 Bleu** : dégâts de froid et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

**6 Violet** : dégâts psychiques et la cible subit un malus à la CA égal à votre modificateur de Dextérité (sauvegarde annule).

**Échec** : 2d12 dégâts. Lancez 1d6 pour chaque cible pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet comme ci-dessus.

**Regard malveillant du basilic**

Ensorceleur Attaque 19

Vous lancez un regard toxique sur votre ennemi, le laissant paralysé d'effroi.

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, poison, terreur

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Charisme contre Vigueur.

**Réussite** : la cible est étourdie et elle subit 10 dégâts continus de poison (sauvegarde annule les deux).

**Échec** : 10 dégâts continus de poison (sauvegarde annule).

**Magie draconique** : lorsque la cible effectue un jet de sauvegarde contre les dégâts continus de poison, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

**Serpent sombre feu**

Ensorceleur Attaque 19

Un serpent enroulé fait de flammes noires apparaît au milieu de vos adversaires et déchaîne une explosion de feu.

**Quotidien** ♦ arcanique, feu, focaliseur, invocation

**Action simple**

Distance 10

**Effet** : vous invoquez un serpent sombre feu dans une case inoccupée dans la portée. Le serpent persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le serpent occupe 1 case. Les ennemis ne peuvent pas se déplacer au travers de cette case, mais les alliés le peuvent.

Lorsqu'il apparaît, le serpent effectue l'attaque suivante, qui est une décharge de proximité 3. Vous pouvez déplacer le serpent d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force au prix d'une action de mouvement.

**Cible** : chaque créature prise dans la décharge.

**Attaque** : Charisme contre Réflexes.

**Réussite** : 2d12 + modificateur de Charisme dégâts de feu.

**Maintien (mineure)** : le serpent persiste et il peut répéter son attaque.

**Trait bifide**

Ensorceleur Attaque 19

Un trait d'électricité jaillit de chacune de vos mains.

**Quotidien** ♦ arcanique, électricité, focaliseur

**Action simple**

Distance 10

**Cibles** : une ou deux créatures.

**Attaque** : Charisme contre Réflexes.

**Réussite** : 6d6 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

**Magie sauvage** : si vous avez tiré un chiffre pair pour votre jet d'attaque, la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Si vous avez tiré un chiffre impair pour votre jet d'attaque, la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**SORTS UTILITAIRES DE NIVEAU 22****Écailles de platine**

Ensorceleur Utilitaire 22

Vous brillez d'écailles draconiques d'énergie de couleur platine.

**Quotidien** ♦ arcanique

**Interruption immédiate**

Personnelle

**Déclencheur** : vous êtes touché par une attaque.

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à toutes vos défenses égal à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de la rencontre.

**Forme de vent**

Ensorceleur Utilitaire 22

Vous devenez une créature d'air et de vents violents.

**Rencontre** ♦ arcanique, métamorphose

**Action mineure**

Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous devenez immatériel, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement et vous pouvez voler en vol stationnaire.

**Peur draconique**

Ensorceleur Utilitaire 22

Vous arrêtez un adversaire dans sa progression.

**Rencontre** ♦ arcanique, terreur

**Interruption immédiate**

Distance 5

**Déclencheur** : une créature se rapproche de vous pendant son tour.

**Cible** : la créature qui a déclenché le pouvoir.

**Effet** : la cible ne peut pas se rapprocher de vous jusqu'à la fin de son tour de jeu.

### Sorcellerie partagée

Ensorceleur Utilitaire 22

Une émanation scintillante d'énergie de sorcellerie protège vos amis des blessures.

Quotidien ♦ arcanique

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : vous-même et tous les alliés dans l'explosion.

Effet : vous choisissez un type de dégâts - acide, électrique, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre. Toutes les cibles gagnent résistance 10 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

### Chaînes d'acier

Ensorceleur Attaque 23

Des chaînes fumantes d'acier noir apparaissent et s'enroulent autour de votre cible, puis se tournent en glissant vers l'extérieur pour attacher toutes les créatures avoisinantes.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 2d6 + modificateur de Charisme dégâts et la cible ainsi que toutes les créatures qui lui sont adjacentes sont maîtrisées jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Orbes du chaos

Ensorceleur Attaque 23

Vous projetez deux orbes de chaos sur vos ennemis.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cibles : une ou deux créatures.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Plaques de givre

Ensorceleur Attaque 23

Des plaques givrées se forment sur le corps de votre adversaire, absorbant sa force.

Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, froid

Action simple Distance 20

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

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

Magie sauvage : si vous avez tiré un chiffre pair pour votre jet d'attaque, toutes les créatures adjacentes à la cible subissent 1d6 dégâts de froid.

### Souffle noir

Ensorceleur Attaque 23

Vous exhalez une décharge d'acide, puisant dans le pouvoir du terrifiant dragon noir pour consumer votre adversaire et limiter sa vision.

Rencontre ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 5d6 + modificateur de Charisme dégâts d'acide.

Magie draconique : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible n'a de ligne de mire sur aucune créature située à plus de 3 cases d'elle.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 25

### Incarnation draconique

Ensorceleur Attaque 25

Appelant le pouvoir des forces arcaniques qui coulent en vous, vous vous dressez dans un vortex d'énergie dévastatrice.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 7d6 + modificateur de Charisme dégâts. Choisissez un type de dégâts - acide, électrique, feu, froid, poison ou tonnerre. L'attaque inflige des dégâts de ce type à chaque cible. Échec : demi-dégâts.

Magie draconique : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez, une fois pendant chacun de vos tours, faire glisser un ennemi à 3 cases ou moins de vous de 2 cases en action libre.

### Tempête de force

Ensorceleur Attaque 25

Des traits de force tournoient dans la zone comme une tornade mortelle, volant l'énergie de chacun des adversaires pour croître en pouvoir.

Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, force

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de force.

L'attaque inflige 5 dégâts de force supplémentaires pour chaque cible qu'elle touche.

Échec : demi-dégâts.

### Verbe du chaos

Ensorceleur Attaque 25

Une vague de chaos assaille l'esprit de votre adversaire. Lorsque l'adversaire attaque, vous courbez la réalité pour rediriger l'attaque.

Quotidien ♦ arcanique, charme, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 4d12 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

Effet : lorsque la cible effectue un jet d'attaque pour une attaque de corps à corps ou à distance, vous pouvez effectuer une attaque secondaire contre la cible si elle se trouve à 10 cases de vous ou moins (sauvegarde annule).

Interruption immédiate Proximité explosion 10

Attaque secondaire : Charisme contre Volonté.

Réussite : la cible doit choisir une autre créature comme cible pour son attaque si elle le peut. Dans le cas contraire, son attaque n'est pas affectée par cette attaque secondaire.

Magie sauvage : si vous avez tiré un chiffre pair pour votre jet d'attaque secondaire, vous choisissez la créature que la cible attaque.

## SORTS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Avertissement vénéneux Ensorceleur Attaque 27

*Vous projetez un poison sur un ennemi qui s'insinue dans son cœur pour punir toute agression contre vous.*

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, poison

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts de poison. Si la cible s'approche de vous, vous touche ou vous rate pendant son tour de jeu suivant, la cible subit 2d10 dégâts de poison.

### Éruption électrique Ensorceleur Attaque 27

*L'électricité crève sur votre victime et frappe les adversaires avoisinants d'arcs électriques.*

**Rencontre** ♦ arcanique, électricité, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 3d12 + modificateur de Charisme dégâts d'électricité et tous les adversaires adjacents à la cible subissent 1d12 + votre modificateur de Charisme dégâts d'électricité.

### Malédiction des fournaises Ensorceleur Attaque 27

*Tandis que votre ennemi éclate en flammes, une étincelle embrasée vole vers un autre ennemi à proximité.*

**Rencontre** ♦ arcanique, feu, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible principale : une créature.

Attaque principale : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 4d6 + modificateur de Charisme dégâts de feu. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature à 5 cases ou moins de la dernière créature touchée par ce pouvoir.

Attaque secondaire : Charisme contre Réflexes.

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

Répétez l'attaque secondaire contre une créature que vous n'avez pas encore prise pour cible avec ce pouvoir pendant cette rencontre.

### Pulsion du tonnerre Ensorceleur Attaque 27

*Vous tapez du pied sur le sol et l'onde de choc qui en résulte projette vos adversaires au loin.*

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 3d6 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous poussez les cibles d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme et les projetez à terre.

## SORTS QUOTIDIENS DE NIVEAU 29

### Acide sans fin Ensorceleur Attaque 29

*L'acide bouillonne à l'intérieur de votre ennemi, brûlant sa chair et résistant à ses tentatives pour s'en débarrasser.*

**Quotidien** ♦ acide, arcanique, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Charisme contre Vigueur.

Réussite : 1d6 + modificateur de Charisme dégâts d'acide et 15 dégâts continus d'acide (sauvegarde annule).

Effet secondaire : 10 dégâts continus d'acide (sauvegarde annule).

Effet secondaire : 5 dégâts continus d'acide (sauvegarde annule).

Échec : 15 dégâts continus d'acide (sauvegarde annule).

### Tourbillon entropique Ensorceleur Attaque 29

*Le chaos tourbillonne autour de vous, ouvrant et fermant des trous dans la structure de la réalité pour déplacer vos ennemis et vos alliés selon votre bon vouloir.*

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur, téléportation

Action simple Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion.

Attaque : Charisme contre Volonté.

Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts et vous téléportez les cibles d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité. La cible subit à nouveau 3d8 + votre modificateur de Charisme dégâts à chaque fois qu'elle se téléporte (sauvegarde annule).

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque n'importe quelle créature termine son tour à 5 cases ou moins de vous, vous pouvez téléporter la créature sur n'importe quel espace à moins de 5 cases de vous en réaction immédiate.

### Tempête prismatique Ensorceleur Attaque 29

*Un arc-en-ciel de destruction tombe du ciel.*

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur ; variable

Action simple Zone explosion 3 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque : Charisme contre Réflexes.

Réussite : 5d8 + modificateur de Charisme dégâts. Lancez 1d6 pour chaque cible pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet :

1 **Jaune** : dégâts radiants et la cible est aveuglée et subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).

2 **Rouge** : dégâts de feu et la cible est projetée à terre et subit 15 dégâts continus de feu (sauvegarde annule).

3 **Vert** : dégâts de poison et la cible subit 20 dégâts continus de poison (sauvegarde annule).

4 **Turquoise** : dégâts d'électricité et vous projetez la cible à terre et la faites glisser d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité. En outre, la cible est hébétée (sauvegarde annule).

5 **Bleu** : dégâts de froid et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

6 **Violet** : dégâts psychiques et la cible subit un malus à la CA et à la défense de Réflexes égal à votre modificateur de Dextérité (sauvegarde annule).

Échec : 3d8 dégâts. Lancez 1d6 pour chaque cible pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet comme ci-dessus.

## VOIES PARANGONIQUES



### ADEPTE CHAIRDÉMON

« Vous voyez de vos propres yeux ce que deviennent mes ennemis. »

**Prérequis :** ensorceleur.

La magie arcanique est une forme de pouvoir manipulée pour des buts bienveillants comme malveillants. Elle n'a rien d'intrinsèquement bonne ou mauvaise. Sa valeur morale dépend du but dans lequel elle est employée. C'est à tout le moins habituellement le cas.

En tant qu'adepte chardémon, vous manipulez un pouvoir arcanique arraché des profondeurs des Abysses, la demeure des démons. Vous incorporez des peaux de démons rituellement traitées à vos vêtements et votre armure, et utilisez ces peaux pour ouvrir des passages au travers desquels vos sorts sont distordus par le mal indicible des Abysses. Vous croyez peut-être qu'une bonne fin justifie des moyens maléfiques, mais combien de temps pourrez-vous conserver votre aspiration au bien tandis que vous permettez à un tel mal de toucher votre âme?

Le pouvoir que vous détenez est volé, et les seigneurs des Abysses n'acceptent pas gentiment d'être pillés. Bien que cette voie apporte un grand pouvoir, c'est un pouvoir dont le prix est parfois désastreux. Considérez-vous chanceux si le pire des paiements que vous donnez est votre vie.

### APTITUDES D'ADEPTE CHAIRDÉMON

**Fureur démoniaque (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos alliés et vous-même

bénéficiez d'un bonus de +3 à vos jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, et vos ennemis bénéficient d'un bonus de +3 à leurs jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Résistance variable (niveau 11) :** une fois par rencontre, vous pouvez changer le type de dégât auquel vous résistez grâce à votre aptitude de classe, soit âme draconique, soit âme sauvage par une action mineure. Choisissez le nouveau type de dégât parmi ceux disponibles dans votre aptitude de classe.

**Un aperçu des Abysses (niveau 16) :** lorsque vous obtenez un coup critique, votre cible et vous-même êtes aveuglés jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### SORTS D'ADEPTE CHAIRDÉMON

#### Traits de l'âme démoniaque

Adept chardémon  
Attaque 11

Vous libérez une salve d'âmes démoniaques torturées arrachées aux Abysses pour frapper vos ennemis.

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur, tonnerre**

**Action simple** **Distance 10**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Charisme contre Vigueur.

**Réussite :** 1d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre et vous faites glisser la cible de 1 case.

**Effet :** effectuez cette attaque deux autres fois contre la même cible ou des cibles différentes.

#### Courroux démoniaque

Adept chardémon  
Utilitaire 12

Comme un démon hurlant, vous canalisez votre douleur pour en faire un pouvoir supérieur pour vos sorts.

**Quotidien ♦ arcanique**

**Action mineure** **Personnelle**

**Condition :** vous devez être en péril.

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, tandis que vous êtes en péril, vos attaques arcaniques infligent 1d6 dégâts supplémentaires lorsqu'elles touchent.

#### Épées de la Marilith

Adept chardémon Attaque 20

D'un geste, vous emplissez l'air autour de vous des épées sifflantes d'une Marilith.

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur, périmètre**

**Action simple** **Proximité explosion 3**

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

**Réussite :** 3d6 + modificateur de Charisme dégâts.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de lames tourbillonnantes qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque le périmètre apparaît, choisissez un effet :

♦ Chacun des adversaires subit 3d6 + votre modificateur de Charisme dégâts s'il commencent son tour dans le périmètre.

♦ Chacun des adversaires subit 1d6 + votre modificateur de Charisme dégâts s'il commencent son tour dans le périmètre.

Tandis que vous vous trouvez dans le périmètre, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA.

**Maintien (mineur) :** le périmètre persiste et vous pouvez changer son effet.

## EFFLORESCENT ARCANIQUE

*« Je me moque de savoir comment ça marche, tout ce que je sais c'est que ça marche. »*

**Prérequis :** ensorceleur.

Le pouvoir arcanique s'écoule en tous les ensorceleurs, c'est une part innée d'eux-mêmes. Pour vous cependant, ce pouvoir est tel un geyser qui enflé sous terre avant de jaillir enfin avec une force glorieuse et dévastatrice. Votre connexion avec ce pouvoir a toujours été facile, presque instinctive. Il fait tellement partie de vous qu'il vous transforme lentement, faisant de vous un être composé autant de ces forces que vous canalisez que de chair et de sang.

Tandis que vous suivez la voie de l'efflorescent arcanique, vous maîtrisez un deuxième type d'énergie. Vous apprenez des sorts qui canalisent les deux types de dégâts et qui vous entourent d'énergie arcanique tourbillonnante. Ultimement, vous gagnez le pouvoir de vous transformer en énergie arcanique pendant un court instant.

### APTITUDES DE L'EFFLORESCENT ARCANIQUE

**Double résistance (niveau 11) :** si vous avez l'aptitude magie draconique, choisissez un deuxième type de dégâts pour votre aptitude de classe âme draconique. Si vous avez l'aptitude magie sauvage, tirez deux fois sur la table de votre aptitude âme sauvage après chaque repos prolongé (si vous obtenez deux fois le même résultat, relancez les dés). Quelles que soient ces deux options de source des sorts, vous gagnez résistance aux deux types de dégâts et vos pouvoirs arcaniques ignorent les résistances de toutes les cibles à ces deux types de dégâts jusqu'à la valeur de votre résistance.



**Action de partage de sort (niveau 11) :** vous pouvez dépenser un point d'action pour prendre pour cible une deuxième créature lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui n'en affecte habituellement qu'une au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

**Voyage antagoniste (niveau 16) :** lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui est une attaque de zone ou à proximité, vous pouvez téléporter deux créatures touchées par l'attaque, échangeant leurs positions avant de résoudre l'attaque.

### SORTS DE L'EFFLORESCENT ARCANIQUE

#### Décharge jumelle Efflorescent arcanique Attaque 11

*Invoquant vos réserves intérieures, vous lancez une décharge d'énergie qui réflète les deux forces qui vous animent.*

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur ; variable**

**Action simple** **Distance 10**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

**Réussite :**  $3d10 + \text{modificateur de Charisme dégâts}$ . Les dégâts sont des deux types auxquels vous résistez grâce à votre aptitude de classe, soit âme draconique, soit âme sauvage et votre aptitude de voie paragonique de double résistance.

**Spécial :** vous pouvez choisir de perdre les deux résistances que vous donne votre aptitude de classe d'âme draconique ou votre aptitude de classe d'âme sauvage et votre aptitude de voie paragonique de double résistance pour le reste de la rencontre. Si vous le faites, vous pouvez effectuer deux attaques avec ce pouvoir, chacune contre une cible différente. Chaque cible que l'attaque touche subit  $3d12 + \text{votre modificateur de Charisme dégâts}$  au lieu de  $3d10 + \text{modificateur de Charisme dégâts}$ .

#### Ailes ensorcelées Efflorescent arcanique Utilitaire 12

*Le pouvoir arcanique vous entoure et s'étend derrière vous pour former des ailes.*

**Rencontre ♦ arcanique ; variable**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez une vitesse de vol de 6 et vous pouvez voler en vol stationnaire et à chaque fois qu'un adversaire effectue une attaque d'opportunité contre vous, cet adversaire subit  $2d10 + \text{votre modificateur de Charisme dégâts}$ . Les dégâts sont des deux types auxquels vous résistez grâce à votre aptitude de classe, soit âme draconique, soit âme sauvage et votre aptitude de voie paragonique de double résistance.

#### Métamorphose ensorcelée Efflorescent arcanique Attaque 20

*Votre corps devient l'énergie qui coule en vous.*

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable**

**Action simple** **Personnelle**

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous devenez immatériel et vous gagnez déphasage. En outre, lorsque n'importe quelle créature effectue une attaque de corps à corps contre vous ou lorsque vous entrez pour la première fois dans l'espace d'une créature pendant votre tour, cette créature subit  $3d6 + \text{votre modificateur de Charisme dégâts}$ . Les dégâts sont des deux types auxquels vous résistez grâce à votre aptitude de classe, soit âme draconique, soit âme sauvage et votre aptitude de voie paragonique de double résistance.

## HÉRITIER DE L'ÂME-DRAGON

« Ce n'est pas un dragon, c'est une limace heureuse de dormir sur une pile de pièces. Vois mon pouvoir, le même pouvoir que celui qui était entre les mains des seigneurs dragons d'Arkhosia. Moi, mon ami, je suis vraiment un dragon. »

**Prérequis :** ensorceleur, aptitude de classe magie draconique.



Dans les premières années du monde, les plus grands ensorceleurs étaient des dragons, des lanceurs de sorts puissants qui utilisaient la magie élémentaire trépidant dans leur sang pour créer des sorts dévastateurs qui assuraient leur domination sur de vastes empires. Même aussi récemment qu'au temps de l'empire drakéide d'Arkhosia, les dragons étaient les exemples de la voie de l'ensorceleur draconique. À l'heure actuelle cependant, rares sont les dragons qui pratiquent l'art que leurs ancêtres ont créé.

Votre voie suit les traces antiques des plus grands ensorceleurs que le monde aie jamais connu, puisant dans les traditions préservées des seigneurs dragons d'Arkhosia et des ensorceleurs avant eux, remontant presque aux origines du monde. Manipulant les mêmes pouvoirs que les dragons du passé, vous vous immergez dans le danger de la bataille, faisant de votre simple présence une menace pour vos ennemis tandis que vous vous enveloppez dans les flammes ou l'électricité, l'acide ou le poison, le froid ou le tonnerre suivant la nature de la magie draconique qui coule dans votre sang.

Les dragons du passé vivent dans votre âme et c'est à vous de diriger leur pouvoir.

## APTITUDES D'HÉRITIER DE L'ÂME-DRAGON

**Persévérence draconique (niveau 11) :** le nombre de récupérations dont vous disposez par jour augmente de deux.

**Action de résistance draconique (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau.

**Endurance de l'âme draconique (niveau 16) :** la résistance conférée par votre aptitude de classe d'âme draconique augmente de 10.

## SORTS D'HÉRITIER DE L'ÂME-DRAGON

### Souffle de l'âme-dragon

Héritier de l'Âme-Dragon  
Attaque 11

*Vous exhalez une décharge puissante d'essence élémentaire.*

**Rencontre** ♦ arcanique, focaliseur ; variable

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Charisme dégâts. Le type de dégâts est celui auquel vous résistez grâce à votre aptitude de classe âme dragon.

### Vengeance du dragon

Héritier de l'Âme-Dragon  
Utilitaire 12

*Le pouvoir élémentaire vous entoure et s'élance sur ceux qui vous attaquent.*

**Quotidien** ♦ arcanique ; variable

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un adversaire vous touche ou vous rate avec une attaque contre la CA, cet adversaire subit 1d10 + votre modificateur de Force dégâts.

Le type de dégâts est celui auquel vous résistez grâce à votre aptitude de classe âme draconique.

### Voile du dragon

Héritier de l'Âme-Dragon Attaque 20

*Des forces élémentaires de la forme d'un dragon flottent au-dessus de vous tandis que vous déchirez vos ennemis avec des griffes de magie.*

**Quotidien** ♦ arcanique, focaliseur ; variable

**Action simple** Proximité explosion 3

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

**Réussite :** 6d6 + modificateur de Charisme dégâts.

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les créatures qui effectuent une attaque de corps à corps contre vous subissent 2d6 + votre modificateur de Charisme dégâts. En outre, vous pouvez effectuer l'attaque suivante, qui peut être utilisée comme une attaque de base de corps à corps :

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

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

**Maintien (mineure) :** l'effet persiste.

**Spécial :** Le type de dégâts infligé par ce pouvoir est celui auquel vous résistez grâce à votre aptitude de classe âme draconique.

## MAGE SAUVAGE

« Si tu peux contrôler ton pouvoir, c'est que tu n'en as pas assez. »

**Prérequis :** ensorceleur, aptitude de classe magie sauvage.

L'entropie du Chaos Élémentaire coule dans vos veines. Vos sorts ouvrent des conduits arcaniques vers ce plan et puisent de l'énergie au travers, n'importe quelle énergie est appropriée, mise en avant et insufflée par la force du chaos elle-même. Il se peut que vos sorts soient imprévisibles, mais leur nature aléatoire leur donne du pouvoir.

### APTITUDES DE MAGE SAUVAGE

**Action chaotique (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez lancer 1d6 pour gagner l'un des avantages suivants :

d6	Effet de l'action chaotique
1	<b>Vous devenez invisible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.</b>
2	<b>Vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à 5 + votre modificateur de Dextérité.</b>
3	<b>Vous gagnez autant de points de vie temporaires que la moitié de votre niveau.</b>
4	<b>Jusqu'à la fin de la rencontre, tous les alliés à 5 cases ou moins de vous gagnent résistance 10 au type de dégâts auquel vous résistez grâce à votre pouvoir âme sauvage.</b>
5	<b>Vous téléportez un allié et un adversaire situés à 10 cases ou moins de vous, échangeant leur position.</b>
6	<b>Chaque allié à 5 cases ou moins et vous-même effectuez un jet de sauvegarde.</b>

**Jaillissement sauvage (niveau 11) :** Lorsque vous tirez un 1 naturel sur un jet d'attaque lancé pour un pouvoir arcanique, vous pouvez accepter l'échec et utiliser votre aptitude de classe pouvoir débridé ou vous pouvez lancer 1d6 et consulter la table ci-dessous :

d6	Effet du jaillissement sauvage
1	<b>L'attaque rate et la cible et vous-même vous téléportez, échangeant vos positions après que vous ayez résolu le reste de l'attaque.</b>
2	<b>L'attaque rate et vous tombez à terre et vous décalez de 3 cases dans la direction opposée à la cible.</b>
3	<b>L'attaque rate et la cible et vous-même êtes hébétés (sauvegarde annule).</b>
4	<b>Relancez le jet d'attaque. Si vous tirez un 1 naturel à nouveau, vous subissez 2d10 + votre modificateur de Charisme dégâts et vous ne pouvez pas utiliser jaillissement chaotique à nouveau pendant cette rencontre.</b>
5	<b>L'attaque touche au lieu de rater et vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.</b>
6	<b>L'attaque touche au lieu de rater.</b>

**Jaillissement critique (niveau 16) :** lorsque vous obtenez un coup critique, il occasionne 1d10 dégâts supplémentaires.

### SORTS DE MAGE SAUVAGE

#### Jaillissement de la tempête Mage sauvage Attaque 11

Une énergie trépidante jaillit de votre paume ouverte vers l'extérieur et se transforme en une tempête tourbillonnante.

**Rencontre ♦ arcanique, focaliseur**

**Action simple** Zone explosion 1d4 à 20 cases ou moins

**Spécial :** choisissez la case d'origine de l'explosion avant de déterminer la taille de l'explosion.

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion. Tirez 1d4, vous pouvez exclure un nombre de cibles égal au résultat du dé.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

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

#### Torrent de puissance Mage sauvage Utilitaire 12

Vous ouvrez un conduit vers le Chaos Élémentaire. Son énergie jaillissante éclate, incontrôlable.

**Quotidien ♦ arcanique**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous tirez le nombre le plus élevé sur un dé de dégâts, lancez ce dé à nouveau et ajoutez son résultat au total des dégâts.

#### Décharge prismatique Mage sauvage Attaque 20

Un rayon d'énergie colorée bondit de votre main pour provoquer un effet affaiblissant.

**Quotidien ♦ arcanique, focaliseur ; variable**

**Action simple** Distance 10

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Charisme contre Réflexes.

**Réussite :** 5d8 + modificateur de Charisme dégâts. Lancez 1d6 pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet :

**1 Jaune :** dégâts radiants et votre allié le plus proche de la cible peut dépenser une récupération.

**2 Noir :** dégâts nécrotiques et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

**3 Vert :** dégâts de poison et la cible subit 15 dégâts continus de poison (sauvegarde annule).

**4 Blanc :** dégâts de force et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

**5 Bleu :** dégâts de froid et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

**6 Violet :** dégâts psychiques et la cible est dominée (sauvegarde annule).

**Échec :** 3d8 dégâts. Lancez 1d6 pour déterminer le type de dégâts de l'attaque ainsi que son effet comme ci-dessus.

# GARDIEN



« Vous ne passerez pas. Il vous serait plus facile d'écarter les montagnes ! »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** protecteur. Vous êtes solide et endurant, et vous pouvez vous muer en animal ou en arbre pour anéantir vos ennemis. En fonction de vos choix d'aptitudes et de pouvoirs, vous pouvez vous orienter vers un rôle secondaire de contrôleur ou de cogneur.

**Source de pouvoir :** primale. Vous êtes un champion primal, gardien du monde naturel et protecteur de toute forme de vie.

**Caractéristiques principales :** Force, Constitution, Sagesse

**Port des armures :** étoffe, cuir, peau ; bouclier léger, bouclier lourd

**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 :** 17 + valeur de Constitution

**Points de vie par niveau :** 7

**Récupérations pas jour :** 9 + modificateur de Constitution

**Formation de compétence :** Nature. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétence supplémentaires dans la liste ci-dessous.

**Compétences de classe :** Athlétisme (For), Endurance (Con), Exploration (Sag), Intimidation (Cha), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** Colère de la Nature, Fontaine de vie, Puissance du gardien

Semblables aux montagnes inébranlables qui se dressent face aux vents impétueux, aux arbres qui ploient dans la tempête sans jamais rompre, les gardiens sont d'infatigables protecteurs de la nature qui tirent leurs forces des esprits primordiaux et s'opposent sans relâche à tous ceux qui tentent de corrompre ou détruire la vie. Alors que certains gardiens mettent en œuvre les pouvoirs de la terre et de la roche pour défendre leurs alliés, d'autres déchaînent les forces primordiales qui bouillonnent en eux pour exalter leur féroce et leur ténacité.

En tant que gardien, vous pouvez être l'inflexible défenseur de la tribu, choisi par les esprits pour être le champion de votre peuple. Peut-être avez-vous été visité par les esprits d'une clairière sacrée et chargé de sa protection contre une influence corruptrice ? À moins que vous n'ayez été élevé par un ours ou choyé par des dryades, destiné dès l'enfance à vous dresser vaillamment face aux ennemis de la nature.

Les forces primordiales qui sillonnent le sol sous vos pieds battent à l'unisson de votre cœur, jaillissent de vos poumons à chaque souffle. Le monde vous adresse ses suppliques, implorant l'aide d'un champion capable de le défendre. Saurez-vous répondre à son appel ?

## APTITUDES DE GARDIEN

Vous disposez des aptitudes suivantes :

### FONTAINE DE VIE

Au début de votre tour de jeu, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qui peut être annulé par une sauvegarde. Sur un succès, l'effet s'arrête immédiatement, vous évitant ainsi d'être affecté à votre tour de jeu actuel. Si vous avez réussi un jet de sauvegarde contre l'état préjudiciable étourdi ou hébété, vous pouvez agir normalement à votre tour de jeu. Si vous avez réussi un jet de sauvegarde contre des dégâts continus, vous ne subissez pas ces dégâts.

Si ce jet de sauvegarde échoue, il vous est toujours possible d'effectuer normalement votre jet de sauvegarde contre l'effet à la fin de votre tour de jeu.

### PIUSSANCE DU GARDIEN

La symbiose des gardiens avec la nature s'exprime de bien des manières au travers de leurs aptitudes de combat. Choisissez l'une de ces options.

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

En outre, vous bénéficiez lorsque vous utilisez votre second souffle d'un bonus supplémentaire à votre CA égal à votre modificateur de Constitution. Ce bonus perdure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Sang indompté** : tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez utiliser votre modificateur de Sagesse à la place du modificateur de Dextérité ou d'Intelligence pour déterminer votre CA.

### APERÇU DU GARDIEN

**Particularités** : avec une réserve de points de vie bien supérieure à celle de la plupart des personnages de votre niveau, il faut à vos adversaires un rare acharnement pour vous mettre à genou. Et grâce à l'énergie primale qui bouillonne dans vos veines, vous êtes largement capable de leur rendre la pareille, modelant la terre ou modifiant votre forme pour entraver et châtier vos ennemis.

**Religion** : à l'instar des autres classes primales, les guerriers n'ont généralement que dédain pour les différents cultes, qu'ils voient comme des intrus dans le monde physique. Ils préfèrent rechercher l'harmonie avec les esprits animaux, végétaux et minéraux qui emplissent le monde. Certains gardiens acceptent cependant la cohabitation amicale de certains dieux avec les esprits primordiaux et se montrent tolérants envers des divinités telles que Mélora, Corellon, Kord, Moradin ou Pélor.

**Races** : les goliaths font de parfaits gardiens de la terre, combinant force et endurance innée avec l'amour de la terre et de la roche. Les férals longues-dents, qui canalisent en eux les forces de la bête, manifestation des esprits primordiaux, incarnent les idéaux des gardiens indomptés. Il n'est pas rare non plus de rencontrer des gardiens humains, nains, drakéïdes ou demi-orques.

En outre, lorsque vous utilisez votre second souffle, chaque ennemi que vous avez marqué subit un malus supplémentaire à ses jets d'attaque qui ne vous incluent pas parmi les cibles. Ce malus est égal à votre modificateur de Sagesse et perdure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### COLÈRE DE LA NATURE

Une fois par tour de jeu, vous pouvez marquer tous les ennemis adjacents à vous au prix d'une action libre. Cette marque perdure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous gagnez en outre les pouvoirs *fureur du gardien* et *étreinte du gardien*. Vous employez ces pouvoirs contre vos ennemis pour les empêcher de nuire à tous ceux que vous protégez.

### CRÉER UN GARDIEN

Vous êtes libre de choisir pour votre personnage les pouvoirs qui vous plaisent. Beaucoup de gardiens se concentrent cependant sur les pouvoirs qui complémentent leur choix de puissance du gardien. Tous leurs pouvoirs reposent sur la Force, mais une Constitution ou une Sagesse élevées sont également utiles aux gardiens en fonction de leur orientation.

### GARDIEN DE LA TERRE

Vous tirez vos pouvoirs primaux d'une étroite communion avec la terre, terre qui vous nourrit et vous fortifie. Faites de la Force votre meilleure caractéristique, suivie de la Constitution qui permet d'améliorer votre CA et vos points de vie avec l'option de force du gardien force de la terre. Sélectionnez des pouvoirs qui utilisent l'énergie primordiale de la terre pour entraver les mouvements de vos adversaires ou les projeter au sol. Les gardiens de la terre tendent vers un rôle secondaire de contrôleur

**Aptitude de classe suggérée** : force de la terre

**Talent suggéré** : Suprématie de la terre

**Compétences suggérées** : Athlétisme, Nature, Perception, Soins

**Pouvoirs à volonté suggérés** : frappe de la terre protectrice, force de la pierre

**Pouvoir de rencontre suggéré** : assaut du bélier-tonnerre

**Pouvoir quotidien suggéré** : aspect du saule vigilant

### POUVOIRS DE FORME TUTÉLAIRE

Beaucoup de vos pouvoirs quotidiens sont des pouvoirs de métamorphose qui vous permettent de muer votre corps en une forme tutélaire, émanation d'un esprit animal ou sylvestre. Vous demeurez sous cette forme jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous choisissez d'adopter une nouvelle apparence. Tant que vous êtes sous cette forme, vous restez capable d'utiliser votre équipement et vos autres pouvoirs.

Outre la transformation physique, chaque forme tutélaire dispose d'une attaque utilisable au prix d'une action séparée, dont la nature est précisée dans la description du pouvoir. Cette attaque ne peut être utilisée qu'une fois lors de la rencontre au cours de laquelle vous utilisez le pouvoir de forme tutélaire, et uniquement lorsque vous êtes sous cette forme.

## GARDIEN INDOMPTÉ

Votre sang véhicule le pouvoir primal, l'inépuisable vitalité de la nature court dans vos veines. La Force devrait être votre meilleure caractéristique, suivie de la Sagesse qui permet d'optimiser votre Classe d'Armure avec l'option « sang indompté » de la force du gardien. Sélectionnez des pouvoirs qui déchaînent le pouvoir primal en vous, vous transformant en prédateur impitoyable. Les gardiens indomptés sont à l'aise dans un rôle secondaire de cogneur.

**Aptitude de classe suggérée :** sang indompté

**Talent suggéré :** Ruse indomptée

**Compétences suggérées :** Athlétisme,

Intimidation, Nature, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés :** frappe épineuse, attraction terrestre

**Pouvoir de rencontre suggéré :** frénésie animale

**Pouvoir quotidien suggéré :** aspect de la panthère implacable

## POUVOIRS DE GARDIEN

Vos pouvoirs, appelés évocations, canalisent l'énergie primaire au travers de votre corps. Certains puisent leur force dans la terre, d'autres font appel aux esprits animaux, d'autres encore invoquent les esprits du règne végétal.

### APTITUDES DE CLASSE

Tous les gardiens possèdent les pouvoirs « fureur du gardien » et « étreinte du gardien ».

#### Étreinte du gardien

#### Aptitude de gardien

Des lianes spectrales entravent l'adversaire qui a attaqué votre allié.

**À volonté ♦ arme, primale**

**Réaction immédiate**

**Proximité explosion 5**

**Déclencheur :** un ennemi que vous avez marqué et qui se trouve à 5 cases ou moins de vous effectue une attaque qui ne vous inclut pas comme cible

**Cible :** l'ennemi en question dans l'explosion

**Effet :** Faites glisser la cible de 1 case. Elle est ralentie et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de son tour de jeu.

#### Fureur du gardien

#### Aptitude de gardien

Vous déchainez la colère de la nature contre un adversaire qui attaque vos alliés et vous affaiblissez ses défenses.

**À volonté ♦ arme, primale**

**Interruption immédiate**

**Corps à corps arme**

**Déclencheur :** un ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous inclut pas comme cible

**Cible :** l'ennemi en question

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible donne un avantage de combat à vous et à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

## ÉVOCATIONS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

### Attraction terrestre

### Gardien Attaque 1

Votre attaque submerge votre adversaire d'énergie primale, ralentissant ainsi son mouvement.

**À volonté ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

### Force de la pierre

### Gardien Attaque 1

En concentrant la puissance de la terre, vous plongez votre arme dans votre adversaire en vous préparant à faire face aux prochaines attaques.

**À volonté ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous gagnez votre modificateur de Constitution points de vie temporaires.

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

### Frappe de la terre protectrice

### Gardien Attaque 1

Le pouvoir primal jaillit du sol et vous confère brièvement la solidité et la force de la roche.

**À volonté ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 1 en CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

### Frappe épineuse

### Gardien Attaque 1

Des épines spectrales jaillissent de votre arme et agrippent votre adversaire, l'attirant inexorablement vers vous.

**À volonté ♦ arme, primale**

**Action simple**

**Corps à corps 2**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous tirez la cible sur 1 case.

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

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

### Assaut du bélier-tonnerre

Gardien Attaque 1

*Au moment où votre arme s'abat, vous canalisez l'esprit du bélier-tonnerre pour repousser votre adversaire et ses comparses.*

**Rencontre ♦ arme, primale, tonnerre**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre.

Effectuez une attaque secondaire qui est une décharge de proximité 3.

**Force de la terre** : vous poussez de surcroît la cible principale d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

**Cible secondaire** : chaque créature dans la décharge

**Attaque secondaire** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 1d6 dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible secondaire de 1 case.

### Frénésie animale

Gardien Attaque 1

*L'énergie primale bouillonne dans vos veines. Vous exploserez dans une fureur incontrôlable et portez deux puissantes attaques.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

**Sang indompté** : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Effet** : effectuez l'attaque une fois de plus contre la même cible ou une autre.

### Les griffes de la terre

Gardien Attaque 1

*La terre se soulève au moment où vous abatsez votre bras, faisant jaillir des éclats acérés de bois et de pierre sur votre adversaire.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de

votre tour de jeu suivant, l'emplacement occupé par la cible et chaque case adjacente sont criblés d'échardes. Tout ennemi qui y pénètre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts.

### Terre affamée

Gardien Attaque 1

*Vous abatsez votre arme sur le sol, provoquant une décharge d'énergie primale qui fait trembler le terre et vaciller vos adversaires sous la secousse.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque case dans l'explosion est du terrain difficile pour vos ennemis.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Aspect du bélier redoutable

Gardien Attaque 1

*Vous devenez aussi puissant et rapide que le bélier, et vous adoptez ses cornes et ses sabots. Vos coups font voler vos adversaires sur le champ de bataille et vous lancez une puissante attaque qui repousse et renverse l'un de vos ennemis.*

**Quotidien ♦ métamorphose, primale**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous adoptez la forme tutélaire du bélier redoutable jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à votre VD et un bonus de +2 à vos jets d'attaque en charge. En outre, vous poussez la cible de 1 case lorsque vous la touchez avec un pouvoir à volonté. Si l'attaque a déjà pour effet de pousser la cible, celle-ci est poussée de 1 case supplémentaire.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme

**Effet** : avant l'attaque, décalez-vous de votre VD.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases en la jetant à terre. Vous vous décalez ensuite jusqu'à une case adjacente à la cible.

**Échec** : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. Vous vous décalez ensuite dans la case quittée par la cible.

### Aspect du héraut de l'hiver

Gardien Attaque 1

*Une glace aussi dure que l'acier se forme sur votre armure, tandis que le gel qui vous entoure ralentit les mouvements de vos adversaires. Au moment propice, vous créez avec votre arme un tourbillon glacé qui rive vos ennemis sur place.*

**Quotidien ♦ froid, métamorphose, primale**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous adoptez la forme tutélaire du héraut de l'hiver jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en CA et d'une résistance 5 au froid. En outre, chaque case à 2 cases ou moins de vous, où que vous vous déplacez, est du terrain difficile pour vos ennemis.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

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

## Aspect de la panthère implacable

Gardien Attaque 1

*Vous adoptez les crocs acérés, la fourrure soyeuse et la grâce féline de la panthère. Au moment propice, vous portez une attaque éclair, traversant le champ de bataille d'un bond pour infliger une blessure sanglante à l'un de vos adversaires.*

**Quotidien** ♦ métamorphose, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire de la panthère

implacable jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Réflexes et d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque contre les ennemis que vous avez marqués. En outre, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action de mouvement.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme

**Effet :** avant l'attaque, décalez-vous de votre VD.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Réflexes

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts, et 2 dégâts continus (sauvegarde annule).

## Aspect du saule vigilant

Gardien Attaque 1

*Votre peau se couvre d'une écorce souple tandis que vous puisez votre force dans la terre. Votre présence fortifie vos alliés et vos branchages tortueux protègent les plus proches.*

**Quotidien** ♦ métamorphose, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du saule vigilant jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous pouvez refuser d'être poussé, tiré ou glissé. En outre, chaque allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 en Vigueur tant qu'il est adjacent à vous.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Interruption immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur :** un ennemi adjacent à vous fait un jet d'attaque contre un de vos alliés.

**Cible :** l'ennemi en question

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -4 au jet d'attaque en question.

**Échec :** demi-dégâts, et la cible subit un -2 au jet d'attaque en question.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Foisonnement

Gardien Utilitaire 2

*Des plantes surgissent du sol tout autour de vous. Elles se balancent d'avant en arrière pour protéger vos alliés, s'écartant le temps pour eux de porter leurs attaques.*

**Quotidien** ♦ périmètre, primale

**Action simple** Proximité explosion 3

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de fourrés qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Vous et vos alliés bénéficiez d'un couvert tant que vous vous trouvez dans ce périmètre.

### Ivresse de la victoire

Gardien Utilitaire 2

*Cette victoire vous donne la force nécessaire pour obtenir la suivante.*

**Quotidien** ♦ guérison, primale

**Action mineure** Personnelle

**Prérequis :** vous devez avoir réduit un ennemi à 0 points de vie au cours de ce tour de jeu.

**Effet :** vous regagnez 1d6 + votre modificateur de Sagesse + votre modificateur de Constitution points de vie.

### Marche du couguar

Gardien Utilitaire 2

*Avec l'agilité du couguar, vous traversez aisément les terrains difficiles.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous ignorez les terrains difficiles jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### L'œil du faucon

Gardien Utilitaire 2

*Vous faites appel à l'énergie primale qui coule dans vos veines, vous permettant ainsi de repérer vos proies à la manière de l'infaillible faucon.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous effectuez un test de Perception avec un bonus de pouvoir de +10.



## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

### Étreinte de la terre

Gardien Attaque 3

*Le pouvoir primal de la terre traverse votre arme et renverse votre adversaire au sol, où pierres et racines s'emparent de lui.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous jetez la cible à terre. La cible subit 1d10 + votre modificateur de Force dégâts la première fois qu'elle se relève avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Force de la terre** : la cible ne peut pas se relever jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et elle subit 1d10 + votre modificateur de Force dégâts la première fois qu'elle se relève avant la fin de la rencontre.

### Explosion de la terre en furie

Gardien Attaque 3

*Vous abattez votre arme sur le sol, et la terre tremble comme secouée par un séisme.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi dans l'explosion

Attaque : Force contre CA

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

### Gardien prédateur

Gardien Attaque 3

*Vous intensifiez votre attaque pour tailler en pièces votre adversaire, prêt à lui bondir dessus s'il tente de fuir.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible se décale avant le début de votre tour de jeu suivant, vous vous décalez de 2 cases en réaction immédiate.

**Sang indompté** : le nombre de cases dont vous vous décalez est égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

### Tonnerre fracassant

Gardien Attaque 3

*Vous canalisez l'essence même de la tempête dans votre arme. Lorsque vous votre coup s'abat, une décharge de tonnerre déferle sur votre ennemi.*

**Rencontre** ♦ arme, primale, 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 et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

### Chevaucheur de tonnerre

Gardien Attaque 5

*Dans un claquement de tonnerre, vous vous téléportez devant un ennemi sur lequel vous abatsez la force de la tempête.*

**Quotidien** ♦ arme, primale, téléportation, tonnerre

Action simple Corps à corps arme

Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez de 5 cases.

Cible : une créature

Attaque : Force contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

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

### Étreinte de l'hiver

Gardien Attaque 5

*Fendant l'air de votre arme, vous produisez un blizzard qui frappe vos adversaires.*

**Quotidien** ♦ arme, froid, périmètre, primale

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : la décharge crée un périmètre de froid 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 5 dégâts de froid.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

### Frappe de la tempête

Gardien Attaque 5

*En faisant tournoyer votre arme au-dessus de votre tête, vous créez une tornade de vent et de foudre qui fond sur votre ennemi.*

**Quotidien** ♦ arme, électricité, primale

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature dans la décharge

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et vous faites glisser la cible de 3 cases.

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

### Grêle d'épines

Gardien Attaque 5

*Puisant dans les énergies primordiales, vous fendez l'air de votre arme, projetant un nuage d'épines vénéneuses sur vos ennemis.*

**Quotidien** ♦ arme, poison, primale

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature que vous pouvez voir dans la décharge

Attaque : Force contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts continus de poison et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Enjambée marine

Gardien Utilitaire 6

Puisant dans la force du courant, vous glissez sans mal entre les vagues.

À volonté ♦ primale

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous avez une vitesse à la nage égale à votre VD.

### Foulée aérienne

Gardien Utilitaire 6

Une brusque rafale de vent vous enveloppe et vous propulse dans la mêlée.

Rencontre ♦ primale

Action de mouvement

Personnelle

Effet : vous vous décalez de 2 cases. Ce faisant, vous ignorez les terrain difficiles.

### Garde inébranlable

Gardien Utilitaire 6

La puissance primordiale de la terre fortifie votre corps et votre esprit.

Quotidien ♦ persistant, primale

Action mineure

Personnelle

Effet : tant que ce pouvoir persiste, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 1 à toutes vos défenses.

### Ténacité de l'ours

Gardien Utilitaire 6

Vous inspirant de l'endurance sans pareille de l'ours, vous recourez en partie votre vitalité.

Quotidien ♦ guérison, primale

Interruption immédiate

Personnelle

Déclencheur : vous tombez à 0 points de vie ou moins

Effet : vous regagnez autant de points de vie que si vous aviez dépensé une récupération.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Explosion d'épines

Gardien Attaque 7

Au moment où vous pourfendez votre adversaire, des épines empoisonnées jaillissent de votre arme et vont se loger dans les alliés de votre victime.

Rencontre ♦ arme, poison, primale

Action simple

Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Force contre Réflexes

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale

Attaque secondaire : Force contre Réflexes

Réussite : 5 dégâts de poison.

### Leurre du traqueur

Gardien Attaque 7

L'instinct du prédateur guide votre attaque et vous permet d'attirer l'ennemi exactement là où vous le souhaitez.

Rencontre ♦ arme, primale, psychique, terreur

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. Vous pouvez faire glisser la cible à l'emplacement d'une seconde créature et faire glisser cette dernière de 1 case.

Sang indompté : la cible et la seconde créature subissent votre modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

### Marteau de la montagne

Gardien Attaque 7

Vous frappez avec la force de la montagne.

Rencontre ♦ arme, primale

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque au corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Force de la terre : le malus aux jets d'attaque au corps à corps est égal à 1 + votre modificateur de Constitution.

### Présent de la terre

Gardien Attaque 7

Les esprits de la terre récompensent votre assaut par un don de vitalité.

Rencontre ♦ arme, guérison, primale

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous regagnez 10 points de vie.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9

### Aspect de l'aigle-tempête

Gardien Attaque 9

De majestueuses ailes d'oiseau de proie apparaissent dans votre dos. Des éclairs dansent autour de vos mains transformées en serres lorsque vous prenez votre essor en bondissant.

Quotidien ♦ électricité, métamorphose, primale

Action mineure

Personnelle

Effet : vous adoptez la forme tutélaire de l'aigle-tempête jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 5 à l'électricité. Vous pouvez voler à votre VD au prix d'une action de mouvement. Vous devez atterrir à la fin de cette action.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

Action simple

Corps à corps arme

Effet : avant l'attaque, déplacez-vous de votre VD.

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

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

**Aspect du chêne vigilant**

Gardien Attaque 9

Votre peau s'épaissit et prend l'aspect de l'écorce tandis que votre chevelure devient telle une crinière de feuilles. Vos bras s'allongent pour vous permettre de frapper vos ennemis au loin et de protéger vos alliés.

**Quotidien ♦ métamorphose, primale****Action mineure****Personnelle**

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du chêne vigilant jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, votre allonge au corps à corps augmente de 1. En outre, tout ennemi qui vous atteint avec une attaque de corps à corps subit votre modificateur de Force dégâts. Au niveau 21, ces dégâts deviennent le double de votre modificateur de Force.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Interruption immédiate****Corps à corps arme**

**Déclencheur :** un ennemi dans votre allonge effectue une attaque de corps à corps contre un de vos alliés

**Cible :** l'ennemi en question**Attaque :** Force contre CA**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts.**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous devenez la cible de l'attaque à la place de votre allié, même si vous n'êtes pas à la bonne portée.

**Aspect du glouton enragé**

Gardien Attaque 9

Vous attaquez votre ennemi blessé avec une féroce sans pareil. Au moment propice, vous portez un coup vicieux qui entaille profondément le malheureux.

**Quotidien ♦ métamorphose, primale****Action mineure****Personnelle**

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du glouton enragé jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque contre tout ennemi en péril ou subissant des dégâts continus. En outre, vous pouvez utiliser votre second souffle au prix d'une action mineure.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple****Corps à corps arme****Cible :** une créature**Réussite :** 1[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).**Échec :** demi-dégâts, et 2 dégâts continus (sauvegarde annule).**Aspect de la sentinelle de pierre**

Gardien Attaque 9

Votre corps devient un hybride de chair et de pierre brute, fortifié par votre lien à la terre.

**Quotidien ♦ guérison, métamorphose, primale****Action mineure****Personnelle**

**Effet :** vous regagnez autant de points de vie que si vous aviez dépensé une récupération. Vous adoptez en outre la forme tutélaire de la sentinelle de pierre jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une régénération égale à votre modificateur de Constitution.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple****Corps à corps arme****Cible :** une créature**Attaque :** Force contre CA**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts.**Échec :** demi-dégâts.**Effet :** vous pouvez dépenser une récupération.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

**Bouclier de pierre**

Gardien Utilitaire 10

La terre transporte votre allié en sûreté tandis qu'une barrière de pierre protectrice se forme autour de lui.

**Quotidien ♦ primale****Action mineure****Proximité explosion 5****Cible :** un allié dans l'explosion

**Effet :** faites glisser la cible de 5 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts et d'un bonus de pouvoir de + 2 à toutes ses défenses.

**Foulée chtonienne**

Gardien Utilitaire 10

Vous vous fondez dans le sol pour resurgir un peu plus loin.

**Rencontre ♦ primale, téléportation****Action de mouvement****Personnelle**

**Effet :** vous vous téléportez d'un nombre de cases égale à votre modificateur de Constitution.

### Lianes gardiennes

Gardien Utilitaire 10

Des lianes fantomatiques fleurissent tout autour de vous pour vous protéger avec vos alliés.

Quotidien ♦ périmètre, primale

Action mineure Proximité explosion 2

Effet : l'explosion crée un périmètre de lianes protectrices qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Vous et vos alliés bénéficiiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution.

### Persévérance

Gardien Utilitaire 10

Tout comme elle donne vie au monde, l'énergie primale vous transmet sa force et son endurance.

Quotidien ♦ guérison, primale

Action mineure Personnelle

Effet : vous dépensez une récupération et regagnez votre modificateur de Force points de vie supplémentaires.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Chape de plomb

Gardien Attaque 13

Au moment de frapper votre ennemi, votre arme devient soudain plus lourde que la pierre, renversant votre ennemi pris au dépourvu.

Rencontre ♦ arme, primale

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité sur la cible si elle se décale avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Force de la terre : sur un échec, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité sur la cible si elle se décale avant la fin de votre tour de jeu suivant.

### Dards de glace

Gardien Attaque 13

Des cristaux de glace fleurissent sur votre arme, plongeant votre adversaire dans une torpeur glaciale avant d'explorer pour lacérer les ennemis alentour.

Rencontre ♦ arme, froid, primale

Action simple Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Force contre Vigueur

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible principale est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à la cible principale

Attaque secondaire : Force contre Vigueur

Réussite : 5 dégâts de froid.

### Emprise du lierre

Gardien Attaque 13

Des plantes grimpantes enveloppent votre ennemi qui se retrouve immobilisé.

Rencontre ♦ arme, primale

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre Réflexes

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

### Frappe flamboyante

Gardien Attaque 13

Le soleil illumine votre ennemi aveuglé au moment où vous frappez.

Rencontre ♦ arme, primale, radiant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sang indompté : si la cible est en péril, décalez-vous de deux cases.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Aspect du brasier d'été

Gardien Attaque 15

Marquant votre transformation, une couronne de flammes apparaît sur votre tête, votre arme s'embrase et une lueur infernale s'allume dans vos yeux. Insensible au feu, vous pouvez à tout moment exploser en une fournaise qui consume vos ennemis.

Quotidien ♦ feu, métamorphose, primale

Action mineure Personnelle

Effet : vous adoptez la forme tutélaire du brasier d'été jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 10 au feu et d'un bonus de +3 aux jets de dégâts.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi dans l'explosion

Attaque : Force contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts.

### Aspect de la montagne énervée

Gardien Attaque 15

Des écaillles de pierre recouvrent votre corps et vous arriment au sol. Au moment propice, vous brandissez haut votre arme avant de l'abattre de toutes vos forces sur vos ennemis.

Quotidien ♦ métamorphose, primale

Action mineure Personnelle

Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la montagne énervée jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA. Si vous êtes poussé, tiré, ou qu'on vous fait glisser, vous pouvez réduire de 2 cases la longueur de ce déplacement forcé.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir dans l'explosion

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible est jetée à terre.

**Aspect du sanglier effréné**

Gardien Attaque 15

Vos traits se distordent pour faire place aux défenses qui jaillissent de votre mâchoire. La fureur du sanglier s'empare de vous et vous pousse à fondre rageusement sur votre ennemi.

**Quotidien** ♦ métamorphose, primale**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du sanglier effréné jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts et d'un bonus de pouvoir de + 2 en Vigueur et en Volonté.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme**Effet :** avant l'attaque, déplacez-vous de votre VD.**Cible :** une créature**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.

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

**Aspect du sorbier vigilant**

Gardien Attaque 15

Votre peau devient une fine écorce crépitante d'éclairs, et vos bras s'allongent pour compléter la transformation. Au moment propice, vous faites pleuvoir un barrage d'éclairs qui fait trébucher votre ennemi.

**Quotidien** ♦ électricité, métamorphose, primale**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du sorbier vigilant jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 10 à l'électricité, et votre allonge au corps à corps augmente de 1. En outre, tout ennemi qui débute son tour de jeu à 3 cases ou moins de vous tant que vous êtes en mesure d'agir est marqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme**Cible :** une créature**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et la cible est hébétée et subit 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule les deux).

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

**ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 16****Bond primal**

Gardien Utilitaire 16

Vous vous propulssez dans les airs et franchissez vos ennemis d'un bond prodigieux.

**Rencontre** ♦ primale**Action de mouvement** Personnelle

**Effet :** vous sautez d'un nombre de cases égal à votre VD + votre modificateur de Force.

**Luxuriance**

Gardien Utilitaire 16

Vous absorbez l'essence des forces primordiales aussitôt vos blessures les plus terribles se referment aussitôt.

**Quotidien** ♦ guérison, primale**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous pouvez dépenser deux récupérations.

**Poigne du gorille**

Gardien Utilitaire 16

Votre poigne d'acier vous permet de vous hisser le long de n'importe quelle surface.

**À volonté** ♦ primale**Action mineure** Personnelle

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous avez une VD d'escalade égal à la moitié de votre VD.

**Terre purificatrice**

Gardien Utilitaire 16

Accablé, vous puisez dans la terre la force de poursuivre le combat.

**Rencontre** ♦ primale**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur :** vous êtes sujet à un effet qu'une sauvegarde peut annuler

**Effet :** faites un jet de sauvegarde contre l'effet en question, avec un bonus de pouvoir égale à votre modificateur de Force.

**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17****Floraison acérée**

Gardien Attaque 17

Des vrilles de lianes ornées de feuilles affûtées comme des lames de rasoir déchirent les chairs de votre ennemi et sapent ses forces.

**Rencontre** ♦ arme, primale**Action simple** Corps à corps arme**Cible :** une créature**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Sang indompté :** l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Lianes accablantes**

Gardien Attaque 17

De verdoyantes excroissances s'entortillent autour de votre ennemi pour le maîtriser.

**Rencontre** ♦ arme, primale**Action simple** Corps à corps arme**Cible :** une créature**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Force de la terre :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit également un malus à la CA et aux Réflexes égal à votre modificateur de Constitution.

**Réprimande de la terre**

Gardien Attaque 17

Une lumière couleur d'émeraude vous enveloppe tandis que les esprits primordiaux prêtent leurs forces à votre bras.

**Rencontre** ♦ arme, guérison, primale**Action simple** Corps à corps arme**Cible :** une créature**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.

**Temps des moissons**

Gardien Attaque 17

D'un balayage sournois, vous faites surgir du sol un inextricable fourré de lianes enchevêtrée qui entravent les déplacements adverses.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 2.

**Cible secondaire** : chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque secondaire** : Force contre Réflexes

**Réussite** : la cible secondaire est marquée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

**Assaut de la bête sanguinaire**

Gardien Attaque 19

Tel un formidable tigre sanguinaire, vous vous acharnez sans pitié sur vos adversaires couverts d'entailles sanglantes.

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps arme

**Effet** : avant et après l'attaque, décalez-vous de 1 case.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

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

**Déluge de foudre**

Gardien Attaque 19

Votre arme tournoyante attire la foudre qui rebondit sur vos ennemis paniqués.

**Quotidien** ♦ arme, électricité, primale

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque** : Force contre Réflexes

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et la cible est aveuglée et hébétée (sauvegarde annule les deux).

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

**Frappe du blizzard**

Gardien Attaque 19

Le froid mordant des désolations nordiques s'abat sur votre adversaire, l'enfermant dans une gangue de glace tandis qu'un vent glacial ralentit les autres ennemis.

**Quotidien** ♦ arme, froid, primale

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est ralenti (sauvegarde annule).

**Premier jet de sauvegarde raté** : la cible est immobilisée au lieu de ralenti (sauvegarde annule).

**Second jet de sauvegarde raté** : la cible est maîtrisée au lieu d'immobilisée (sauvegarde annule).

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

**Effet** : chaque ennemi à 3 cases ou moins de vous, à l'exception de la cible, est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Souffle du bétier-tonnerre**

Gardien Attaque 19

Lorsque vous abattez votre arme sur le sol, une onde de choc tonitruante jette vos adversaires à terre.

**Quotidien** ♦ arme, primale, tonnerre

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible** : chaque ennemi dans la décharge

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible est jetée à terre.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

**Ailes d'aigle**

Gardien Utilitaire 22

Des ailes de jais aux extrémités blanches poussent dans votre dos, vous permettant de chevaucher les vents.

**Quotidien** ♦ métamorphose, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous avez des ailes jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous conservez ces ailes, vous avez une VD en vol égale à votre VD et vous pouvez faire du vol stationnaire.



DEVON CADDY-LEE

**Panacée**

Gardien Utilitaire 22

*Vous concentrez la protection des forces primordiales pour vous prémunir des effets néfastes.*

**Quotidien ♦ primale****Action mineure Personnelle**

**Effet :** faites un jet de sauvegarde avec un bonus de pouvoir de + 4. Vous bénéficiez également d'un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la rencontre.

**Renouveau**

Gardien Utilitaire 22

*Vous puisez l'énergie revigorante de la terre et libérez le pouvoir qui dort en vous.*

**Quotidien ♦ guérison, primale****Action mineure Personnelle**

**Effet :** dépensez une récupération. En outre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir de rencontre que vous avez déjà utilisé lors de cette rencontre.

**Source de vie**

Gardien Utilitaire 22

*Votre lien avec les esprits primordiaux vous restaure.*

**Quotidien ♦ guérison, primale****Action mineure Personnelle**

**Effet :** dépensez une récupération. Vous bénéficiez en outre de régénération 5 + votre modificateur de Force jusqu'à la fin de la rencontre.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

**Allié de la nature**

Gardien Attaque 23

*Le sol s'éveille à la vie sous les pieds de votre ennemi et le jette droit sur votre arme.*

**Rencontre ♦ arme, primale****Action simple Proximité explosion 3****Cible : une créature dans l'explosion****Attaque : Force contre Réflexes**

**Réussite :** tirez la cible sur 2 cases jusqu'à un emplacement adjacent à vous. Effectuez une attaque secondaire qui est une attaque de corps à corps contre la cible.

**Attaque secondaire : Force + 2 contre CA****Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.**

**Force de la terre :** si l'une ou l'autre des attaques réussit, la cible est également ralentie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Assaut tourbillonnant**

Gardien Attaque 23

*En tournoyant, votre arme crée un tourbillon de vent qui vous entoure et vous protège.*

**Rencontre ♦ arme, primale****Action simple Proximité explosion 1****Cible : chaque ennemi dans l'explosion****Attaque : Force contre CA****Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.**

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 2 en CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Colère du gardien**

Gardien Attaque 23

*Assénant un coup furieux, vous rappelez douloureusement à votre adversaire pourquoi il doit craindre votre colère s'il ose vous dédaigner.*

**Rencontre ♦ arme, primale****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, la cible est marquée, et vous pouvez faire une attaque d'opportunité contre elle si elle porte une attaque dont vous n'êtes pas une des cibles.

**Stupéfiante sauvagerie**

Gardien Attaque 23

*Votre assaut brutal fait tituber votre adversaire et l'exaltation du pouvoir qui bouillonne dans vos veines affermit votre bras pour le coup de grâce.*

**Rencontre ♦ arme, primale****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.

**Sang indompté :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à vos jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

**Aspect de la bête éclipsante**

Gardien Attaque 25

*Votre silhouette scintille lorsque la lumière vous enveloppe et votre forme devient celle d'un insaisissable félin capable de porter des attaques fulgurantes.*

**Quotidien ♦ métamorphose, primale****Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire de la bête éclipsante jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, jetez un d20 à chaque fois qu'une attaque de corps à corps vous atteint. Sur un résultat de 10 ou plus, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple Corps à corps arme****Cible : une créature****Attaque : Force contre CA****Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.****Échec : demi-dégâts.****Effet :** effectuez l'attaque une nouvelle fois contre la cible.

### Aspect de la faucheuse de l'automne

Gardien Attaque 25

Votre corps devient tel la forme desséchée d'un arbre à la fin de l'automne, et la mort elle-même se perche sur vous. Frappant sans relâche, vous aspirez la vie de vos ennemis et sapez leurs forces.

**Quotidien ♦ métamorphose, nécrotique, primale**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire de la faucheuse de l'automne jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 10 nécrotique, et votre allonge de corps à corps augmente de 1. En outre, vos attaques de corps à corps infligent des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

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

### Aspect du loup carnassier

Gardien Attaque 25

Votre corps se replie et vos pattes s'allongent tandis que vous vous muez en loup. Votre assaut brutal prend votre ennemi au dépourvu et vous permet de le jeter aussitôt à terre.

**Quotidien ♦ métamorphose, primale**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du loup carnassier jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en VD et de +4 aux jets de dégâts contre les cibles en péril. En outre, vous pouvez jeter à terre les cibles que vous touchez avec une attaque de corps à corps et contre lesquelles vous avez un avantage de combat.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 5[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible vous donne un avantage de combat (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts, et la cible vous donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Aspect du seigneur de la jungle

Gardien Attaque 25

Votre poitrail s'élargit, vos bras s'allongent et vos jambe raccourcissent tandis que vous prenez la forme d'un grand singe, capable de grimper n'importe où pour désorienter l'ennemi et le mettre en difficulté.

**Quotidien ♦ métamorphose, primale**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du seigneur de la jungle jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous avez une VD d'escalade égale à votre VD et bénéficiez d'un bonus de +2 en Réflexes. En outre, à chaque fois que vous atteignez une cible avec une attaque de corps à corps, vous pouvez la faire glisser de 2 cases. Si cette attaque provoque déjà un déplacement forcé, vous faites glisser la cible de 2 cases après le déplacement forcé en question.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

**Échec :** demi-dégâts.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Frappe du vent mugissant

Gardien Attaque 27

Une bourrasque s'enroule en hurlant autour de votre adversaire qui se retrouve pris au piège.

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Réflexes

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Le poids de la montagne

Gardien Attaque 27

Votre arme s'abat sur l'ennemi avec la force de l'avalanche, au point que la terre elle-même en tressaute sous l'impact.

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale :** une créature

**Attaque principale :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 5.

**Cible secondaire :** chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque secondaire :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 2d6 dégâts.

**Effet :** chaque cible secondaire est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Orage du gardien

Gardien Attaque 27

En abattant votre arme, vous invoquez les esprits de la tempête qui emprisonnent votre victime dans une cage de foudre.

**Rencontre ♦ arme, électricité, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit 15 dégâts d'électricité si elle se déplace avant la fin de votre tour suivant.

**Sang indompté :** les dégâts d'électricité sont de 15 + votre modificateur de Sagesse.

**Tombeau****Gardien Attaque 27**

*La violence de votre assaut est telle que le sol s'ouvre sous votre ennemi déséparé.*

**Rencontre ♦ arme, primale**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est jetée à terre et ne peut pas se relever jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Force de la terre :** vous faites également glisser la cible d'un nombre de cases égale à votre modificateur de Constitution.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

**Aspect de la chimère****Gardien Attaque 29**

*Votre tête prend une apparence léonine et deux autres sortent de vos épaules : une tête de bétail et une autre de dragon.*

**Quotidien ♦ feu, métamorphose, primale**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire de la chimère jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous ne donnez pas d'avantage de combat aux ennemis qui vous prennent en tenaille. En outre, vous pouvez soit pousser de 1 case soit jeter à terre tout ennemi que vous atteignez lors d'une charge.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple Proximité décharge 5**

**Cible :** chaque créature dans la décharge

**Attaque :** Force + 6 contre Réflexes

**Réussite :** 2d10 dégâts de feu, et 5 dégâts continus de feu (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts.

**Aspect du guerrier-comète****Gardien Attaque 29**

*Votre peau s'épaissit pour prendre l'aspect d'un métal noir qui reflète une funeste lueur et le sol tremble sous votre pas. Les vents cosmiques s'enroulent sur vous en sifflant, abattant tous les ennemis aériens. Lorsque enfin vous laissez libre cours à votre fureur, une explosion dévastatrice engloutit les ennemis proches.*

**Quotidien ♦ métamorphose, primale**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du guerrier-comète jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +3 en CA. En outre, la VD en vol des ennemis volant à 10 cases ou moins de vous est réduite à 1.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple Proximité explosion 2**

**Cible :** chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts. Ces dégâts ignorent toutes les résistances de la cible.

**Échec :** demi-dégâts. Ces dégâts ignorent toutes les résistances de la cible.

**Aspect du renouveau printanier****Gardien Attaque 29**

*Vous êtes enveloppé d'une lumière éblouissante qui vous galvanise et vous soulève dans les airs. Accumulant lentement cette énergie primordiale, vous pouvez la libérer en une explosion de lumière si puissante qu'elle vous laisse momentanément désorienté.*

**Quotidien ♦ guérison, métamorphose, primale, radiant**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du renouveau printanier jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 10 nécrotique. En outre, vous avez une VD en vol de 8 et vous pouvez rester en vol stationnaire.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple Proximité explosion 2**

**Cible :** chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque :** Force + 6 contre Réflexes

**Réussite :** 4d10 dégâts radiants.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous regagnez tous vos points de vie, mais vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Aspect du serpent astral****Gardien Attaque 29**

*Vous prenez la forme du serpent astral, gardien de la porte de rêves. Le monde devient un paysage spectral dans lequel vous ressentez vos ennemis tout autant que vous les voyez. Vos yeux étincellent et vous pouvez subjuguer les ennemis d'un simple regard.*

**Quotidien ♦ métamorphose, primale, psychique**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du serpent astral jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en CA et en Vigueur. Vous gagnez également perception des vibrations 5.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple Proximité décharge 5**

**Cible :** chaque ennemi dans la décharge

**Attaque :** Force + 6 contre Volonté

**Réussite :** 2d10 dégâts psychiques, et vous faites glisser la cible de 5 cases.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** chaque cible est hébétée (sauvegarde annule).

## VOIES PARANGONIQUES

### CHAMPION CORNU

« Épargne-moi tes préoccupations dérisoires.  
Le monde souffre ! »

Prérequis : gardien

Vous êtes entré en communion avec les esprits de la terre et avez été jugé digne du titre de champion cornu. Vous transcendez votre enveloppe charnelle pour devenir le réceptacle de la puissance des esprits de la nature. Il est de votre devoir de prendre les armes contre les créatures corrompues, de mettre un terme à leurs ravages et de restaurer la grandeur des étendues sauvages.

Devenir un champion cornu est une expérience transcendante. Oubliées les préoccupations matérielles, vous voyez le monde avec plus de recul, avec le point de vue d'un organisme voué à protéger le monde entier contre les abominations impatientes de le drainer de sa force pour servir leurs sombres desseins. Vous semblez n'attacher aucune importance aux liens qui vous unissent aux gens ou au monde physique, seule importe votre lourde tâche, ce qui en conduit beaucoup à croire que vous ignorez tout des désirs individuels. Bien qu'il soit vrai que vous attachez peu d'importance aux souffrances des individus, n'accordant pas plus d'attention aux difficultés d'un simple mortel qu'à un insecte, vos préoccupations englobent le monde physique et tous ceux qui l'habitent. C'est pourquoi, en un sens, vos liens aux autres sont plus forts que l'amitié, car ils sont faits de l'essence commune à tous les êtres vivants.



CHAPITRE 2 | Classes de personnage

### APTITUDES DE CHAMPION CORNU

**Action vicieuse (niveau 11)** : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque et que cette attaque échoue, vous pouvez relancer le jet d'attaque. Vous devez conserver le second résultat.

**Poursuite fogueuse (niveau 11)** : lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque d'opportunité, cet ennemi est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu.

**Bénédiction du printemps (niveau 16)** : à chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'attaque quotidien de gardien comportant le mot-clé « métamorphose », vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une action libre.

### ÉVOCATIONS DE CHAMPION CORNU

#### Frappe fervente

Champion cornu Attaque 11

Avec un rugissement, vous chargez l'ennemi pour le terrasser sur le coup

**Rencontre → arme, primale**

**Action simple**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA. Si la cible est en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous jetez la cible à terre.

**Effet** : effectuez l'attaque une nouvelle fois contre la même cible ou contre une autre.

#### Course impétueuse

Champion cornu Utilitaire 12

L'énergie primale vous enveloppe au moment où vous traversez les rangs ennemis. Seul un inconscient oserait vous assaillir.

**Rencontre → primale**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Effet** : déplacez-vous de votre VD. Toute créature effectuant une attaque d'opportunité contre vous lors de ce déplacement subit 5 + votre modificateur de Sagesse dégâts.

#### Aspect du cerf bondissant

Champion cornu Attaque 20

De puissantes cornes poussent sur votre front, suscitées par l'énergie primale qui accélère votre allure. La puissance de votre assaut laisse peu d'ennemis indemnes.

**Quotidien → métamorphose, primale**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet** : vous adoptez la forme tutélaire du cerf bondissant jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +4 en VD. En outre, au prix d'une action de mouvement, vous pouvez vous déplacer de votre VD et bénéficier d'un bonus de pouvoir de + 2 en CA contre les attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Au cours de ce déplacement, vous pouvez traverser toute case occupée par un ennemi, marquant ce dernier jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Effet** : avant l'attaque, déplacez-vous de votre VD.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, 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.

## GARDIEN BESTIAL

« Nous sommes tous des animaux. Seule notre arrogance nous sépare de nos frères sauvages. »

**Prérequis :** gardien

Le pouvoir primal que vous brandissez a créé un lien entre vous et les créatures de la nature. Dans leurs formes innombrables, vous discernez les reflets déformés d'un être supérieur : la Bête primordiale, le prédateur originel. Tous les animaux chasseurs du monde - du puissant lion au sournois furet, du loup hurlant à l'aigle inaccessible - gardent en eux un écho de la Bête primordiale.

La poursuite de votre mission, protéger le monde des démons, aberrations et autres créatures qui tentent de corrompre l'harmonie naturelle, vous rapproche inlassablement de la perfection de la Bête primordiale. Cet éveil progressif se reflète dans votre bestialité - la célérité que vous déployez lorsque vous prenez une forme tutélaire et la douleur qui frappe les ennemis que vous marquez. La voie est longue, mais à son terme vous gagnez enfin la capacité d'incarner la Bête primordiale.



VINCENT DUTRAIT

## APTITUDES DE GARDIEN BESTIAL

**Action bestiale (niveau 11) :** vous pouvez dépenser un point d'action pour bénéficier jusqu'à la fin de votre tour de jeu d'un bonus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse, au lieu de faire une action supplémentaire.

**Foulée bestiale (niveau 11) :** tant que vous êtes sous forme tutélaire, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en VD.

**Bestialité (niveau 16) :** lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps un ennemi que vous avez marqué, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.

## ÉVOCATIONS DE GARDIEN BESTIAL

### Assaut bestial

Gardien bestial Attaque 11

Une fureur primordiale bouillonne en vous lorsque vous plongez votre arme dans l'ennemi.

**Rencontre ♦ arme, primale**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

### Frénésie dissuasive

Gardien bestial Utilitaire 12

Vos sens exacerbés par les esprits qui vous entourent, vous combattez sur tous les fronts, prêt à frapper les ennemis qui auraient le malheur de vous ignorer.

**Quotidien ♦ persistant, primale**

Action mineure Personnelle

**Effet :** tant que ce pouvoir persiste, tout ennemi qui commence ou termine son tour de jeu adjacent à vous est marqué jusqu'à la fin de son tour suivant.

### Aspect de la Bête primordiale

Gardien bestial Attaque 20

Votre corps devient une forme de fourrure et d'ombre, un écho du prédateur ultime, la Bête primordiale. Frappant de toutes vos forces, vous infligez une horrible blessure à votre adversaire.

**Quotidien ♦ métamorphose, primale**

Action mineure Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire de la Bête primordiale jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, votre allonge au corps à corps augmente de 1, et vous bénéficiez de la capacité « allonge menaçante ».

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

# SEIGNEUR VERDOYANT

« Je ne fais qu'un avec la forêt, et la forêt ne fait qu'un avec moi. »

**Prérequis :** gardien

À la manière des arbres de la forêt, vous puisez votre force dans le riche terreau nourricier, dans l'eau qui s'écoule du ciel et sillonne la terre, et dans la chaude lumière du soleil. Vous ne faites plus qu'un avec l'essence de l'arbre en devenant le protecteur de la forêt, son champion contre tous ceux qui aimeraient la souiller. Lorsque vous utilisez vos pouvoirs primaux, de fraîches pousses sortent de terre, les fleurs éclosent et les arbres se redressent avec un vigueur renouvelée.

Vous privilégiez les pouvoirs de forme tutélaire qui vous permettent de prendre une forme sylvestre (tels qu'*aspect du saule vigilant*, *aspect du chêne vigilant* et *aspect du sorbier vigilant*), mais même lorsque vous adoptez une autre forme, la terre foisonne soudain de vie. Au terme de cette voie, vous devenez capable d'assumer la forme d'un sylvanien, répandant la destruction parmi ennemis et objets sans distinction.

## APTITUDES DE SEIGNEUR VERDOYANT

**Action étendue (niveau 11) :** lorsque vous êtes sous forme tutélaire et que vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, votre allonge de corps à corps augmente de 1 jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

**Racines sinueuses (niveau 11) :** tant que vous êtes sous forme tutélaire, les ennemis considèrent chaque case adjacente à vous comme du terrain difficile, et chaque allié adjacent à vous bénéficie d'un bonus de +1 en CA.

**Rameaux de fer (niveau 16) :** lorsque vous réussissez une attaque de corps à corps contre un ennemi que vous avez marqué, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.

## ÉVOCATIONS DE SEIGNEUR VERDOYANT

### Avalanche sylvestre Seigneur verdoyant Attaque 11

Tel l'arbre qui s'abat en broyant tout ce qui se trouve en dessous, votre arme tombe sur l'ennemi qui s'effondre.

**Rencontre** → **arme, primale**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Réflexes

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous jetez la cible à terre.

### Éveil de la forêt Seigneur verdoyant Utilitaire 12

Partout autour de vous, des lianes jaillissent du sol et entravent vos ennemis.

**Quotidien** → **périmètre, primale**

**Action simple** Proximité explosion 3

**Effet :** l'explosion crée un périmètre d'épaisses lianes qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce périmètre est un terrain difficile pour vos ennemis. En outre, vos alliés bénéficient d'un couvert lorsqu'ils s'y trouvent. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer ce périmètre de 5 cases.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.



### Aspect du seigneur verdoyant

Seigneur verdoyant  
Attaque 20

Vous vous métamorphosez en sylvanien, dont les insondables racines puisent leur force au cœur de la terre et dont les branches sapent l'énergie de vos adversaires.

**Quotidien** → **guérison, métamorphose, primale**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous adoptez la forme tutélaire du seigneur verdoyant.

Tant que vous êtes sous cette forme, votre allonge au corps à corps augmente de 1, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Force pour briser des objets, et vos attaques infligent triples dégâts aux objets. En outre, au début de chacun de vos tours de jeu, chaque allié à 2 cases ou moins de vous regagne 5 points de vie.

Sous cette forme, vous pouvez une fois par rencontre effectuer l'attaque suivante.

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

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

## SENTINELLE DE L'ORAGE

« Ployez sous la colère de l'orage déchaîné, car je suis le champion de la nature et nul ne se dressera contre moi. »

**Prérequis :** gardien

Pour beaucoup, il n'est pas plus flagrante expression de la puissance de la nature que dans la fureur d'un orage déchaîné. Nuages bouillonnants, tonnerre fracassant et déflagration de la foudre sont les manifestations de la colère du monde dont les lois sont violées et la pureté souillée. Lorsque les dieux ou les originels outrepassen les droits, que les démons et les abominations tentent de déchirer le tissu de la réalité, la fureur de l'orage – et la pluie bienfaisante qui le suit – sont la réponse de la nature.

Si la plupart des gardiens puisent leur force dans la terre, votre pouvoir primordial, en tant qu'incarnation de la colère de l'orage, vous vient des cieux. Des éclairs crépitent dans vos veines et le tonnerre retentit sous vos pas. À mesure que vous progressez dans cette voie, vous incarnez la pluie et le vent, pour finir par devenir l'avatar de la tempête.

## APTITUDES DE SENTINELLE DE L'ORAGE

**Action revigorante (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous pouvez dépenser une récupération après l'attaque au prix d'une action libre.

**Étincelle fatale (niveau 11) :** à chaque fois que vous réussissez un coup critique, il inflige votre modificateur de Force dégâts d'électricité supplémentaires.

**Souffle immortel (niveau 16) :** à chaque fois que vous dépensez une récupération, vous regagnez votre modificateur de Constitution points de vie supplémentaires.

## ÉVOCATIONS DE SENTINELLE DE L'ORAGE

### Châtiment tonitruant Sentinelle de l'orage Attaque 11

Votre arme gronde comme le tonnerre en s'abattant sur le sol dans une formidable déflagration qui projette vos ennemis à terre.

**Rencontre** ♦ **arme, primale, tonnerre**

**Action simple** Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et vous jetez la cible à terre.

### Chevaucheur d'orage Sentinelle de l'orage Utilitaire 12

L'espace d'un instant, vous êtes la pluie et le vent.

**Rencontre** ♦ **primale**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Effet** : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, vous volez à votre VD ; à la fin de ce mouvement, vous devez atterrir dans un espace adjacent à un ennemi.



### Aspect de la fureur de l'orage

Sentinelle de l'orage  
Attaque 20

La foudre se déchaîne autour de vous tandis que votre peau prend une teinte anthracite. Lorsque vous ouvrez les yeux, ils sont pareils à deux orbes de foudre.

**Quotidien** ♦ **électricité, métamorphose, primale**  
**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous adoptez la forme tutélaire de la fureur de l'orage jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à vous est marqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et subit votre modificateur de Constitution dégâts d'électricité si vous êtes en mesure d'agir. En outre, choisissez au début de chacun de vos tours de jeu un ennemi que vous pouvez voir à 3 cases ou moins. Cet ennemi subit 5 + votre modificateur de Constitution dégâts d'électricité.

# INVOCATEUR



« Il n'y a qu'une chose qui soit plus puissante que ma foi, c'est la flamme qui consume ceux qui osent se dresser contre la volonté des dieux. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur. Vous invoquez le pouvoir d'un dieu pour châtier vos ennemis à distance, les laissant sans défenses, épargnés aux quatre vents. En fonction de vos choix d'aptitudes de classe et de pouvoirs, vous pouvez vous orienter vers un rôle secondaire de meneur ou de cogneur.

**Source de pouvoir :** divine. Vous pratiquez une ancienne forme de magie divine, manipulant le pouvoir que les dieux eux-mêmes ont utilisé dans leur lutte contre les originels.

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Constitution, Intelligence

**Port des armures :** étoffe, cuir, peau, mailles

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, armes simples à distance

**Focaliseurs :** bâtons, sceptres

**Bonus en défense :** Réflexes +1, Vigueur +1, Volonté +1

**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 :** Religion. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous :

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Religion (Int)

**Aptitudes de classe :** alliance divine, conduit divin, magie rituelle

À l'aube des temps, les dieux qui habitaient la Mer Astrale luttaient contre les originels du Chaos Élémentaire, ces êtres tout-puissants qui avaient façonné le monde à partir du vide informe. Au cours de cette guerre, les plus grands agents mortels des dieux furent les invocateurs qui, pour combattre aux côtés des divinités, étaient imprégnés d'un fragment de la puissance divine elle-même. Aucun autre serviteur mortel ne peut se targuer d'une telle puissance. À travers des rites initiatiques, justiciers, prêtres et paladins peuvent obtenir la capacité de manifester une parcelle de ce pouvoir, murmurant de respectueuses prières ou canalisant l'énergie divine à travers leur symbole religieux. Vous, à l'inverse, êtes capable de manifester directement la puissance de votre dieu, puissance qui ne peut se réduire à aucun symbole. Vous utilisez directement les mots de la création, modelant l'univers à l'image de votre volonté et de celle de votre dieu.

Peut-être avez-vous été initié au sein d'un monastère, peut-être avez-vous étudié dans une bibliothèque dépositaire des plus vieux secrets de l'univers. Peut-être avez-vous ressenti directement la présence de votre

dieu et reçu une parcelle de puissance divine. Vous êtes peut-être même un immortel né dans une enveloppe charnelle, découvrant pas à pas la terrible puissance divine dont vous avez hérité. Quel que soit votre passé, vous êtes parmi les serviteurs divins les plus fervents qui soient, indéfectiblement lié à votre divinité par une Alliance, un serment où vous avez juré de vous servir de la puissance divine avec le plus grand respect. Mais à quelle fin utiliserez-vous ce terrible pouvoir ?

## APTITUDES DE CLASSE

Les invocateurs disposent des aptitudes suivantes :

### ALLIANCE DIVINE

Les invocateurs manient d'anciens pouvoirs divins qui demeurent inaccessibles à la plupart des mortels – exception faite de ceux qui nouent une alliance personnelle avec un dieu. Les invocateurs consacrent de longues années à l'étude et à la recherche. Ce n'est qu'après cette période qu'ils sont autorisés à entrer dans l'Alliance qui leur permettra d'accéder à leurs pouvoirs de classe. Bien que le détail de l'initiation d'un invocateur soit un secret jalousement gardé, certains prétendent que, au moment de prêter serment, la divinité de l'invocateur se manifeste brièvement. Choisissez l'une des options décrites ci-dessous.

L'Alliance divine choisie vous conférera un pouvoir de Conduit divin et une manifestation d'Alliance qui prend effet lorsque vous utilisez un pouvoir divin d'attaque de rencontre ou quotidien. Votre choix vous confère aussi des bonus à certains pouvoirs d'invocateur, comme indiqué dans le descriptif de ces pouvoirs.

### ALLIANCE DE COLÈRE

Vous avez juré de traquer et de détruire ceux qui s'opposent aux dieux. Les originels, les démons ou les diables tombent face à votre magie tels les blés sous une faux.

**Conduit divin** : vous pouvez utiliser le pouvoir de Conduit divin *armure de colère*.

**Manifestation de l'alliance** : lorsque vous utilisez un pouvoir divin d'attaque de rencontre ou quotidien à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts de +1 par ennemi attaqué par votre pouvoir.

### ALLIANCE PROTECTRICE

Les dieux vous ont chargé de défendre le croyant et de vous allier avec ceux qui tentent de détruire les ennemis de votre dieu.

**Conduit divin** : vous bénéficiez du pouvoir de Conduit divin *représailles du protecteur*.

**Manifestation de l'alliance** : lorsque vous utilisez un pouvoir divin d'attaque de rencontre ou quotidien à votre tour de jeu, vous pouvez faire glisser de 1 case un allié situé à 10 cases.

### CONDUIT DIVIN

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser un pouvoir de Conduit divin. Vous débutez avec deux pouvoirs de Conduit divin : *intimidation des morts-vivants* et un pouvoir déterminé par votre Alliance divine. Vous gagnez des pouvoirs de Conduit divin supplémentaires en sélectionnant des talents divins.

### MAGIE RITUELLE

Vous gagnez le talent Lanceur de rituels en tant que talent supplémentaire, ce qui vous permet d'utiliser des rituels magiques (cf. chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*). Vous possédez un bréviaire qui contient deux rituels que vous maîtrisez : Main du destin et un rituel de niveau 1 de votre choix.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser Main du destin sans dépenser le coût des composantes.

### FOCALISEUR

Les invocateurs n'utilisent pas de symboles sacrés, puisqu'ils pensent que leur magie est antérieure et transcende de telles représentations de la puissance divine. À la place, les invocateurs utilisent des bâtons et des sceptres comme symboles de la domination des dieux sur le monde. Lorsque vous maniez un bâton ou un sceptre magique, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts des pouvoirs d'invocateur et des pouvoirs de voies parangoniques d'invocateur accompagnés du mot-clé focaliseur. Sans focaliseur, vous pouvez tout de même utiliser ces pouvoirs.

## APERÇU DE L'INVOCATEUR

**Caractéristiques** : vos pouvoirs sont destinés à contrôler vos adversaires : les ralentir, les stopper, gêner leurs mouvements et affaiblissent leurs attaques ou à les immoler dans un tourbillon de flammes divines. Vous invoquez les anges afin d'affronter vos ennemis et vous insufflez à vos alliés une ferveur divine dans la bataille.

**Religion** : comme les prêtres, les invocateurs peuvent vénérer toutes les divinités, mais rares sont ceux qui servent des dieux récemment admis au panthéon comme Reine Corneille ou Vecna. Les invocateurs dévoués à Bahamut prient également Tiamat, vénérant ces deux divinités comme les deux aspects d'Ilo, le dieu-dragon assassiné. Plus encore que les autres personnages divins, les invocateurs prient et font appel à l'ensemble du panthéon, à toutes les divinités ayant combattu contre les originels, quel que soit leur alignement.

**Races** : les nains et les dévas font d'excellents invocateurs. La dévotion que les nains portent à leurs dieux ou l'héritage des dévas correspondent bien à la vision du monde de l'invocateur. Des peuples anciens comme les éladrins et les elfes cultivent une mémoire raciale qui perpétue les légendes des premières guerres entre dieux et originels. Ces deux races suivent souvent la voie des premiers invocateurs. On peut rencontrer, quoi qu'il en soit, des invocateurs au sein de toutes les races.

## INVOCATEURS ET DIVINITÉS

**Choix de la divinité :** comme d'autres personnages divins, les invocateurs sont les serviteurs dévoués d'une ou plusieurs déités. La plupart des invocateurs se consacrent d'eux-mêmes à une seule divinité, mais tous les invocateurs considèrent l'intégralité du panthéon comme digne de respect (cf. Divinités, *Manuel des Joueurs*, p. 20). Alors que les prêtres peuvent vénérer Corellon et mépriser Lolth en la considérant comme une rivale et une ennemie, un invocateur dévoué à Corellon considérera Lolth et ses suivants comme des frères d'armes pour combattre les forces qui cherchent à détruire le monde et les dieux. Cela ne veut pas dire que vous ne vous opposerez pas aux complots maléfiques des serviteurs de Lolth si vous êtes dévoué à Corellon, cela signifie simplement que vous ne devrez pas perdre de vue le grand plan d'ensemble.

**Choix de l'alignement :** les invocateurs ne gagnent pas leurs pouvoirs grâce à des rites d'initiation ou d'ordination, comme les justiciers, les prêtres ou les paladins. Votre âme a été touchée par la main de votre dieu, instaurant ainsi un lien direct à travers lequel la puissance divine peut déferler sur le monde, façonnée par votre propre volonté. Puisque que vous cherchez à être en parfaite harmonie avec votre déité, votre alignement doit refléter celui de votre déité. Par exemple, un invocateur de Moradin devra être loyal bon, un invocateur de Pélor devra être bon et un invocateur de Ioun devra être non-aligné.

## CRÉER UN INVOCATEUR

Les invocateurs s'appuient sur leur Sagesse, expression du lien qui les unit à la volonté divine, pour effectuer leurs attaques avec précision et puissance. Tout invocateur conclut une alliance avec un dieu. Il s'agit d'un serment au cours duquel l'invocateur s'engage à remplir un certain nombre de devoirs en échange de quoi il recevra les pouvoirs qu'il utilisera pour accomplir son devoir. Les deux alliances les plus fréquentes, l'Alliance protectrice et l'Alliance de colère, correspondent toutes deux aux deux options de création classiques de l'invocateur. Même si vous devez choisir une alliance, vous pouvez sélectionner n'importe quel pouvoir que vous jugez apte à vous aider dans votre mission.

### INVOCATEUR PROTECTEUR

Vous protégez vos alliés, combinant une magie défensive avec des prières qui gênent ou empêchent les attaques de vos ennemis. La Sagesse doit être votre meilleure caractéristique, suivie de l'Intelligence puisque vous aurez besoin d'anticiper et de ruser pour protéger au mieux vos alliés. Sélectionnez des pouvoirs qui procurent des avantages défensifs à vos alliés ou des pénalités à vos ennemis. Les invocateurs protecteurs tendent à assumer le rôle de meneur en rôle secondaire.

**Aptitude de classe suggérée :** Alliance protectrice

**Talent suggéré :** Défense prophétique

**Compétences suggérées :** Arcanes, Diplomatie, Histoire, Religion

**Pouvoirs à volonté suggérés :** éclairs de vengeance, frappe solaire

**Pouvoir de rencontre suggéré :** lames du feu astral

**Pouvoir quotidien suggéré :** invocation des chaînes asservissantes

### INVOCATEUR COURROUCÉ

Vous êtes l'instrument du courroux divin, terrassant ceux qui ont la témérité de douter des pouvoirs de votre dieu. Faites de la Sagesse votre meilleure caractéristique, suivie de la Constitution puisque c'est votre résistance physique qui vous permettra de soutenir et de canaliser la colère divine. Focalisez-vous sur les pouvoirs qui sèment la ruine et la désolation chez vos adversaires. Les invocateurs courroucés tendent à assumer le rôle de cogneur en rôle secondaire.

**Aptitude de classe suggérée :** Alliance de colère

**Talent suggéré :** Défense de l'invocateur

**Compétences suggérées :** Endurance, Intuition, Intimidation, Religion

**Pouvoirs à volonté suggérés :** lumière de vengeance, éclats de cristal

**Pouvoir de rencontre suggéré :** tonnerre du jugement

**Pouvoir quotidien suggéré :** flammes purificatrices

## POUVOIRS D'INVOCATEUR

On appelle vos pouvoirs d'invocateurs des prières, mais il s'agit davantage d'une manifestation directe de la puissance divine que d'une humble supplique.

### APTITUDES DE CLASSE

Chaque invocateur bénéficie du pouvoir Conduit divin : *intimidation des morts-vivants*. Votre choix d'Alliance divine détermine l'autre pouvoir de Conduit divin avec lequel vous débutez.

#### Conduit divin :

Aptitude d'invocateur

#### Armure de colère

*Alors que votre adversaire frappe, vous invoquez la puissance divine pour vous couvrir d'une aura brûlante d'énergie radiante.*

Rencontre ♦ divine, radiant

Réaction immédiate Proximité explosion 5

Déclencheur : un ennemi, à 5 cases de vous, vous touche

Cible : l'ennemi déclencheur dans le rayon de l'explosion

Effet : la cible subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Constitution, et vous poussez la cible de 2 cases.

Niveau 11 : 1d6 + votre modificateur de Constitution dégâts radiants

Niveau 21 : 2d6 + votre modificateur de Constitution dégâts radiants.

**Conduit divin :**

Aptitude d'invocateur

**Intimidation des morts-vivants**

*Les morts-vivants fuient en votre présence, le corps consumé par un brasier divin.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, radiant

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque mort-vivant pris dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

*Vous poussez la cible de 2 cases et elle est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.*

Niveau 5 : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Niveau 11 : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Niveau 15 : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Niveau 21 : 5d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Niveau 25 : 6d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Échec** : demi-dégâts.

**Conduit divin :**

Aptitude d'invocateur

**Représailles du protecteur**

*Vous enappelez aux dieux pour châtier l'ennemi qui ose s'en prendre à ceux que vous avez placés sous votre protection.*

**Rencontre** ♦ divine

**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : un ennemi, à 10 cases de vous, touche un allié

**Effet** : avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus à votre prochain jet d'attaque contre cet ennemi égal à votre modificateur d'Intelligence.

**PRIÈRES À VOLONTÉ DE NIVEAU 1****Éclats de cristal**

Invokeur Attaque 1

*Vous projetez une sphère magique cristalline sur vos adversaires. A l'impact, elle explose en centaines de petites lames acérées qui lacèrent vos ennemis et ralentissent leurs mouvements.*

**À volonté** ♦ divine, focaliseur, radiant

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

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : modificateur de Sagesse dégâts radiants et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Niveau 21 : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

**Éclairs de vengeance**

Invokeur Attaque 1

*Des éclairs de lumière divine jaillissent de vos mains et embrasent tout ce qui se trouve devant vous. Les éclairs continuent de crémier, prêts à venger toute attaque effectuée par vos adversaires.*

**À volonté** ♦ divine, électricité, focaliseur

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

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

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

*Si la cible effectue une attaque d'opportunité avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur d'Intelligence.*

Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité

**Éclairs divins**

Invokeur Attaque 1

*Vous ciblez vos ennemis d'éclairs divins.*

**À volonté** ♦ divine, électricité, focaliseur

**Action simple** Distance 10

**Cibles** : une ou deux créatures

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

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

Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité

**Frappe solaire**

Invokeur Attaque 1

*Un rayon d'énergie radiante jaillit de votre main et frappe votre adversaire d'une lumière brûlante qui le force à se déplacer.*

**À volonté** ♦ divine, focaliseur, radiant

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et vous faites glisser la cible de 1 case.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir comme attaque de base à distance.

**Lumière de vengeance**

Invokeur Attaque 1

*Vous châtiez votre adversaire avec un orbe de lumière flamboyante qui brûle du feu de la vengeance si vos alliés ont été blessés.*

**À volonté** ♦ divine, focaliseur, radiant

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si un allié en péril est adjacent à la cible, l'attaque inflige des dégâts radiants supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir comme attaque de base à distance.

**PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 1****Lames de feu astral**

Invokeur Attaque 1

*Des lames étincelantes d'énergie radiante s'abattent sur vos ennemis. Les lames se transforment alors en boucliers spectraux et protègent vos alliés.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, radiant

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

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Effet** : chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à sa CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant

**Alliance protectrice** : le bonus à la CA est égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

**Lance de l'inquisiteur**

Invokeur Attaque 1

*Une lance d'énergie ardente fend les airs pour percer votre adversaire et le clouer sur place, en proie aux flammes divines.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, radiant

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Terreur astrale

Invokeur Attaque 1

L'énergie astrale déferle en vous et frappe vos adversaires d'une terreur incontrôlable.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, psychique, terreur

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et vous poussez la cible de 2 cases.

### Tonnerre du jugement

Invokeur Attaque 1

Lorsque que vous frappez le sol de votre bâton, le fracas du tonnerre ébranle vos adversaires, les laissant hagards et désorientés.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, tonnerre

Action simple Distance 10

Cibles : une, deux ou trois créatures

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre ou 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre si vous ne visez qu'une seule créature. De plus, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Alliance de colère : vous poussez également la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Anges gardiens

Invokeur Attaque 1

Des anges fantomatiques s'abattent sur les adversaires qui vous entourent et veillent fугacement sur vous, menaçant de frapper à nouveau.

Quotidien ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si la cible attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 5 dégâts radiants.

Échec : demi-dégâts.

### Flammes purificatrices

Invokeur Attaque 1

Le feu divin s'abat sur votre adversaire, consommant non seulement sa chair mais également le tréfonds de son âme.

Quotidien ♦ divine, feu, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

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

### Invocation de l'ange de feu

Invokeur Attaque 1

Vous faites apparaître une étincelle de lumière devant vous d'où sort une silhouette angélique nimbée de flammes.

Quotidien ♦ convocation, divine, feu, focaliseur

Action mineure Distance 5

Effet : vous invoquez un ange de feu de taille M sur une case inoccupée à portée. L'ange a une VD 6, vol 8 (stationnaire). Vous pouvez donner à l'ange les ordres suivants :

Action simple : Proximité explosion 1 ; cible : chaque créature prise dans l'explosion ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Attaque d'opportunité : corps à corps ; cible : une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

### Invocation des chaînes asservissantes

Invokeur Attaque 1

Vous murmurez d'antiques mots d'asservissement, invoquant le pouvoir des dieux pour entraver le mouvement de vos ennemis grâce à des chaînes spectrales.

Quotidien ♦ divine, focaliseur

Action simple Proximité explosion 10

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Échec : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Appel divin

Invokeur Utilitaire 2

Vous prononcez un mot de pouvoir afin de rallier vos alliés à vos côtés.

Rencontre ♦ divine

Action mineure Distance 10

Cibles : un ou deux alliés

Effet : vous tirez chaque cible de 3 cases.

### Aura protectrice

Invokeur Utilitaire 2

Vous invoquez la protection des dieux, vous permettant, à vous et à vos alliés, de réagir à la vitesse de l'éclair lorsque le combat commence.

Quotidien ♦ divine

Aucune Proximité explosion 10

Déclencheur : vous et vos alliés déterminez l'initiative au début de la rencontre

Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus à son jet d'initiative égal à 2 + votre modificateur d'Intelligence.

### Manteau de majesté

Invokeur Utilitaire 2

Votre voix gronde comme le tonnerre. Il émane de votre personne une aura de majesté divine qui frappe de stupeur et de crainte le cœur de votre auditoire.

Rencontre ♦ divine

Action mineure Personnelle

Effet : vous vous exprimez d'une voix tonitruante qui permet aux créatures situées à plus de 150 mètres de vous entendre parfaitement. Avant la fin de votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à vos jets d'Intimidation égal à votre modificateur de Constitution.

**Messager des dieux**

Invokeur Utilitaire 2

*Le verbe divin s'exprime par votre bouche, forçant votre auditoire à prêter la plus grande attention à vos paroles.*

**Quotidien ♦ divine****Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test de Diplomatie ou d'Intimidation au cours de la rencontre. Si vous effectuez ce test dans le cadre d'un défi de compétences, vous obtenez deux succès si le jet est réussi et vous n'obtenez pas d'échec si le jet est raté.

**Mur de lumière**

Invokeur Utilitaire 2

*Vous façonnez l'énergie divine pour créer une muraille radieuse.*

**Quotidien ♦ divine, invocation****Action mineure Zone mur 5 à 10 cases ou moins**

**Effet :** vous invoquez un mur d'énergie divine. Le mur fait 1 case de haut et dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que vos alliés restent dans ce mur, ils bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA. De plus, chaque allié qui commence son tour de jeu dans le mur gagne 5 points de vie temporaires. **Maintien (mineure) :** le mur persiste.

**PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 3****Chaines de Carceri**

Invokeur Attaque 3

*Vous invoquez le pouvoir de la prison de Carceri, faisant apparaître des chaînes rougeoyantes autour de vos ennemis afin d'enraver leurs mouvements.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur****Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins****Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Glyphe d'emprisonnement**

Invokeur Attaque 3

*Un glyphe divin d'interdiction se forme autour de vos adversaires, les enveloppant d'une aura de pouvoir radiant. S'ils se déplacent, le glyphe s'embrase dans une lueur aveuglante.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant****Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins****Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Volonté**Réussite :** 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Si la cible se déplace avant la fin de son tour de jeu suivant, elle subit 5 dégâts radiants.

**Marteau de soleil**

Invokeur Attaque 3

*Forgé dans la lumière de la Cité radieuse d'Hestavar, le marteau de soleil brille d'autant plus fort que vos alliés souffrent. Vous invoquez le marteau afin de faire s'abattre un déluge de lumière sur vos adversaires.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant****Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins****Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Vigueur**Réussite :** 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Si des alliés en péril sont pris dans l'explosion, l'attaque inflige 2 dégâts radiants supplémentaires.

**Offrande de justice**

Invokeur Attaque 3

*Vousappelez aux dieux, réclamant vengeance contre celui qui ose vous frapper, vous ou vos alliés, et demandant grâce pour l'adversaire qui retient son coup.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant****Action simple Distance 10****Cible :** une créature

**Effet :** si la cible vous attaque ou attaque vos alliés avant la fin de son tour de jeu suivant, elle subit 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants à la fin du tour de jeu. Si la cible ne vous attaque pas et n'attaque pas un allié avant la fin de son tour de jeu suivant, elle gagne 5 points de vie temporaires à la fin de ce tour.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

### Chaînes asservissantes du justicier

Invokeur Attaque 5

**Vous invoquez les chaînes de Rathos, l'un des exarques divins chargés de capturer les anges renégats. Ces chaînes d'un bleu luminescent jaillissent du sol pour capturer vos ennemis.**

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, force**

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annulée).

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

### Icône de terreur

Invokeur Attaque 5

**Vous invoquez l'Icône de terreur, une image qui fut utilisée il y a bien longtemps pour bannir de cette réalité les entités venues des Royaumes lointains. La peur engendrée par l'attaque mentale de l'Icône repousse impitoyablement les créatures qui vous entourent.**

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, psychique, terreur**

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque créature prise dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et vous poussez la cible de 2 cases.

**Alliance de colère** : vous poussez également la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

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

### Lame de vengeance

Invokeur Attaque 5

**Une silhouette spectrale, semblable à un ange rayonnant, apparaît devant vos adversaires. Même si l'ange est flou et immatériel, sa lame recourbée semble bien solide et prête à attaquer l'ennemi qui menace vos alliés.**

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, invocation**

**Action simple** Distance 10

**Effet** : vous invoquez une lame de vengeance sur une case inoccupée à portée. La lame dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La lame occupe 1 case. Les ennemis ne peuvent traverser cette case, mais les alliés le peuvent. Vous et vos alliés pouvez prendre en tenaille les ennemis avec la lame. De plus, vous pouvez effectuer l'attaque suivante avec la lame :

**Interruption immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi à 10 cases ou moins de la lame touche l'un de vos alliés

**Effet** : avant l'attaque, vous déplacez la lame jusqu'à une case adjacente à l'ennemi déclencheur.

**Cible** : l'ennemi déclencheur

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Maintien (mineure)** : la lame persiste, et vous pouvez la déplacer de 5 cases.

### Orbe brûlant

Invokeur Attaque 5

**Un soleil miniature apparaît face à vos ennemis, les aveuglant d'une radiance divine.**

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, radiant**

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

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiant, et la cible est aveuglée (sauvegarde annulée).

**Alliance protectrice** : la cible est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Bouclier de lumière

Invokeur Utilitaire 6

**Un éclair de lumière aveugle vos ennemis et perturbe leur assaut.**

**Rencontre ♦ divine**

**Interruption immédiate**

Distance 10

**Déclencheur** : un ennemi situé à 10 cases de vous effectue un jet d'attaque contre votre allié.

**Cible** : l'ennemi déclencheur

**Effet** : la cible subit un malus de -3 au jet d'attaque qui déclenche ce pouvoir. Si l'attaque porte et inflige des dégâts, vous décalez votre allié de 1 case après que l'attaque a été effectuée.

### Communion de la souffrance

Invokeur Utilitaire 6

**Au cours des guerres anciennes, les dieux se sont alliés pour lutter contre leurs pires ennemis : les Originels. À leur image, votre magie peut vous aider, vous et vos alliés, à vous unir et à partager vos souffrances.**

**Quotidien ♦ divine**

**Interruption immédiate**

Distance 10

**Déclencheur** : un allié situé à 10 cases de vous subit des dégâts d'une attaque.

**Cible** : l'allié déclencheur

**Effet** : vous ou un allié à 10 cases de vous subissez les dégâts de l'attaque déclencheuse à la place de la cible, mais la cible subit tous les autres effets provoqués par l'attaque.

### Je réclame justice !

Invokeur Utilitaire 6

**Qu'il s'agisse d'aider un allié vertueux en mauvaise posture ou de châtier un adversaire qui cherche à échapper à une juste vengeance, vous faites basculer le destin en votre faveur.**

**Rencontre ♦ divine**

**Interruption immédiate**

Distance 10

**Déclencheur** : une créature située à 10 cases de vous effectue un jet de sauvegarde.

**Cible** : la créature déclencheuse

**Effet** : la cible relance le jet de sauvegarde et doit utiliser le nouveau résultat.

### Marche astrale

Invokeur Utilitaire 6

**Vous créez un portail temporaire à travers la Mer Astrale et vous vous téléportez avec vos compagnons sur une courte distance.**

**Quotidien ♦ divine, téléportation**

**Action de mouvement**

Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : vous téléportez chaque cible de 3 cases.

**Alliance protectrice** : vous téléportez chaque cible d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur d'Intelligence.

**Symbol d'espérance**

Invokeur Utilitaire 6

*Vous invoquez un symbole d'espérance radieux qui encourage vos alliés à triompher de l'adversité.*

**Rencontre** ♦ divine, invocation**Action mineure** Distance 10

**Effet :** vous invoquez un symbole d'espérance sur une case inoccupée à portée. Le symbole dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque allié à 5 cases du symbole bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets de sauvegarde, et chaque allié qui commence son tour de jeu à 5 cases ou moins du symbole gagne 5 points de vie temporaires.

**Maintien (mineure) :** le symbole persiste.**PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 7****Eclat du soleil levant**

Invokeur Attaque 7

*Un doux rayon de lumière danse sur votre adversaire. La lumière gagne rapidement en intensité jusqu'à brûler les chairs et brouiller la vision de votre ennemi.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, radiant**Action simple** Distance 10**Cible :** une créature**Attaque :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la ligne de mire de la cible ne peut excéder 3 cases.

**Foudres célestes**

Invokeur Attaque 7

*Une décharge d'énergie bleutée jaillit de votre bâton, repoussant vos ennemis au loin.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, tonnerre**Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Vigueur**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et vous poussez la cible de 1 case.

**Alliance protectrice :** vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

**Œil funeste du jugement**

Invokeur Attaque 7

*Vous fixez vos ennemis d'un regard glacial qui les pétrifie de crainte et de terreur.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, psychique, terreur**Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Volonté**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.**Soumission des mécréants**

Invokeur Attaque 7

*Vous rayonnez de gloire et vos ennemis savent qu'ils devront plier ou subir votre courroux.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, psychique**Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion

**Effet :** avant l'attaque, chaque cible peut se mettre à terre en action libre. L'attaque échoue automatiquement contre une cible à terre.

**Alliance de colère :** chaque cible à terre subit 1d6 dégâts psychiques.

**Attaque :** Sagesse +5 contre Volonté**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.**PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9****Flammes céruleennes**

Invokeur Attaque 9

*Les textes antiques mentionnent le Signe Céruleen, un puissant sceau utilisé pour tenir à distance les créatures venues de l'autre monde. Vous invoquez ce signe et créez une fontaine de radiance qui aveugle ceux qui cherchent à se soustraire à son emprise.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, périmètre, radiant**Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Réflexes**Réussite :** 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de lumière céruleenne qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui commence son tour de jeu dans le périmètre et qui le quitte est aveuglée (sauvegarde annule).

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.**Invocation de l'ange-lames**

Invokeur Attaque 9

*Vous tracez dans les airs un sceau flamboyant qui laisse apparaître une silhouette angélique, porteuse des épées jumelles de vengeance et de douleur.*

**Rencontre** ♦招ocation, divine, focaliseur**Action mineure** Distance 5

**Effet :** vous invoquez un ange-lame de taille M sur une case inoccupée à portée. L'ange a une VD 6 et vol 6 (stationnaire). Il a un bonus de +4 à la CA. Vous pouvez donner à l'ange les instructions suivantes :

**Action mineure :** corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Vigueur ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Attaque d'opportunité :** corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu.

**Quadruple invocation de la fatalité**

Invokeur Attaque 9

*Vous récitez les quatre versets du destin, vos adversaires succombent à la peur et perdent toute envie de se battre.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, psychique, terreur**Action simple** Proximité explosion 10**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion**Attaque :** Sagesse contre Volonté**Réussite :** la cible est hébétée (sauvegarde annule).**Échec :** la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, toute créature qui vous touche ou qui vous rate subit 5 dégâts psychiques.

**Vision du paradis**

Invokeur Attaque 9

*Vous prononcez les sept paroles de paix, faisant sombrer votre adversaire dans un état de transe où des visions paradisiaques obscurcissent son esprit.*

**Rencontre** ♦ charme, divine, focaliseur**Action simple** Distance 10**Cible :** une créature**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** la cible est incapable d'effectuer une attaque (sauvegarde annule). Lorsque la cible est attaquée, elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre cet effet.

**Échec :** la cible est incapable d'effectuer une attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Si la cible est attaquée avant la fin de son tour de jeu suivant, l'effet prend fin.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Renouveau divin

Invokeur Utilitaire 10

*Vous soutenez vos alliés en leur insufflant une vie nouvelle.*

**Quotidien ♦ divine**

Action simple

Distance 10

Cibles : un ou deux alliés auxquels il reste à chacun deux récupérations ou moins.

Effet : chaque cible regagne une récupération.

### Sacrifice du martyr

Invokeur Utilitaire 10

*Vous invoquez un bouclier d'énergie divine qui dévie une attaque destinée à l'un de vos alliés sur vous-même.*

**Quotidien ♦ divine**

Interruption immédiate

Proximité explosion 10

Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases est touché par une attaque de zone ou de proximité.

Effet : l'attaque qui déclenche ce pouvoir vous touche au lieu de toucher votre allié.

### Souffrances partagées

Invokeur Utilitaire 10

*Vous offrez votre énergie vitale à vos alliés.*

**Quotidien ♦ divine**

Action mineure

Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un allié situé dans un rayon de 10 cases a l'opportunité de dépenser une récupération, vous pouvez dépenser une récupération à sa place en action libre. Vous dépensez la récupération, mais vous ne gagnez aucun point de vie et votre allié regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération.

### Visage angélique

Invokeur Utilitaire 10

*Alors que votre adversaire vous attaque, vous prenez l'apparence d'un ange de la mort. Succombant à la terreur, votre ennemi recule devant votre puissance.*

**Rencontre ♦ divine, terreur**

Interruption immédiate

Proximité explosion 5

Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases effectue un jet d'attaque contre vous

Cible : l'ennemi déclencheur

Effet : la cible subit un malus de -2 au jet d'attaque qui déclenche ce pouvoir. Après la résolution de l'attaque, vous poussez la cible de 3 cases.

## Prêche captivant

Invokeur Attaque 13

*Votre voix est chargée d'une autorité divine qui fige votre ennemi sur place.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, psychique**

Action simple

Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet : vous gagnez un bonus de +5 à vos tests de Diplomatie et d'Intimidation contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Sceau de l'hérétique

Invokeur Attaque 13

*Vous marquez du signe de votre dieu vos adversaires, attirant le regard courroucé des dieux sur eux.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur**

Action simple

Distance 10

Cibles : une, deux ou trois créatures

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts ou 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts si vous ne vissez qu'une seule créature. La cible subit un malus de -5 à un jet de sauvegarde de votre choix jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Alliance de colère : la cible subit un malus de -5 à tous ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



MICHAEL BIEREK

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Pilier de la flamme protectrice

Invokeur Attaque 13

*Vous prononcez à mi-voix une parole divine qui gronde comme un coup de tonnerre lointain et explode en un pilier de flammes sur vos ennemis.*

**Rencontre ♦ divine, feu, focaliseur, périmètre**

Action simple

Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Effet : l'explosion crée un périmètre de feu divin qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dès qu'un ennemi situé dans le périmètre, le quitte ou touche ou rate l'un de vos alliés ou vous-même, il subit 5 dégâts de feu.

**Vents célestes**

Invokeur Attaque 13

*Vous faites appel aux vents qui soufflent dans les plus hautes sphères de Célestia pour disperser vos adversaires.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur**

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

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts et soit vous faites glisser la cible de 2 cases, soit vous la renversez à terre.

**Alliance protectrice** : soit vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence, soit vous faites glisser la cible de 1 case avant de la renverser à terre.

**PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15****Les trois lueurs du crépuscule** Invokeur Attaque 15

*Lors des sombres heures de la guerre contre les originels, les dieux utilisèrent trois phares lumineux pour les guider sur la Mer Astrale. Aujourd'hui, ces lumières brillent toujours, égarant vos ennemis et guidant vos alliés à bon port.*

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, périmètre, radiant**

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de lumière scintillante qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. En action mineure, vous pouvez téléporter de 5 cases une créature située dans le périmètre.

**Marque de l'anathème**

Invokeur Attaque 15

*Vous placez la marque de l'anathème sur votre adversaire. Ce signe éblouissant consomme les chairs de votre ennemi et châtie ses alliés.*

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, radiant**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et 10 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).

**Premier jet de sauvegarde raté** : 15 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).

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

**Effet** : lorsque la cible rate un jet de sauvegarde contre les dégâts continus, chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de la cible subit 5 dégâts radiants.

**Marteau divin**

Invokeur Attaque 15

*Un marteau de guerre, spectral et luminescent, s'abat au milieu de vos adversaires, provoquant une explosion de tonnerre. Ce marteau est un reflet de Guldarak, que les dieux ont forgé à partir de l'essence même du tonnerre pour renvoyer les originels dans les profondeurs de la terre.*

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, périmètre, tonnerre**

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : chaque cible se retrouve à terre. De plus, l'explosion crée un périmètre de tonnerre retentissant qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au début de votre tour de jeu suivant, toute créature prise dans le périmètre se retrouve au sol.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

**Mur de lames**

Invokeur Attaque 15

*Vous faites apparaître des éclats d'acier astral ici-bas et vous les assemblez en un mur mortel de lames entrelacées. Vous ordonnez alors à ce mur de mort de s'abattre sur vos ennemis.*

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, invocation, radiant**

**Action simple** Zone mur 8 à 20 cases ou moins

**Effet** : vous invoquez un mur de lames radiantes sur des cases inoccupées. Le mur peut faire jusqu'à 4 cases de haut et il dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur vous procure un couvert, à vous et à vos alliés. Toute créature qui pénètre dans le mur ou qui y commence son tour de jeu subit 2d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Tant que vous êtes situé à 5 cases ou moins du mur, vous pouvez effectuer l'attaque suivante :

**Action simple** Distance 10

**Effet** : avant l'attaque, réduisez le mur de 1 case.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Réflexe

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Maintien (mineure)** : le mur persiste.

**PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 16****Alliance de vie**

Invokeur Utilitaire 16

*Vous tissez un pacte divin avec l'un de vos alliés, en lui offrant votre force et celle de vos amis.*

**Quotidien ♦ divine**

**Action mineure**

**Proximité** explosion 10

**Cible** : vous ou un allié pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et vos alliés pouvez utiliser votre second souffle soit pour bénéficier normalement de ses avantages, soit pour en octroyer les avantages à la cible. Le personnage donneur utilise son second souffle mais ne profite ni du gain de points de vie, ni du bonus à toutes ses défenses. La cible regagne des points de vie comme si elle avait utilisé une récupération et bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début du tour de jeu suivant du donneur.

**Bouclier de justice**

Invokeur Utilitaire 16

*Vous faites appel à la justice divine, protégeant votre allié tout en attirant la ruine sur votre adversaire.*

**Rencontre ♦ divine**

**Interruption immédiate**

**Distance 10**

**Déclencheur** : un ennemi situé dans un rayon de 10 cases effectue un jet d'attaque contre votre allié.

**Cible** : l'ennemi déclencheur

**Effet** : la cible subit un malus de -4 au jet d'attaque qui déclenche ce pouvoir. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout attaquant bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets d'attaque contre cette cible.

**Ikône de vie**

Invokeur Utilitaire 16

*Vous invoquez le symbole de vie, une icône d'or radieuse qui ramène les esprits de vos alliés dans leur enveloppe mortelle, même lorsque la mort essaye de les emporter.*

**Quotidien ♦ divine, périmètre**

**Action mineure**

**Zone** explosion 5 à 20 cases ou moins

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de lumière dorée qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tant qu'ils sont dans le périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de +5 à leurs jets de sauvegarde contre la mort. Si un allié obtient un 20 naturel sur son jet de sauvegarde contre la mort, il peut dépenser deux récupérations au lieu d'une.

### Marche entre les mondes Invocateur Utilitaire 16

Les dieux ont bâti de nombreux passages à travers le temps et l'espace afin de les aider dans leur lutte contre les Originels. Vous connaissez certains de ces passages.

Rencontre ♦ divine

Action mineure Distance 10

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible gagne déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

### Malédiction d'Haemnathuun Invocateur Attaque 17

Vous invoquez le lointain écho de la malédiction qui a transformé le terrifiant originel Haemnathuun en statue. À ces mots, vos adversaires sont partiellement pris dans la pierre.

Rencontre ♦ divine, focaliseur

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est hébétée et immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### Dette de sang Invocateur Attaque 17

Chaque blessure infligée par votre adversaire vient s'ajouter à sa dette de sang et incite vos alliés à la vengeance.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque créature attaquée par la cible bénéficie d'un bonus de +2 à son prochain jet d'attaque contre la cible.

Alliance de colère : le bonus au jet d'attaque est égal à 1 + votre modificateur de Constitution

### Glyphe de radiance Invocateur Attaque 17

Vous invoquez un glyphe de radiance, un objet façonné par les dieux pour illuminer les royaumes les plus obscurs et pour aveugler leurs ennemis d'une lueur impitoyable.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Glyphe des trois lames Invocateur Attaque 17

Il y a fort longtemps, les dieux ont forgé trois lames sacrées afin de triompher des plus puissants originels. Vous invoquez ces armes pour piéger vos adversaires dans un cercle de lames spectrales.

Rencontre ♦ divine, focaliseur

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible se déplace de plus de 1 case avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 5 dégâts.

Alliance protectrice : la cible qui se déplace de plus de 1 case avant la fin de votre tour de jeu suivant subit 5 + votre modificateur d'Intelligence dégâts.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Invocation de l'ange de lumière Invocateur Attaque 19

Une étincelle de lumière apparaît devant vous et un ange, revêtu d'une armure d'argent étincelante, en surgit. L'ange porte un fléau qui se termine par un orbe de pure radiance.

Quotidien ♦ convocation, divine, focaliseur, radiant

Action mineure Distance 10

Effet : vous convoquez un ange de lumière de taille M sur une case inoccupée à portée. L'ange a une VD 6 et vol 8 (stationnaire). Il a un bonus de +4 à la CA et un bonus de +2 à ses autres défenses. Un ennemi qui commence son tour de jeu sur une case adjacente à l'ange est marqué par l'ange jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez donner à l'ange les ordres suivants :

Action mineure : corps à corps ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants ; et, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la ligne de mire de la cible est limitée à 5 cases.

Attaque d'opportunité : corps à corps ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

### Malédiction de Gartak Invocateur Attaque 19

Pour prix de sa trahison envers les dieux, l'exarque Gartak fut maudit : le prochain coup mortel qu'il porterait à son adversaire devait causer sa mort en lui infligeant la même blessure.

Quotidien ♦ divine, focaliseur

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet : lorsque la cible réussit une attaque, elle subit 10 dégâts. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour de jeu de la cible si elle n'a pas attaqué depuis la fin de son dernier tour.

### Tempête astrale Invocateur Attaque 19

Vous ouvrez une brèche dans le mur qui sépare notre monde du domaine astral. Vous libérez ainsi une tempête d'énergie divine qui déferle sur vos adversaires, et qui les disperse avant de disparaître.

Quotidien ♦ divine, focaliseur

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 7d6 + modificateur de Sagesse dégâts et vous faites glisser la cible de 5 cases et vous la renversez à terre.

Échec : demi-dégâts et vous faites glisser la cible de 3 cases et vous la renversez à terre.

**Tombeau de Magrym**

Invokeur Attaque 19

*Vous invoquez le nom de Magrym, un exarque de pierre et de ténèbres quiaida à bâtrir la prison de Carceri, afin d'enterrer vos adversaires.*

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, invocation**

**Action simple**

Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

**Effet :** l'explosion invoque une tombe de pierre blanche. La tombe remplit la zone de l'explosion et doit être située sur une surface solide. La tombe est un obstacle solide qui peut être attaqué comme un objet : CA 6, Vigueur 10, Réflexes 5 et 60 points de vie. Lorsque la tombe est détruite, elle s'effondre et devient un terrain difficile.

Lorsque la tombe apparaît, effectuez l'attaque suivante :

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible disparaît dans la tombe. Tant qu'elle est dans la tombe, la cible est hébétée et n'a pas de ligne de mire ou de ligne d'effet en dehors de la tombe. La cible peut effectuer des attaques de corps à corps ou de proximité uniquement contre la tombe. Lorsque la tombe est détruite, la cible réapparaît sur la dernière case qu'elle occupait ou sur la case inoccupée la plus proche. **Échec :** demi-dégâts et vous faites glisser la cible jusqu'à la case la plus proche à l'extérieur de l'explosion.

**PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 22****Alliance de vengeance**

Invokeur Utilitaire 22

*Vous tissez une alliance avec votre allié. Quiconque sera assez fou pour attaquer cet allié subira votre colère.*

**Quotidien ♦ divine**

**Action mineure**

Proximité explosion 10

**Cible :** vous ou un allié pris dans l'explosion

**Effet :** toutes les marques des cibles disparaissent. Jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la cible marque une créature, si une créature attaque la cible, vous et vos alliés bénéficiiez d'un bonus de pouvoir de +4 à vos jets d'attaque contre cette créature jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Forme angélique**

Invokeur Utilitaire 22

*Votre allié se transforme partiellement en ange. Doté d'ailes divines, il peut désormais voler.*

**Quotidien ♦ divine, métamorphose**

**Action mineure**

Distance 10

**Cible :** vous ou un allié

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, la cible bénéficie d'une vitesse en vol de 8 (stationnaire).

**Rempart de lumière divine**

Invokeur Utilitaire 22

*Vous êtes entouré d'une colonne de lumière aveuglante qui vous fortifie et vous protège contre les blessures.*

**Quotidien ♦ divine, guérison**

**Action simple**

Personnelle

**Effet :** vous pouvez dépenser deux récupérations et vous êtes immunisé à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous attaquez volontairement avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous subissez des dégâts égaux à votre valeur de péril.

**Souffle d'héroïsme**

Invokeur Utilitaire 22

*Les héros divins les plus mythiques combattaient avec la force d'une armée. Vous conférez à votre allié une parcelle de cette ferveur guerrière.*

**Quotidien ♦ divine**

**Action mineure**

Distance 20

**Cible :** un allié

**Effet :** la cible peut effectuer une action simple supplémentaire au cours de son tour de jeu.

**PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 23****Éruption des cinq soleils**

Invokeur Attaque 23

*Vous invoquez le pouvoir des cinq soleils, un ensemble d'étoiles utilisé par les dieux afin de naviguer sur la Mer Astrale lorsque les originels menaçaient d'annihiler toute lumière, pour embraser vos ennemis dans un flot d'énergie radiante.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant**

**Action simple**

Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes. Effectuez un nombre de jets d'attaque égal au nombre de cibles, et attribuez une cible à chaque jet.

**Réussite :** 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Flammes vindicatives**

Invokeur Attaque 23

*Une barrière d'orbes ardents enflamme l'air et encercle vos adversaires.*

**Rencontre ♦ divine, feu, focaliseur**

**Action simple**

Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu. Si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 10 dégâts de feu.

**Alliance de colère :** si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 10 + modificateur de Constitution dégâts de feu.

**Mot de châtiment**

Invokeur Attaque 23

*En prononçant une parole divine punitive, vous ébranlez l'esprit de votre adversaire et vous gênez son attaque.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur**

**Action simple**

Distance 10

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Alliance protectrice :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit également un malus à ses jets d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Tempête céleste**

Invokeur Attaque 23

*Vous invoquez les tempêtes qui font rage sur les flancs de Célestia, et vous en libérez le vent et le tonnerre pour balayer vos ennemis.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, tonnerre**

**Action simple**

Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et vous faites glisser la cible jusqu'à une case inoccupée située dans l'explosion.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Chant de la première aurore Invocateur Attaque 25

Lorsque les dieux assénerent le coup de grâce à ceux qui souhaitaient détruire le cosmos, l'aube naissante du premier jour donna la mort à leurs ennemis et la vie à leurs frères rescapés.

Quotidien ♦ divine, focaliseur, guérison, radiant

Action simple Proximité explosion 10

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 6d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Échec : demi-dégâts.

Effet : chaque allié pris dans la zone peut dépenser une récupération.

### Convocation des défunts Invocateur Attaque 25

Au cours de leur ultime combat, les dieux firent appel à une arme terrifiante : leurs propres morts. Les restes des dieux morts écrasèrent, aveuglèrent et anéantirent leurs ennemis. Vous invoquez leur mémoire pour châtier vos ennemis.

Quotidien ♦ divine, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible subit

10 dégâts continus et est aveuglée (sauvegarde annule les deux).

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

Effet : l'explosion crée un périmètre de terrain légèrement voilé jusqu'à la fin de la rencontre. Dans ce périmètre, vous ou vos alliés bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque de pouvoirs divins.

### Déluge de flammes Invocateur Attaque 25 translucides

Les anciennes légendes parlent d'un feu sans couleur qui, une année durant, serait tombé du ciel pour anéantir un royaume de magiciens qui cherchaient à détrôner les dieux.

Quotidien ♦ divine, feu, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'explosion crée un périmètre de feu translucide qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au début de votre tour de jeu, chaque créature située dans le périmètre subit 3d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

### Invocation de l'insoutenable douleur Invocateur Attaque 25

Vous invoquez la parole divine de la souffrance pour mettre vos ennemis à l'agonie. Une simple caresse les fait plier sous la douleur.

Quotidien ♦ divine, focaliseur

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts ; la cible est hébétée et subit 10 dégâts supplémentaires lorsqu'elle est touchée par une attaque de corps à corps (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Invocation de la terreur

Invocateur Attaque 27

Vous invoquez les paroles de peur que les dieux ont prononcées contre les originels pour les envoyer dans les prisons où ils demeurent encore aujourd'hui.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, psychique, terreur

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et la cible se déplace de la moitié de sa VD en s'éloignant de vous, et en évitant les cases dangereuses et les terrains difficiles si elle le peut.

Alliance de colère : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, les attaques d'opportunité qui touchent la cible infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

### Mot d'annihilation

Invocateur Attaque 27

Vous murmurez un mot d'annihilation, menaçant vos ennemis de les faire sombrer dans l'oubli.

Rencontre ♦ divine, focaliseur

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

### Nuée d'acier astral

Invocateur Attaque 27

Vous faites appel aux dieux pour envoyer une myriade de lames astreines sur vos adversaires. Les lames obéissent à vos ordres, taillant et dispersant les ennemis qui s'avancent.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, périmètre

Action simple Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet : l'explosion crée un périmètre de lames qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Choisissez l'effet du périmètre : soit chaque cible touchée par l'attaque subit 10 dégâts si elle finit son tour de jeu suivant dans le périmètre, soit chaque cible touchée par l'attaque subit 10 dégâts si elle finit son tour de jeu suivant à l'extérieur du périmètre.

### Offre de paix

Invocateur Attaque 27

Vous invoquez les paroles des dieux, offrant à un adversaire un moment de répit. Cette trêve rompue, que ce soit par votre ennemi ou par vos alliés, les dieux imposeront leur jugement.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : un ennemi

Effet : si la cible attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 4d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si vous ou vos alliés attaquez la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible gagne 10 points de vie temporaires et bénéficie d'un bonus de +5 à son prochain jet d'attaque.

Alliance protectrice : vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Brasier de la porte d'argent Invocateur Attaque 29

*Vous invoquez le pouvoir de la Porte d'Argent, une prison qui renferme un originel dont le nom a été oublié depuis longtemps. La radiance de la porte jaillit à flot, consommant votre adversaire et le frappant d'anathème. Seul un fou pourrait s'en approcher pour que vous recommandiez son âme aux dieux.*

**Quotidien** ♦ **divine, focaliseur, radiant**

**Action simple** Distance 20

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** :  $7d6 + \text{modificateur de Sagesse dégâts radiants}$

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Tant que la cible n'a pas réussi son jet de sauvegarde contre ces dégâts continus, tout ennemi subit 10 dégâts radiants lorsqu'il termine son tour de jeu à 5 cases ou moins de la cible.

### Invocation de l'ange de la victoire

Invocateur Attaque 29

*Dans un grand cri, vous implorez l'aide des dieux afin de lutter contre vos adversaires. Un ange de victoire, membre des légions angéliques qui défendent les originels, entend vos prières.*

**Quotidien** ♦ **convocation, divine, focaliseur**

**Action mineure** Distance 20

**Effet** : vous convoquez un ange de victoire de taille M sur une case inoccupée à portée. L'ange a une VD 6 et vol 8 (stationnaire). Il a un bonus de +4 à la CA et un bonus de +2 à ses autres défenses. Vous pouvez donner à l'ange les ordres suivants :

**Action mineure** : corps à corps ; cible une créature ; Sagesse contre Volonté ;  $2d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$  ; et la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Action simple** : Proximité explosion 2 ; cible chaque ennemi pris dans l'explosion ; Sagesse contre Réflexes ; l'ange tire la cible de 1 case et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Attaque d'opportunité** : corps à corps ; cible une créature ; Sagesse contre Volonté ;  $2d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$ .

### Invocation des ténèbres absolues

Invocateur Attaque 29

*En ouvrant une porte sur les espaces stériles situés entre les plans, vous faites apparaître une sphère de ténèbres absolues sur vos adversaires. La sphère attire inexorablement vos adversaires vers son centre.*

**Quotidien** ♦ **divine, focaliseur, périmètre**

**Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** :  $6d6 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de ténèbres qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est totalement voilé. De plus, toute créature qui commence son tour de jeu dans le périmètre subit 10 dégâts, se décale de 1 case vers le centre du périmètre et est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu. Vous pouvez dissiper le périmètre en action mineure.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste et vous pouvez augmenter sa taille de 1 jusqu'à un maximum de explosion 5.

### Paroles divines

Invocateur Attaque 29

*Investi de la puissance divine, vous prononcez un mot de commandement. Ceux qui l'entendent doivent y obéir ou souffrir.*

**Quotidien** ♦ **charme, divine, focaliseur, psychique**

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible est dominée (sauvegarde annule)

**Effet secondaire** :  $3d6 + \text{modificateur de Sagesse dégâts psychiques}$ .

**Échec** :  $6d6 + \text{modificateur de Sagesse dégâts psychiques}$ .



## VOIES PARANGONIQUES

### ASPECT DE L'ANGE

« Je ne fais qu'un avec les anges qui servent mon dieu. »

Prérequis : invocateur



Au cours des guerres anciennes que les dieux ont menées contre les originels, les invocateurs furent leurs meilleurs serviteurs mortels. Ils furent autorisés à manipuler l'essence même du pouvoir divin, un pouvoir normalement réservé à leurs agents immortels, les anges. Au fil du temps, la frontière entre les invocateurs favoris des dieux et les anges s'est estompée. Certains invocateurs accumulèrent tellement d'énergie en eux qu'ils prirent certains aspects de l'ange. Certains anges, à l'inverse, se vidèrent de leur essence divine et revêtirent une enveloppe charnelle jusqu'à devenir eux-mêmes des invocateurs, limitant volontairement leur propre pouvoir afin d'être capable d'arpenter le monde des mortels et d'y servir en tant qu'agents divins.

Vous avez emprunté l'une de ces voies et elle vous a conduit à devenir ce que vous êtes aujourd'hui : ni réellement mortel, ni pleinement immortel. Vous êtes quelque part dans l'entre-deux. En tant qu'aspect de l'ange, vous pouvez canaliser l'énergie divine dans votre corps pour adopter les attributs d'un ange : sa résistance aux forces des ténèbres et de la lumière, sa

présence majestueuse qui tétanise ceux qui cherchent à vous atteindre, ses ailes pour survoler le champ de bataille et ses puissantes attaques.

Si vous êtes né mortel, votre transformation vient de commencer, vous êtes sur le point de devenir quelque chose d'autre, l'immortalité est à portée de main. Si vous avez toujours été un ange emmuré dans un corps mortel, ce mur est en train de se fissurer et votre vraie nature est sur le point d'être révélée. Dans les deux cas, vos ennemis ont toutes les raisons de s'inquiéter.

### APTITUDES D'ASPECT DE L'ANGE

**Envol de l'ange (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous pouvez voler de 8 cases en action libre et vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Résistance des anges (niveau 11) :** vous gagnez une résistance nécrotique 10 et une résistance radiant 10. Si vous avez déjà l'une de ses résistances, elle augmente de 5.

**Aura angélique (niveau 16) :** tant que vous n'êtes pas en péril, les attaquants subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre vous.

### PRIÈRES D'ASPECT DE L'ANGE

#### Lames de l'ange

Aspect de l'ange Attaque 11

Les ailes métalliques d'un ange de bataille se déplient dans votre dos et projettent sur vos adversaires des lames affûtées comme des rasoirs.

**Rencontre** ♦ **divine, focaliseur**

**Action simple** Proximité explosion 2

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

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

**Effet** : vous bénéficiez d'une vitesse de vol 8 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Auréole protectrice

Aspect de l'ange Utilitaire 12

Le pouvoir divin jaillit en vous, vous donnant l'apparence d'un ange et vous protégeant contre les dégâts.

**Quotidien** ♦ **divine**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, psychique, radiant ou tonnerre. Vous gagnez une résistance 10 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous avez déjà une résistance à ce type de dégâts, la résistance augmente de 5 jusqu'à la fin de la rencontre.

#### Pilier de feu glacial

Aspect de l'ange Attaque 20

Vous ne faites qu'un avec un ange de vengeance et vous vous transformez en une colonne de feu glacial rugissante.

**Quotidien** ♦ **divine, feu, focaliseur, froid**

**Action simple** Proximité explosion 3

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et de froid

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous êtes immunisé aux dégâts de feu et de froid jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## FLAMME D'ESPÉRANCE

« Je n'aspire pas à la grandeur. J'espère seulement que mes actions allumeront la flamme de la grandeur dans le cœur d'autrui. »

### Prérequis : invocateur

Lorsque les dieux affrontèrent les originels à l'aube des temps, ils luttèrent pour faire souffler un vent d'espérance sur le monde qu'ils avaient aidé à créer. Si le monde avait été abandonné aux originels, il serait devenu un lieu cauchemardesque, soumis à l'arbitraire de tyrans capables de détruire et de rebâtir n'importe quelle partie de l'univers sans raison. Les populations mortelles auraient été asservies, comme les nains furent asservis par les titans, serviteurs des originels. Au mieux, les mortels seraient devenus des fugitifs craintifs, cherchant désespérément à échapper à la violence absurde des maîtres du monde élémentaire.

Depuis que les dieux ont affronté les Originels et libéré le monde de leur emprise, les races mortelles peuvent vivre dans l'espoir. Votre devoir sacré est d'entretenir cette lueur d'espoir à travers le monde et de la transformer en un immense brasier qui illuminera jusqu'aux plus sombres recoins de l'univers. Vous êtes la flamme d'espérance, vous manipulez des pouvoirs de radiance fulgurante qui guérissent et motivent vos alliés tout en consumant et aveuglant vos adversaires.



HECTOR ORTIZ

## APTITUDES DE FLAMME D'ESPÉRANCE

**Attaque inspiratrice (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus à vos jets d'attaque contre toutes les cibles visées par l'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Force de l'espoir (niveau 11) :** tant que vous n'êtes pas en péril, chaque allié dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde.

**Sursaut du juste (niveau 16) :** lorsque vous prenez votre second souffle, chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases subit 1d6 + votre modificateur d'Intelligence dégâts de feu et radiants et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases gagne un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts infligés.

## PRIÈRES DE FLAMME D'ESPÉRANCE

### Cascade mystique Flamme d'espérance Attaque 11

Vous faites jaillir un flot de flammes étincelantes qui embrase successivement vos adversaires. Des flammèches dansent sur les cibles, guidant les coups de vos alliés.

**Rencontre ♦ divine, feu, focaliseur, radiant**

**Action simple** **Distance 10**

**Cible principale :** une créature

**Attaque principale :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre la cible principale.

**Effet :** effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire :** une créature située à 5 cases ou moins de la cible principale

**Attaque secondaire :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre la cible secondaire.

### Défense aveuglante Flamme d'espérance Utilitaire 12

À votre commandement, votre allié est enveloppé de flammes étincelantes qui aveuglent l'ennemi qui cherche à le blesser.

**Quotidien ♦ divine**

**Interruption immédiate** **Distance 10**

**Déclencheur :** un ennemi situé dans un rayon de 10 cases effectue un jet d'attaque contre vous ou contre un de vos alliés.

**Cible :** l'ennemi déclencheur

**Effet :** la cible est aveuglée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### Rempart de lumière Flamme d'espérance Attaque 20

Vous faites surgir un feu étincelant, ce qui apporte un bref répit à vos alliés et consome vos adversaires sur pied.

**Quotidien ♦ divine, feu, focaliseur, guérison, radiant**

**Action simple** **Proximité explosion 3**

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet :** chaque allié situé dans l'explosion peut dépenser une récupération et regagner un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur d'Intelligence.

## FLÉAU DIVIN

« Pélor n'est que compassion mais les mécréants méritent le châtiment que je leur inflige en son nom. »

**Prérequis :** invokeur

La colère divine peut s'abattre sur les mécréants sous la forme d'explosions de lumière radiante ou de déluges de flammes et d'éclairs. Parfois, cependant, cette colère divine se manifeste sous la forme de terribles épidémies et de malédictions qui frappent le scélérat. Même les divinités bonnes peuvent recourir à de telles extrémités pour purger le monde de sa corruption.

En tant que fléau divin, vous employez ces méthodes extrêmes au nom de votre dieu. Tel un ange de la mort, vous brandissez la faux du pouvoir nécrotique et vous fauchez la vie de vos ennemis pour accroître vos propres forces. Pour le commun des mortels, vous êtes une figure terrifiante, la sinistre expression des plus sombres aspects de votre dieu. Pour vos ennemis, vous êtes l'incarnation de la peur, vous êtes le bras armé qui applique le jugement prononcé par les dieux, le glaive qui châtie le mécréant.

### APTITUDES DE FLÉAU DIVIN

**Contagion mystique (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, chaque ennemi dans un rayon de 5 cases gagne une vulnérabilité 5 nécrotique jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous ajoutez nécrotique aux types de dégâts infligés par vos attaques à ce tour.

**Ferveur du châtiment (niveau 11) :** lorsque vous infligez un coup critique avec un pouvoir d'attaque divin, vous regarez un nombre de points de vie égal à  $5 + \text{votre modificateur de Sagesse}$ .

**Échos de la malédiction (niveau 16) :** lorsqu'une créature effectue un jet de sauvegarde contre un effet que vous avez infligé, cette créature subit 10 dégâts nécrotiques.

### PRIÈRES DE FLÉAU DIVIN

#### Chaînes de la Mort

Fléau divin Attaque 11

Une énergie nécrotique mortelle téstanise votre adversaire.

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, nécrotique**

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite :  $2d6 + \text{modificateur de Sagesse}$  dégâts nécrotiques et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



#### Simulacre de vie

Fléau divin Utilitaire 12

Vous absorbez l'énergie vitale de votre adversaire pour vous en nourrir.

**Quotidien ♦ divine**

Action mineure Personnelle

**Effet :** vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse. Si vous avez touché un ennemi depuis la fin de votre dernier tour de jeu, vous gagnez dans ce cas un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

#### Héraut de l'apocalypse

Fléau divin Attaque 20

Des vagues d'énergie ténébreuse, annonciatrices de l'apocalypse, déferlent sur votre ennemi.

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, nécrotique**

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite :  $2d6 + \text{modificateur de Sagesse}$  dégâts nécrotiques et la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus et est aveuglée (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts et la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

## MARTEAU DE VENGEANCE

« Par le marteau Guldarak, Moradin se vengera de ses ennemis, et je serai le messager de cette vengeance. »

### Prérequis : invocateur

Au cours des guerres contre les originels, Moradin et Kord ont forgé ensemble Guldarak, « le marteau divin ». Ils façonnèrent ce marteau à partir de l'essence même du tonnerre et en assemblèrent les morceaux avec des anneaux de foudre. Moradin fut le premier à porter le marteau, en l'emmenant dans Port-Obscur au cœur du Chaos Élémentaire. Moradin utilisa ce marteau pour briser la pierre qui protégeait Zurtharak, un originel appelé la Veine de Fer pour la façon dont il creusait et modelait la terre. Aidé de Kord et de Bahamut, Moradin se servit du marteau pour détruire le corps de l'originel.

De nombreux autres dieux furent confrontés à Guldarak pendant la guerre, et le marteau devint un symbole de vengeance divine. À chaque fois qu'un originel triomphait contre un dieu, un dieu, en retour, s'emparait de Guldarak, jurait solennellement de se venger et accomplissait sa vengeance à l'aide du marteau.

Tel Guldarak, vous êtes l'instrument de la vengeance divine, déchaînant le tonnerre pour terrasser les ennemis de votre dieu. Le tonnerre protège vos alliés, déstabilise vos ennemis et peut même téléporter vos alliés à vos côtés.

### APTITUDES DE MARTEAU DE VENGEANCE

**Punition persistante (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, chaque ennemi qui vous touche ou qui vous rate, vous ou un allié à 5 cases, avant la fin de votre tour de jeu suivant, subit  $1d6 +$  votre modificateur de Constitution dégâts de tonnerre.

**Châtiment expiatoire (niveau 11) :** tant que vous n'êtes pas en péril, chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde.

**Pénitence (niveau 16) :** lorsque vous infligez un coup critique avec un pouvoir d'attaque divin, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### PRIÈRES DE MARTEAU DE VENGEANCE

#### Marque du châtiment Marteau de vengeance Attaque 11

*Vous faites plier votre adversaire sous le tonnerre en lui promettant une vengeance dévastatrice s'il vous attaque.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, tonnerre

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** :  $1d10 +$  modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre. Si la cible vous touche ou vous rate, vous ou un allié, avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit  $3d10 +$  votre modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.



#### Convocation tonitruante

Marteau de vengeance  
Utilitaire 12

*Vous hurlez quelques mots et vousappelez vos alliés à vos côtés. Ils arrivent dans un fracas semblable au grondement du tonnerre.*

**Rencontre** ♦ divine, téléportation

**Action de mouvement** Proximité explosion 10

**Cibles** : un ou deux alliés pris dans l'explosion

**Effet** : vous téléportez chaque cible jusqu'à une case qui vous est adjacente.

#### Sceau du tonnerre Marteau de vengeance Attaque 20

*Vous vous protégez, avec vos alliés, derrière un sceau de tonnerre qui explose sur vos adversaires. L'un de vos alliés arbore le signe protecteur. Si vos adversaires attaquent cet allié, le sceau explode de nouveau dans une déflagration de tonnerre.*

**Quotidien** ♦ divine, focaliseur, périmètre, tonnerre

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** :  $5d6 +$  modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de tonnerre protecteur qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Choisissez un allié lorsque le périmètre est créé. Si un ennemi attaque cet allié, vous pouvez effectuer de nouveau l'attaque contre chacun des ennemis situés dans le périmètre en action libre.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

# SHAMAN



« Les esprits nous entourent, nous guident, et détiennent tout le savoir du monde. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur. Votre compagnon spirituel renforce et soigne vos alliés à proximité et vous pouvez évoquer d'autres esprits pour aider vos alliés et blesser vos ennemis. Selon vos choix d'aptitudes de classe et de pouvoirs, vous tendez vers le rôle secondaire de protecteur ou de cogneur.

**Source de pouvoir :** primale. Les esprits du monde naturel vous donnent le pouvoir et se manifestent en votre faveur.

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Constitution, Intelligence

**Port des armures :** étoffe, cuir

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, pique

**Focaliseur :** totems

**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 :** Nature. Au niveau

1, choisissez trois formations de compétences supplémentaires dans la liste ci-dessous :

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Endurance (Con), Histoire (Int), Intuition (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Religion (Int), Soins (Sag).

**Aptitudes de classe :** compagnon spirituel, guérison spirituelle, communication avec les esprits

Les shamans sont des meneurs de bataille inspirants et dangereux. Ils dirigent des guides spirituels puissants et accompagnent leurs alliés à travers eux. Ces esprits de la nature renforcent les attaques de vos alliés et procurent soutien et protection lorsque c'est nécessaire.

Lors d'un rite de passage ou d'une initiation, vous vous êtes dédié aux esprits pour être leur voix et leur bras dans le monde. Grâce à des chants antiques et des cérémonies sacrées, vous avez appelé un puissant compagnon spirituel à votre côté. Les esprits primaux de la nature assurent votre volonté, guident les actions de vos alliés et portent de puissantes attaques contre vos ennemis. Vous pourriez être le conseiller vénérable d'un chef tribal, un jeune voyageur cherchant à rapporter les histoires du vaste monde à votre peuple ou un érudit qui s'est dévoué à la recherche d'un savoir presque oublié.

Les esprits et les voix de la nature guident chacun de vos pas. Leur pouvoir s'écoule en vous, vous appelant à diriger, à combattre et à triompher.

## APTITUDES DE SHAMAN

Les shamans ont les aptitudes de classe suivantes :

### COMPAGNON SPIRITUEL

Une partie de votre initiation en tant que shaman a consisté à acquérir un compagnon spirituel, un esprit animal qui vous accompagne et vous assiste. De nombreux pouvoirs de shaman ont le mot-clé esprit (page 220). Votre compagnon spirituel doit être présent lorsque vous utilisez un tel pouvoir.

Vous gagnez le pouvoir *appel de compagnon spirituel* qui vous permet d'appeler votre compagnon spirituel à votre côté. En outre, choisissez parmi les possibilités de compagnon spirituel suivantes. Votre choix vous procure une faveur spirituelle ainsi qu'une attaque spéciale effectuée au travers de votre compagnon spirituel, et votre choix détermine l'un de vos pouvoirs d'attaque à volonté. Votre choix confère également des bonus à certains pouvoirs de shaman, ainsi que décrit dans ces pouvoirs.

### ESPRIT PROTECTEUR

Vous puisez dans la force de l'ours ou d'un esprit protecteur similaire pour défendre et renforcer vos alliés.

**Faveur spirituelle** : n'importe quel allié adjacent à votre compagnon spirituel regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Constitution lorsqu'il ou elle utilise son second souffle ou lorsque vous utilisez un pouvoir de guérison sur lui ou sur elle.

**Bouclier des esprits** : vous gagnez le pouvoir *bouclier des esprits*, une attaque d'opportunité que vous effectuez au travers de votre compagnon spirituel.

**Pouvoir d'attaque à volonté** : vous gagnez le pouvoir *frappe protectrice*. Vous choisissez normalement un deuxième pouvoir d'attaque à volonté.

### ESPRIT PRÉDATEUR

Vous invoquez la discréption et la ruse de la panthère ou d'un prédateur similaire pour donner du pouvoir à vos alliés et les placer en position.

**Faveur spirituelle** : n'importe quel allié adjacent à votre compagnon bénéficie d'un bonus à ses jets de dégâts contre les adversaires en péril égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Crocs des esprits** : vous gagnez le pouvoir *crocs des esprits*, une attaque d'opportunité que vous effectuez au travers de votre compagnon spirituel.

### COMPAGNONS SPIRITUELS INDIVIDUALISÉS

Quel que soit le type du compagnon spirituel que vous choisissez, il peut avoir l'apparence que vous voulez. Si la culture de votre personnage vénère le basilic comme l'incarnation de l'esprit traqueur, votre compagnon spirituel pourrait ressembler à un basilic. Ou bien vous pourriez décider que l'esprit protecteur de votre shaman drakéide ressemble à un drake enragé. Le compagnon spirituel d'un shaman drow pourrait ressembler à une araignée ou à un lézard.

**Pouvoir d'attaque à volonté** : vous gagnez le pouvoir *frappe du prédateur*. Vous choisissez normalement un deuxième pouvoir d'attaque à volonté.

### GUÉRISON SPIRITUELLE

Vous gagnez le pouvoir *guérison spirituelle*. Grâce à ce pouvoir, vous accordez à vos alliés une résistance supplémentaire avec une brève évocation du pouvoir primal.

### COMMUNICATION AVEC LES ESPRITS

Vous gagnez le pouvoir *communication avec les esprits*. Vous êtes conscient de la présence perpétuelle des esprits qui flottent en lisière de la réalité. Vous pouvez concentrer votre énergie intérieure et leur ouvrir votre esprit, les laissant guider vos actions ou vous emplir d'intuitions.

### FOCALISEURS

Les shamans utilisent des totems gravés selon les traits des esprits qu'ils appellent le plus souvent, particulièrement de leurs compagnons spirituels. Lorsque vous portez ou tenez un totem sacré magique vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts de vos pouvoirs de shaman et à vos pouvoirs de voie paragonique de shaman qui ont le mot-clé focaliseur. Vous pouvez toujours utiliser ces pouvoirs sans totem sacré.

### CRÉATION D'UN SHAMAN

Tous les shamans s'appuient sur la Sagesse et tirent parti d'une Constitution ou d'une Intelligence élevée. Vous pouvez choisir n'importe quel pouvoir de shaman que vous voulez pour votre personnage, bien que les shamans favorisent une ou deux options de création, laissant leurs choix de pouvoir se façonner d'après la forme de leurs compagnons spirituels.

### APERÇU DU SHAMAN

**Particularités** : vous dirigez votre groupe d'aventure depuis une position de sécurité relative, envoyant votre compagnon spirituel en première ligne du combat tandis que vous rôdez en retrait. Vos pouvoirs entrent dans deux grandes catégories : les attaques de corps à corps effectuées par votre compagnon spirituel et les attaques à distance. Vos pouvoirs quotidiens comprennent bon nombre d'invocations et de périmètres, représentant votre capacité à appeler des esprits supplémentaires à votre secours.

**Religion** : les shamans tirent leur pouvoir de la source de pouvoir primaire et ne vénèrent pas de dieux. Ils se considèrent comme des agents - ni des serviteurs ni des maîtres - des esprits de la nature et apprennent aux autres à vivre en harmonie avec ces esprits. Comme les druides, les shamans appellent les esprits pour assister à des événements significatifs mais ne les vénèrent pas.

**Races** : les elfes, les férals et les humains sont les shamans les plus répandus, mettant leur Sagesse élevée et leur lien inné avec la nature à profit avec cette classe. Les nains font d'excellents shamans ours et les dévas excellent dans le rôle de shaman panthère.

## SHAMAN DE L'OURS

Vous excellez dans la protection de vos alliés et la préservation de la vie. Choisissez la Sagesse pour votre caractéristique principale, suivie par la Constitution de sorte que vous puissiez mieux prêter votre vie à vos alliés. Vous aurez également besoin d'une bonne valeur d'Intelligence pour améliorer votre CA. Choisissez des pouvoirs qui vous aident à sauvegarder vos alliés des attaques, restaurent des points de vie ou procurent des points de vie temporaires. Votre rôle secondaire est celui de protecteur.

**Aptitude de classe suggérée :** esprit protecteur

**Talent suggéré :** Guérison spirituelle partagée

**Compétences suggérées :** Endurance, Nature, Perception, Soins

**Pouvoirs à volonté suggérés :** frappe défensive, frappe protectrice

**Pouvoir de rencontre suggéré :** protection de l'ours-tonnerre

**Pouvoir quotidien suggéré :** esprit de la crue salvatrice

## SHAMAN DE LA PANTHÈRE

Vous manipulez les pouvoirs des esprits pour voir les événements avant qu'ils ne se déplient et pour les façonnez comme vous le souhaitez, guidant les actions de vos alliés en combat. La Sagesse devrait être votre meilleure valeur de caractéristique, puis l'Intelligence de sorte que vous puissiez accroître l'avantage tactique de vos alliés. Une valeur élevée de Constitution améliorera vos points de vie et votre Vigueur.

Choisissez des pouvoirs qui soutiennent vos alliés au corps à corps, en particulier les alliés qui recherchent un avantage de combat et qui aiment les déplacements rapides. Votre rôle secondaire est celui de cogneur.

**Aptitude de classe suggérée :** esprit prédateur

**Talent suggéré :** Adepte de l'esprit prédateur

**Compétences suggérées :** Athlétisme, Nature, Perception, Soins

**Pouvoirs à volonté suggérés :** frappe du prédateur, frappe du veilleur

**Pouvoir de rencontre suggéré :** panthères jumelles

**Pouvoir quotidien suggéré :** courroux du monde des esprits

## POUVOIRS DE SHAMAN

Vos pouvoirs évoquent les esprits primaux que vous considérez comme des associés et des ancêtres réverés. Nombre de vos pouvoirs canalisent l'énergie primaire au travers de votre compagnon spirituel et ont le mot-clé esprit (page 220), y compris les pouvoirs qui comportent le mot « esprit » comme une composante de leur portée. Ces pouvoirs traitent l'espace de votre compagnon comme l'espace d'origine du pouvoir. « Corps à corps esprit 1 » signifie par conséquent que vous pouvez prendre pour cible une créature adjacente à votre esprit.

Les autres pouvoirs de shaman appellent d'autres esprits pour influencer le cours de la bataille en votre faveur et nombre de ces esprits canalisent ensuite leur énergie au travers de votre compagnon spirituel pour soit avantagez des alliés, soit blesser des ennemis.

## APTITUDES DE CLASSE

Tous les shamans ont les pouvoirs *appel de compagnon spirituel, guérison spirituelle et communication avec les esprits*. Votre choix de compagnon spirituel détermine si vous avez le pouvoir *crocs des esprits ou bouclier des esprits*.

### Appel de compagnon spirituel Aptitude de shaman

*Votre âme va à la rencontre de votre esprit ami, qui apparaît fidèlement à vos côtés.*

**À volonté ♦ invocation, primale**

**Action mineure**

**Proximité explosion 20**

**Effet :** vous invoquez votre compagnon spirituel dans un espace inoccupé situé dans l'explosion. L'esprit dure jusqu'à ce que vous tombiez inconscient ou que vous le dissipez au prix d'une action mineure. L'esprit occupe 1 case. Les ennemis ne peuvent pas se déplacer au travers de cet espace, mais vos alliés le peuvent. Lorsque vous entreprenez une action de mouvement, vous pouvez aussi déplacer l'esprit d'un nombre de cases égal à votre vitesse de déplacement.

L'esprit peut être pris pour cible par des attaques de corps à corps ou à distance, bien qu'il n'ait pas de points de vie.

Si une attaque unique de corps à corps ou à distance inflige  $10 +$  la moitié de votre niveau ou plus dégâts à l'esprit, l'esprit disparaît et vous subissez  $5 +$  la moitié de votre niveau dégâts. Dans le cas contraire, l'esprit n'est pas affecté par l'attaque.

### Guérison spirituelle Aptitude de shaman

*Vous invoquez les esprits en faveur d'un allié blessé, refermant ses blessures et l'emplissant de vitalité.*

**Rencontre (spécial) ♦ guérison, primale**

**Action mineure**

**Proximité explosion 5**

**Cible :** un allié dans l'explosion ou vous-même.

**Effet :** la cible peut dé penser une récupération. Si la cible le fait, un allié différent de la cible est adjacent à votre compagnon spirituel regagne  $1d6$  points de vie.

Niveau 6 :  $2d6$  points de vie.

Niveau 11 :  $3d6$  points de vie.

Niveau 16 :  $4d6$  points de vie.

Niveau 21 :  $5d6$  points de vie.

Niveau 26 :  $6d6$  points de vie.

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais seulement une seule fois par round. Au niveau 16, vous pouvez utiliser ce pouvoir trois fois par rencontre, mais seulement une seule fois par round.

### Communication avec les esprits Aptitude de shaman

*Vous communiquez avec les esprits, les laissant guider vos paroles et vos actions.*

**Rencontre ♦ primale**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus à votre prochain test de compétence égal à votre modificateur de Sagesse pendant ce tour.

### Bouclier des esprits Aptitude de shaman

*Votre compagnon spirituel cogne un ennemi qui abaisse sa garde et un allié proche tire une énergie de guérison de l'esprit.*

**À volonté ♦ esprit, focaliseur, guérison, primale**

**Action d'opportunité**

**Corps à corps esprit 1**

**Déclencheur :** un ennemi quitte une case adjacente à votre compagnon spirituel sans se décaler.

**Cible :** l'ennemi déclencheur.

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes.

**Réussite :** modificateur de Sagesse dégâts.

**Effet :** un allié à 5 cases ou moins de votre compagnon spirituel regagne autant de points de vie que votre modificateur de Sagesse.



### Crocs des esprits

Aptitude de shaman

Lorsqu'un ennemi abaisse sa garde, votre compagnon spirituel bondit sur lui, toutes griffes et crocs dehors.

À volonté ♦ esprit, focaliseur, primale

Action d'opportunité

Corps à corps esprit 1

Déclencheur : un ennemi quitte une case adjacente à votre compagnon spirituel sans se décaler.

Cible : l'ennemi déclencheur.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

## ÉVOCATIONS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

### Courroux de l'hiver

Shaman Attaque 1

Les esprits de l'hiver encerclent votre ennemi, le déchirant de coups de griffes et de crocs spectraux et invitent votre compagnon spirituel à se joindre à la meute.

À volonté ♦ focaliseur, froid, primale, téléportation

Action simple

Distance 5

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.

Vous pouvez téléporter votre compagnon spirituel sur un espace adjacent à la cible.

Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.

### Esprits de Hantise

Shaman Attaque 1

Des esprits hurlants apparaissent autour de votre ennemi, le détournant de l'attaque de votre allié.

À volonté ♦ focaliseur, primale, psychique

Action simple

Distance 5

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

La cible donne un avantage de combat à un allié de votre choix jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2d6+ modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

### Frappe défensive

Shaman Attaque 1

Votre compagnon spirituel frappe un ennemi, puisant l'énergie de cet ennemi et la transformant en un bouclier protecteur.

À volonté ♦ esprit, focaliseur, primale

Action simple

Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA lorsque vous êtes adjacents à votre compagnon spirituel.

Niveau 21 : 2d8+ modificateur de Sagesse dégâts.

### Frappe du prédateur

Shaman Attaque 1

Tandis que votre compagnon spirituel déchire votre ennemi de ses griffes, l'esprit s'enfle de fureur prédatrice, formant une menace plus sérieuse pour vos adversaires.

À volonté ♦ esprit, focaliseur, primale

Action simple

Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur. Si la cible est en péril, vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence.

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Votre compagnon spirituel peut prendre en tenaille avec vos alliés et vous-même jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

### Frappe du veilleur

Shaman Attaque 1

Votre compagnon spirituel harcèle vos adversaires, les perturbant et vous livrant des ouvertures pour les attaquer. Vos alliés et vous-même pouvez également puiser dans les sens accrus de l'esprit pour un instant.

À volonté ♦ esprit, focaliseur, primale

Action simple

Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque et de +5 à vos tests de Perception lorsque vous êtes adjacents à votre compagnon spirituel.

Niveau 21 : 2d8+ modificateur de Sagesse dégâts.

### Frappe protectrice

Shaman Attaque 1

*Les échos tumultueux des cavernes et des gouffres antiques accompagnent l'attaque de votre compagnon spirituel, emplissant de vitalité vos alliés.*

**Rencontre** ♦ esprit, focaliseur, primale

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts et tous les alliés adjacents à votre compagnon spirituel gagnent un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution.

**Niveau 21** : 2d8+ modificateur de Sagesse dégâts.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

### Appel du guerrier ancestral

Shaman Attaque 1

*Votre compagnon spirituel canalise l'esprit d'un puissant ancêtre tandis qu'il attaque votre ennemi et renforce les défenses de vos alliés.*

**Rencontre** ♦ esprit, focaliseur, primale

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes vos défenses lorsque vous êtes adjacents à votre compagnon spirituel.

### Appel de l'ancien protecteur

Shaman Attaque 1

*Votre compagnon spirituel canalise l'esprit d'un guerrier ancestral qui l'aide à couvrir la retraite de vos alliés.*

**Rencontre** ♦ esprit, focaliseur, primale

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de +5 à toutes vos défenses contre les attaques d'opportunité lorsque vous êtes adjacents à votre compagnon spirituel.

### Panthères jumelles

Shaman Attaque 1

*Deux esprits panthères bondissent sur vos ennemis et les panthères canalisent leurs instincts de prédation au travers de votre compagnon spirituel de sorte qu'il menace les ennemis avoisinants.*

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Esprit prédateur** : si la cible est en péril, vous bénéficiez d'un bonus à votre jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés et vous-même jouissez d'un avantage de combat pour vos attaques de corps à corps contre n'importe quel ennemi adjacent à votre compagnon spirituel.

**Effet** : effectuez l'attaque une deuxième fois contre la même cible ou contre une cible différente.

### Protection de l'ours-tonnerre

Shaman Attaque 1

*Un esprit antique de l'ours rugit comme le tonnerre et canalise sa force au travers de votre compagnon spirituel pour renforcer vos alliés.*

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale, tonnerre

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés et vous-même gagnez une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution lorsque vous êtes adjacents à votre compagnon spirituel.

**Esprit protecteur** : vous-même ou un allié à moins de 5 cases de vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Bénédiction des sept vents

Shaman Attaque 1

*Vous invoquez les esprits des sept vents. Ils rugissent sur le champ de bataille, renversant un ennemi et dispersant les autres.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, périphérie, primale

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et vous faites glisser la cible de 2 cases.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre de vents tourbillonnants d'explosion 1 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous pouvez déplacer le périmètre de 5 cases au prix d'une action de mouvement. Vous pouvez faire glisser toutes les créatures qui se trouvent dans le périmètre de 1 case au prix d'une action mineure.

### Courroux du monde des esprits

Shaman Attaque 1

*Des esprits courroucés s'élançant sur l'esprit de vos ennemis tout autour de vous et de votre compagnon spirituel.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, primale, psychique

**Action simple** Proximité explosion 2

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion et tous les ennemis adjacents à votre compagnon spirituel.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et vous projetez les cibles à terre.

**Échec** : demi-dégâts.

### Esprit de la crue salvatrice

Shaman Attaque 1

*L'esprit de la grande crue apparaît, un être d'eau tempétueuse.*

*Son essence soutient vos alliés et noie vos ennemis.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, guérison, primale

**Action simple** Proximité explosion 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : tous les alliés pris dans l'explosion et vous-même jouissez d'une régénération 2 jusqu'à la fin de la rencontre lorsque vous êtes en péril. Un personnage peut annuler cet effet sur lui-même ou elle-même au prix d'une action mineure pour regagner 10 points de vie.

**Vent purificateur du Nord** Shaman Attaque 1

*Vous invoquez les esprits du Nord glacial pour qu'ils mordent vos adversaires et emportent les afflictions de vos alliés.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, froid, primale

**Action simple** Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : tous les alliés pris dans l'explosion effectuent un jet de sauvegarde. Ce jet bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5.

**ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 2****Invocation des esprits** Shaman Utilitaire 2

*Vous murmurez des mots d'ancienne puissance qui font se mouvoir vos esprits gardiens comme vous le leur ordonnez.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Proximité explosion 10

Cibles : toutes vos invocations et tous vos périmètres de shaman dans l'explosion.

**Effet** : vous déplacez chaque cible de 5 cases.

**Esprits de bataille** Shaman Utilitaire 2

*Vous invoquez des esprits ancestraux de bataille. À leur ombre, vos alliés combattent avec une plus grande puissance.*

**Quotidien** ♦ périmètre, primale

**Action mineure** Zone explosion 5 à 10 cases ou moins

**Effet** : l'explosion crée un périmètre rempli d'esprits ancestraux qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'ils sont dans le périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque.

**Esprit de vie** Shaman Utilitaire 2

*L'esprit d'une chouette dorée s'éclaire sur l'épaule de votre allié et s'envoie, emportant avec lui les douleurs et les blessures de cet ami.*

**Quotidien** ♦ guérison, primale

**Action simple** Proximité explosion 10

Cible : un allié dans l'explosion.

**Effet** : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

**Liens du clan** Shaman Utilitaire 2

*Vous prenez sur vous une partie de la blessure de votre allié.*

**Rencontre** ♦ primale

**Interruption immédiate** Distance 10

Déclencheur : un allié à 10 cases de vous ou moins subit des dégâts.

Cible : l'allié déclencheur.

**Effet** : la cible et vous-même subissez chacun la moitié des dégâts.

**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3****Appel de l'ancêtre sauvage** Shaman Attaque 3

*Votre compagnon spirituel s'élance dans une attaque sauvage, emplissant vos alliés de féroce.*

**Rencontre** ♦ esprit, focaliseur, primale

**Action simple** Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Un allié adjacent à votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus de pouvoir à ses jets de dégâts d'attaques de corps à corps égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Esprit de flammegivre** Shaman Attaque 3

*Un esprit de glace et de feu gèle et consume votre ennemi et l'énergie de l'esprit émane de votre compagnon spirituel, rendant les ennemis avoisinants vulnérables à des attaques ultérieures.*

**Rencontre** ♦ feu, froid, focaliseur, primale

**Action simple** Distance 5

Cible : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et de froid. Tous les ennemis adjacents à votre compagnon spirituel gagnent vulnérabilité 5 feu et vulnérabilité 5 froid jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Esprit de la panthère-éclair** Shaman Attaque 3

*Un esprit panthère apparaît, grognant et grondant, et frappe votre ennemi d'un éclair avant de s'évanouir. Votre compagnon spirituel canalise la rapidité de la panthère vers vos alliés.*

**Rencontre** ♦ électricité, focaliseur, primale

**Action simple** Distance 5

Cible : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité. Un allié adjacent à votre compagnon spirituel peut se décaler au prix d'une action mineure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Esprit prédateur** : tous vos alliés ignorent le terrain difficile dans l'espace de votre compagnon spirituel et dans les cases qui lui sont adjacentes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Frappe du renouveau printanier** Shaman Attaque 3

*Tandis que votre compagnon spirituel attaque votre ennemi, l'esprit canalise le pouvoir de guérison vers un allié proche.*

**Rencontre** ♦ esprit, focaliseur, guérison, primale

**Action simple** Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et un allié adjacent à votre compagnon spirituel peut dépenser une récupération.

**Esprit protecteur** : l'allié regagne autant de points de vie supplémentaires que votre modificateur de Constitution.

**ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5****Bénédiction du chef de guerre** Shaman Attaque 5

*L'esprit d'un guerrier royal habillé de robes de chef pousse un immense cri de guerre et fend votre ennemi de sa hache. Les attaques de vos alliés, puisant leur courage dans les efforts du chef, redoublent.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, primale

**Action simple** Distance 10

Cible : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre.

### Esprit du feu protecteur

Shaman Attaque 5

Un esprit de feu protège votre allié des blessures, s'élançant sur votre ordre lorsque l'allié se trouve attaqué.

Quotidien ♦ feu, focaliseur, primale

Action simple Proximité explosion 5

Cible principale : un allié dans l'explosion.

Effet : la cible principale gagne 10 points de vie temporaires.

La cible principale gagne résistance 5 feu jusqu'à la fin de la rencontre et vous pouvez effectuer l'attaque suivante :

Interruption immédiate Distance 5

Déclencheur : un ennemi touche la cible principale avec une attaque de corps à corps.

Cible secondaire : l'ennemi déclencheur.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

### Esprit du vent-faucon

Shaman Attaque 5

Un souffle balaye la zone tandis qu'un esprit faucon éclatant fond sur votre ennemi. En battant des ailes, l'esprit crée des bourrasques qui soulèvent vos alliés et leur permettent de se mettre en sécurité.

Quotidien ♦ focaliseur, périmètre, primale, radiant

Action simple Distance 5

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et votre cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'attaque crée un périmètre de vents ascendants dans une explosion 3 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'ils se trouvent dans le périmètre, tous les alliés peuvent dépenser une action de mouvement pour se décaler de 4 cases et ignorer le terrain difficile pendant ce décalage. Vous pouvez déplacer le périmètre de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

### Esprit trembleterre

Shaman Attaque 5

L'esprit du grand serpent de terre fait rage sous les pieds de vos ennemis, les projetant au sol et envoyant des secousses mineures pour les renverser pendant le reste du combat.

Quotidien ♦ focaliseur, primale

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts et vous projetez les cibles à terre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : toutes les cibles tombent à terre à chaque fois qu'elles sont touchées par une attaque (sauvegarde annule).

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Bénédiction de l'Arbre d'Acier

Shaman Utilitaire 6

Vous invoquez l'esprit du légendaire Arbre d'Acier pour accorder à votre allié l'endurance dont il a besoin pour survivre.

Quotidien ♦ primale

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : un allié en péril dans l'explosion.

Effet : la cible gagne résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

### Esprit de l'aube

Shaman Utilitaire 6

Un esprit du soleil apparaît devant vous, éclairant vos ennemis d'une lumière qui rend presque impossible leurs tentatives pour se dissimuler à votre regard.

Quotidien ♦ périmètre, primale

Action mineure Zone explosion 5 à 10 cases ou moins

Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière brillante qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vos alliés et vous-même ignorent les abris, les abris supérieurs, le camouflage et le camouflage total lorsque vous attaquez n'importe quel ennemi se trouvant dans ce périmètre.

Pendant qu'ils se trouvent dans le périmètre, les ennemis subissent malus de -5 à leurs tests de Discréption.

### Esprit du gardien

Shaman Utilitaire 6

Un esprit protecteur ancestral apparaît et impose une main salvatrice sur votre allié. Le pouvoir protecteur de l'esprit coule dans votre compagnon spirituel, l'aïtant à défendre vos alliés contre les attaques.

Quotidien ♦ guérison, primale

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : une créature dans l'explosion.

Effet : la cible peut dépenser une récupération et regagne 1d6 points de vie supplémentaires. Tous les alliés adjacents à votre compagnon spirituel ne donnent pas d'avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Restauration subite

Shaman Utilitaire 6

L'énergie primale jaillit en vos alliés pour repousser les effets néfastes.

Rencontre ♦ primale

Action mineure Distance 10

Cibles : un ou deux alliés.

Effet : chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Appel de la tempête hurlante

Shaman Attaque 7

Votre compagnon spirituel prend l'aspect du vent hurlant et de l'éclair pour frapper votre ennemi tout en envoyant tourbillonner un allié proche jusqu'à une meilleure position.

Rencontre ♦ électricité, esprit, focaliseur, primale, tonnerre

Action simple Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et de tonnerre et un allié adjacent à votre compagnon spirituel peut se décaler de 5 cases en action libre.

### Appel du danseur sanglant

Shaman Attaque 7

Un esprit cruel de sang et de courroux emplit votre compagnon spirituel, qui hurle furieusement tandis qu'il s'élance sur votre adversaire toutes griffes et tous crocs dehors.

Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale

Action simple Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Un allié peut réussir un coup critique sur un jet de 18-20 lorsqu'il est adjacent à votre compagnon spirituel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Esprit prédateur : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les alliés bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence lorsqu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

**Esprit de la tempête grondante** Shaman Attaque 7

Un esprit de tempête s'élance sur votre ennemi et concentre ensuite son pouvoir autour de votre compagnon spirituel.

**Rencontre** ♦ **électricité, focaliseur, primale, tonnerre**  
Action simple      Distance 5

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 1d12 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et de tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque vous ou vos alliés touchez n'importe quel ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, cet ennemi subit 1d6 dégâts supplémentaires d'électricité et de tonnerre.

**Esprit du vent hivernal** Shaman Attaque 7

Un esprit tournoyant de vents mordants et de neige dansante s'élance sur votre ennemi. Son pouvoir passe au travers de votre compagnon spirituel pour protéger votre allié des blessures.

**Rencontre** ♦ **focaliseur, froid, primale**  
Action simple      Distance 5

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.

Avant la fin de votre tour de jeu suivant en interruption immédiate, vous pouvez faire bénéficier un allié adjacent à votre compagnon spirituel d'un bonus de +4 à la CA contre une attaque qui le touche.

**Esprit protecteur** : le bonus à la CA est égal à 3 + votre modificateur de Constitution.

**ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9****Esprit de la moisson automnale** Shaman Attaque 9

L'esprit d'un personnage encapuchonné frappe de sa faux pour moissonner la vie de l'adversaire, utilisant cette énergie pour guérir vos alliés et vous-même.

**Quotidien** ♦ **focaliseur, guérison, nécrotique, primale**  
Action simple      Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques et la cible gagne vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts et la cible gagne vulnérabilité 2 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

**Effet** : tous les alliés à 10 cases ou moins de vous et vous-même regagnent 5 points de vie.

**Esprit de la tempête déchaînée** Shaman Attaque 9

Dans un grondement de tonnerre, un nuage de tempête zébré d'éclairs dansants apparaît et s'élance sur votre ennemi, puis rôde pour insuffler son pouvoir aux attaques de vos alliés.

**Quotidien** ♦ **électricité, focaliseur, périmètre, primale, tonnerre**  
Action simple      Zone explosion 5 à 10 cases ou moins

Cible : une créature prise dans l'explosion.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

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

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de tonnerre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tous les alliés infligent 1d6 dégâts de tonnerre supplémentaires lorsqu'ils touchent un ennemi se trouvant dans le périmètre.

**Esprit manipulateur rusé** Shaman Attaque 9

Une créature éphémère de discrétion, de ruse et de tromperie bondit sur votre adversaire, attaquant cet adversaire et le maintenant en déséquilibre. Lorsque votre ennemi se débarrasse enfin de l'esprit, l'esprit continue et envoie un autre ennemi.

**Quotidien** ♦ **focaliseur, primale, psychique**

Action simple      Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

Échec : demi-dégâts.

**Effet** : la cible est ralentie et donne un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

**Effet secondaire** : l'ennemi le plus proche de la cible est ralenti et donne un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

### Inspiration du seigneur ancestral Shaman Attaque 9

Une silhouette spectrale revêtue d'une armure de peau élaborée apparaît près de votre ennemi accompagnée par le son distant d'un cor de guerre. La silhouette frappe votre ennemi de son gourdin et reste pour donner l'inspiration à vos alliés.

**Quotidien** ♦ focaliseur, invocation, primale

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Effet** : vous invoquez un ancien seigneur de guerre dans un espace inoccupé adjacent à la cible. L'esprit dure jusqu'à la fin de la rencontre. Si un allié commence son tour adjacent à l'esprit ou dans le même espace, vous pouvez en réaction immédiate permettre à cet allié d'effectuer une attaque de base en action libre. Vous pouvez déplacer l'esprit de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Bourrasque primale Shaman Utilitaire 10

Une bourrasque place un allié ou un ennemi en position.

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Distance 10

**Cible** : une créature.

**Effet** : vous faites glisser la cible de 3 cases.

### Convocation d'esprit Shaman Utilitaire 10

Vous lancez un appel dans le monde des esprits et convoquez un deuxième compagnon pour vous guider sur le chemin.

**Quotidien** ♦ primale

**Action libre** Personnelle

**Effet** : vous pouvez utiliser votre pouvoir *appel de compagnon spirituel* pour convoquer un deuxième compagnon spirituel jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque vous attaquez avec un pouvoir d'esprit, vous choisissez le compagnon spirituel que vous utilisez pour l'attaque. Lorsqu'un effet s'applique à des créatures adjacentes à votre compagnon spirituel, cet effet s'applique aux créatures adjacentes aux deux compagnons. Le deuxième compagnon spirituel disparaît à la fin de la rencontre.

### Esprits de la lune de pénombre Shaman Utilitaire 10

Un esprit lunaire, une créature de brume et d'ombre, camoufle vos alliés.

**Quotidien** ♦ périmètre, primale

**Action mineure** Proximité explosion 3

**Effet** : l'explosion crée un périmètre d'ombres et de lumières chatoyantes qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'ils se trouvent dans le périmètre, vos alliés et vous-même bénéficiant d'un camouflage et peuvent effectuer des tests de Discréption pour se cacher. Vous pouvez déplacer le périmètre de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

### Esprits protecteurs de pierre Shaman Utilitaire 10

Les esprits de la terre s'élèvent pour protéger vos alliés.

**Quotidien** ♦ périmètre, primale

**Action mineure** Zone explosion 1 à 5 cases ou moins

**Effet** : l'explosion crée un périmètre rempli d'esprits de pierre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'ils se trouvent dans le périmètre, tous les alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et à la Vigueur. Vous pouvez déplacer le périmètre de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Appel de la chance rieuse Shaman Attaque 13

Votre compagnon spirituel canalise un esprit de bonne fortune alors qu'il attaque votre ennemi. Pendant un instant, votre compagnon spirituel partage la bénédiction de cet esprit avec vos alliés à proximité.

**Rencontre** ♦ esprit, focaliseur, primale

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, si un allié adjacent à votre compagnon spirituel rate avec une attaque, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour permettre à cet allié de relancer son attaque.

**Esprit prédateur** : l'allié bénéficie d'un bonus à son nouveau jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

### Appel du défenseur indomptable Shaman Attaque 13

Frappant votre adversaire, votre compagnon spirituel canalise un esprit d'acier et de terre. L'invulnérabilité de cet esprit s'écoule au travers de votre compagnon spirituel pour vous protéger ainsi que vos alliés.

**Rencontre** ♦ esprit, focaliseur, primale

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Vos alliés et vous-même gagnez résistance 5 à tous les dégâts lorsque vous êtes adjacents à votre compagnon spirituel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Esprit protecteur** : la résistance est égale à 4 + votre modificateur de Constitution.

### Bourrasque hurlante Shaman Attaque 13

Un esprit hurlant de vent apparaît près de votre adversaire et le cingle avec une bourrasque, puis canalise son essence au travers de votre compagnon spirituel pour escamoter un allié à proximité sur le champ de bataille.

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale, téléportation

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et vous faites glisser la cible de 2 cases. Vous téléportez un allié adjacent à votre compagnon spirituel de 5 cases.

### Esprit de lumière purificatrice Shaman Attaque 13

Une particule tourbillonnante de lumière brillante consomme vos ennemis, puis canalise le pouvoir de guérison au travers de votre compagnon spirituel, rejetant les effets néfastes affectant l'un de vos alliés.

**Rencontre** ♦ focaliseur, primale, radiant

**Action simple** Distance 5

**Cibles** : une ou deux créatures.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et l'un de vos alliés adjacent à votre compagnon spirituel effectue un jet de sauvegarde qui bénéficie d'un bonus de +2.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Esprit de la meute de loups Shaman Attaque 15

Un puissant hurlement balaye le combat tandis qu'une meute de loups spectraux bondit depuis le monde des esprits pour attaquer vos ennemis.

Quotidien ♦ focaliseur, primale

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Échec : demi-dégâts.

**Effet :** chaque cible donne un avantage de combat et chaque attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires à la cible lorsqu'elle est réussie si l'attaquant prend en tenaille la cible (sauvegarde annule les deux).

### Esprit gardien de la tempête Shaman Attaque 15

Le tonnerre s'abat sur votre ennemi alors que l'esprit gardien de la tempête apparaît. Cette créature spectrale de noirs nuages d'orage entoure ensuite votre allié et venge les attaques contre cet allié.

Quotidien ♦ focaliseur, primale, tonnerre

Action simple Distance 5

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

Échec : demi-dégâts.

**Effet :** choisissez un allié à 5 cases ou moins de la cible.

Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un ennemi touche cet allié, cet ennemi subit 5 dégâts de tonnerre et est poussé de 1 case de cet allié.

### Gardien du boisseau primal Shaman Attaque 15

Un esprit de la forêt écrase votre adversaire de ses branches puissantes. Pendant un instant, les défenses de votre ennemi n'ont que la force de sa plus faible.

Quotidien ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 5

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Échec : demi-dégâts.

**Effet :** après l'attaque, les défenses de la cible sont toutes égales à la plus faible de ses défenses (sauvegarde annule).

### Vent septentrional brûlant Shaman Attaque 15

Le premier vent septentrional souffla sur un désert sans repères, dispersant le sable et exhalant une chaleur qui consumait jusqu'aux os. Son esprit parcourt encore le monde, et vous l'invoquez afin qu'il vous aide au combat.

Quotidien ♦ feu, focaliseur, primale

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Échec : demi-dégâts.

**Effet :** vous faites glisser tous les alliés dans la décharge jusqu'à une autre case dans la décharge ou adjacente à elle.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### Bouclier du Tisseur de Destinée Shaman Utilitaire 16

Vous invoquez l'esprit de la grande araignée connue comme le Tisseur de Destinée pour modeler une toile de protection autour de votre allié.

Rencontre ♦ primale

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : un allié dans l'explosion.

**Effet :** la cible bénéficie d'un bonus de +5 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'elle attaque.

### Esprits du zéphyr dansant Shaman Utilitaire 16

Des vents délicats emplissent le périmètre, donnant à vos alliés l'agilité requise pour bondir vers une meilleure position après avoir été attaqués.

Quotidien ♦ périphérie, primale

Action mineure Zone explosion 5 à 10 cases ou moins

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de vent qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. À chaque fois qu'un allié est touché ou raté alors qu'il se trouve dans le périmètre, ce personnage peut se décaler de 1 case en réaction immédiate. Vous pouvez déplacer ce périmètre de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

### Forge des chaînes de la vie Shaman Utilitaire 16

Tandis que vous sentez l'esprit d'un allié commencer à s'évanouir, vous criez un mot de commande qui emplit cet allié d'une vie nouvelle.

Quotidien ♦ guérison, primale

Interruption immédiate Proximité explosion 10

Déclencheur : un allié à 10 cases ou moins de vous rate un jet de sauvegarde contre la mort.

Cible : l'allié déclencheur dans l'explosion.

**Effet :** la cible regagne autant de points de vie que sa valeur en péril.

### Lien d'esprit Shaman Utilitaire 16

Vous tissez les forces primales pour renforcer le lien entre votre compagnon spirituel et un autre esprit qu'il canalise, permettant à la connexion de durer un instant de plus.

Rencontre ♦ primale

Action mineure Personnelle

**Effet :** si votre compagnon spirituel accorde un ou des avantages aux alliés qui lui sont adjacents jusqu'à la fin de ce tour, ces avantages durent désormais jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### Appel du bélémôth bondissant Shaman Attaque 17

Votre compagnon spirituel canalise l'esprit d'un bélémôth en une attaque cinglante de queue et renverse votre ennemi au sol. L'esprit du bélémôth transmet ensuite son pouvoir à vos alliés à proximité.

Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale

Action simple Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

**Effet :** 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible tombe à terre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié adjacent à votre compagnon spirituel peut projeter une cible à terre si il la touche. Si la cible est déjà à terre, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires.

### Chaînes de la montagne

Shaman Attaque 17

Deux esprits, des formes humanoïdes de granit, apparaissent et frappent vos ennemis. Ils canalisent ensuite du pouvoir au travers de votre compagnon spirituel pour affaiblir les défenses des adversaires avoisinants.

Rencontre ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 10

Cibles : une ou deux créatures.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les ennemis utilisent la plus faible de leur défense de CA ou de Réflexes comme leur valeur de CA lorsqu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

Esprit prédateur : les ennemis utilisent leur valeur de défense la plus faible entre la CA, les Réflexes ou la Vigueur à la place de leur CA.

### Esprit du renouveau printanier

Shaman Attaque 17

Un esprit humanoïde constitué d'écorce, de lianes et de racines apparaît et cogne votre adversaire. Canalisant le pouvoir au travers de votre compagnon spirituel, l'esprit renouvelle la force de vos alliés.

Rencontre ♦ focaliseur, guérison, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts et tous les alliés adjacents à votre compagnon spirituel peuvent dépenser une récupération.

Esprit protecteur : tous les alliés qui dépensent une récupération regagnent deux fois votre modificateur de Constitution points de vie.

### Lien spirituel de vengeance

Shaman Attaque 17

Votre compagnon spirituel canalise un esprit de vengeance tandis qu'il s'élance vers un ennemi. Pour un court instant, la douleur des autres ennemis s'écoule au travers de votre compagnon pour massacer cet ennemi.

Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale

Action simple Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 1d6 dégâts lorsque n'importe quel allié touche un ennemi différent de la cible qui se trouve adjacent à votre compagnon spirituel.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Cors du khan invaincu

Shaman Attaque 19

Les cors résonnent tandis que le grand khan, un champion de la forêt primale qui n'a jamais été vaincu au combat, surgit depuis le monde des esprits pour mener vos alliés dans la curée.

Quotidien ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 20

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque et de +5 à vos jets de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Avant votre tour de jeu suivant, chaque allié à 20 cases ou moins de la cible peut, par une action libre, effectuer un jet de sauvegarde et se décaler de 3 cases en première action de son tour.

### Esprit du briseur de pavois

Shaman Attaque 19

Un combattant hurlant portant une grande hache bondit sur votre ennemi, brisant ses défenses et encourageant vos alliés à une plus grande gloire.

Quotidien ♦ focaliseur, invocation, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 3d12 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible subit un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 à la CA (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts et la cible subit un malus de -2 à la CA (sauvegarde annule).

Effet : vous invoquez l'esprit d'un briseur de pavois dans une case adjacente à la cible. L'esprit dure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous pouvez déplacer l'esprit de 5 cases au prix d'une action de mouvement. Lorsque vous vous trouvez adjacents à l'esprit ou dans son espace, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à vos jets de dégâts.

### Filins du Tisseur de Destinée

Shaman Attaque 19

Vous appelez l'esprit du Tisseur de Destinée, une grande araignée dont il est dit qu'elle a créé les liens entre les plans, pour envelopper votre ennemi dans des toiles aussi solides que le roc et pour protéger votre ami.

Quotidien ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est ralentie et ne peut jouir d'un avantage de combat contre aucune cible (sauvegarde annule les deux). La cible subit un malus de -5 à ses jets de sauvegarde contre cet effet.

Échec : demi-dégâts.

Effet : choisissez un allié situé à 10 cases de vous ou moins. Jusqu'à la fin de la rencontre, si un ennemi touche cet allié, cet ennemi est immobilisé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

### Grand Ours gardien

Shaman Attaque 19

Un esprit ours apparaît parmi vos ennemis. Il balance un ennemi de côté et reste alerte, prêt à protéger vos alliés avec ses griffes acérées.

Quotidien ♦ focaliseur, invocation, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et vous poussez la cible de 2 cases et la projetez à terre.

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

Effet : vous invoquez un esprit ours dans une case inoccupée adjacente à la cible. L'esprit dure jusqu'à la fin de la rencontre. L'esprit occupe 1 case. Les ennemis ne peuvent pas se déplacer au travers de son espace, mais les alliés le peuvent. Vous pouvez déplacer l'esprit de 5 cases au prix d'une action de mouvement.

L'esprit peut prendre les ennemis en tenaille avec vos alliés et vous-même et il peut effectuer des attaques d'opportunité contre vos ennemis : Sagesse contre Réflexes, 2d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

### Appel des morts

Shaman Utilitaire 22

*Vous atteignez le monde des esprits et saisissez les âmes fuyantes de vos alliés, les ramenant à leur corps pour qu'ils puissent continuer à combattre.*

**Quotidien ♦ guérison, primale**

**Action simple** Proximité explosion 5

**Cible** : chaque allié mort dans l'explosion.

**Effet** : chaque cible revient à la vie et dépense une récupération.

Chaque cible est aussi considérée comme n'ayant raté aucun jet de sauvegarde contre la mort au cours de cette rencontre.

### Butin de vie

Shaman Utilitaire 22

*Vous puisez dans le courant de l'énergie primale et envoyez de la vitalité à vos alliés, permettant même à la plus grave des blessures de se refermer en un instant.*

**Quotidien ♦ guérison, primale**

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible** : chaque allié dans l'explosion.

**Effet** : chaque cible gagne régénération 5 jusqu'à la fin de la rencontre. La régénération augmente à 10 lorsqu'une cible est en péril.

### Esprit du Guérisseur de Monde

Shaman Utilitaire 22

*Vousappelez l'esprit du Guérisseur de Monde, la force qui répare le monde après la grande guerre entre les dieux et les originels, pour s'occuper des blessures d'un camarade blessé.*

**Quotidien ♦ guérison, primale**

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible** : un allié dans l'explosion.

**Effet** : la cible regagne tous ses points de vie.

### Porte vers le monde des esprits

Shaman Utilitaire 22

*Les frontières entre le spirituel et le matériel oscillent tandis que vous ouvrez une porte vers le monde des esprits pour protéger vos alliés contre les blessures.*

**Quotidien ♦ périmètre, primale**

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

**Effet** : l'explosion crée un périmètre d'énergie primale qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque vos alliés et vous-même vous trouvez dans le périmètre, vous êtes immatériels.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

### Appel du chasseur acharné

Shaman Attaque 23

*Votre compagnon spirituel est rempli de l'esprit du chasseur acharné tandis qu'il déchire férolement votre ennemi. Pour un bref instant, vos alliés sont remplis d'une féroce similaire.*

**Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale**

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié adjacent à votre compagnon spirituel rate avec un pouvoir à volonté ou un pouvoir de rencontre d'attaque, cette attaque inflige 1d10 dégâts.

**Esprit prédateur** : les dégâts infligés suite à l'échec de l'allié sont égaux à 1d10 + votre modificateur d'Intelligence.

### Appel du protecteur primal

Shaman Attaque 23

*Votre compagnon spirituel apparaît brièvement comme un ours monstrueux tandis qu'il écrase vos ennemis. Le pouvoir protecteur de l'esprit protège vos alliés des attaques de vos ennemis.*

**Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale**

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les alliés subissent demi-dégâts de toutes les sources tandis qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

**Esprit protecteur** : tous les alliés adjacents à votre compagnon spirituel gagnent 5 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires.

### Esprit du corbeau de la mort

Shaman Attaque 23

*Un oiseau noir survole votre ennemi, un signe de mauvais augure signifiant que la mort de votre adversaire est proche.*

**Rencontre ♦ focaliseur, primale, psychique**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

Avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous lancez un d20 la prochaine fois que la cible est touchée par une attaque qui n'est pas un succès critique. Si vous obtenez 15 ou plus, cette attaque devient un succès critique.

### Esprits jumeaux de tempête

Shaman Attaque 23

*Des esprits stridents du tonnerre et de l'éclair descendant sur vos ennemis, les frappant tandis que les vents planaires venus des ailes des esprits s'écoulent au travers de votre compagnon spirituel, permettant à vos alliés de se téléporter.*

**Rencontre ♦ électricité, focaliseur, primale, téléportation, tonnerre**

**Action simple** Distance 10

**Cibles** : une ou deux créatures.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et de tonnerre. Si l'une des attaques touche, vous pouvez téléporter chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel de 10 cases.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Esprit de l'acier

Shaman Attaque 25

*Un esprit d'acier empale votre ennemi avec un pieu d'acier, puis crée un périmètre au sein duquel vos alliés peuvent tenir ferme.*

**Quotidien ♦ focaliseur, périmètre, primale**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

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

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui forme une explosion 5 centrée sur la cible. Ce périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tandis qu'ils se trouvent dans le périmètre, les alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et peuvent annuler les effets qui les font glisser, les poussent ou les tirent.

### Esprit du ricaneur errant

Shaman Attaque 25

Un esprit semblable à une hyène apparaît et fond sauvagement sur l'esprit de votre ennemi, aboyant un son caquetant et mystérieux. Son rire continue à stupéfier votre ennemi tandis qu'il se déplace vers un autre ennemi.

Quotidien ♦ focaliseur, primale, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Effet secondaire : l'ennemi le plus proche de la cible est étourdi (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts et la cible est hébétée et ralenti (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : l'ennemi le plus proche de la cible est hébété et ralenti (sauvegarde annule les deux).

### Esprit du Serpent-Monde

Shaman Attaque 25

L'esprit du Serpent-Monde émerge du sol pour transpercer votre ennemi de ses crocs, clouant l'ennemi au sol. Des secousses venues des mouvements de l'esprit font trembler le sol.

Quotidien ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 5d8 + modificateur de Sagesse dégâts et vous projetez la cible à terre. A chaque fois que la cible se relève, elle subit 15 dégâts (sauvegarde annule).

Effet secondaire : à chaque fois que la cible se relève, elle subit 10 dégâts (sauvegarde annule).

Effet secondaire : à chaque fois que la cible se relève, elle subit 5 dégâts (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. À chaque fois que la cible se relève, elle subit 10 dégâts (sauvegarde annule).

Effet : au début du tour de la cible, la cible et tous les ennemis à 3 cases d'elle ou moins sont projetés à terre (sauvegarde annule).

### Vent occidental des tempêtes

Shaman Attaque 25

Vousappelez l'esprit du tempétueux vent occidental pour lancer vos adversaires au loin, les envoyant tournoyer au travers du firmament des plans et escamotant vos alliés en lieu sûr.

Quotidien ♦ électricité, focaliseur, primale, téléportation

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et vous téléportez la cible de 10 cases.

Échec : demi-dégâts et vous téléportez la cible de 5 cases.

Effet : vous téléportez chaque allié dans la décharge de 10 cases.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Appel du feu purificateur

Shaman Attaque 27

Une particule de feu blanc émerge de votre compagnon spirituel. Sa radiance brûle un ennemi et balaye les afflictions de vos alliés.

Rencontre ♦ esprit, feu, focaliseur, primale, radiant

Action simple Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +5 à leurs jets de sauvegarde lorsqu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

Esprit protecteur : le bonus aux jets de sauvegarde est de 3 + votre modificateur de Constitution.

### Appel du grand chasseur

Shaman Attaque 27

Votre compagnon spirituel est rempli de la sagesse du combat du grand esprit chasseur tandis qu'il déchire votre ennemi et prête ensuite sa sagesse à un allié proche.

Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale

Action simple Corps à corps esprit 1

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Un allié adjacent à votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Esprit de la sagesse ancestrale

Shaman Attaque 27

Un esprit ancestral vêtu de robes et portant un bâton apparaît près de votre ennemi. Des éclairs jaillissent des mains de l'esprit pour frapper cet ennemi. L'esprit prête ses conseils à vos alliés, s'assurant que leurs efforts ne soient pas gâchés.

Rencontre ♦ électricité, focaliseur, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tous les alliés adjacents à votre compagnon spirituel qui ratent avec un pouvoir d'attaque de rencontre avant la fin de votre tour de jeu suivant ne dépensent pas l'utilisation de ce pouvoir.

### Esprits moissonneurs de sang

Shaman Attaque 27

Des faucons hurlants aux plumes rouges encerclent vos ennemis, les déchirant de leurs serres acérées comme des couteaux. Une fois que les serres ont goûté le sang, ils canalisent leur énergie au travers de votre compagnon spirituel vers vos alliés.

Rencontre ♦ focaliseur, primale

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de dégâts lorsqu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

Effet : effectuez l'attaque deux fois de plus contre la même cible ou des cibles différentes. Le bonus aux dégâts de vos alliés s'accroît à +4 si l'attaque touche deux fois et +6 si elle touche trois fois.

Esprit prédateur : votre modificateur d'Intelligence s'ajoute au bonus à vos jets de dégâts.



## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Esprits de brume

Shaman Attaque 29

*Vousappelezlesespritsquirôdentà lafrontièredu mondeet maintiennentlesbarrièresentre lesplans. Lesespritsrépondent àvotreappel, châtiantsvosadversaireset protégeantvosalliés contrelesattaques.*

**Quotidien ♦ focaliseur, périmètre, primale**

**Action simple** Zone explosion 3 à 10 cases ou moins

**Cible** : une créature dans l'explosion.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de brume qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Pendant qu'ils se trouvent dans le périmètre, vos alliés et vous-même êtes immatériels. Vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases au prix d'une action de mouvement.

### Esprit de mort

Shaman Attaque 29

*Le temps semble s'arrêter pour un instant tandis que tout devient silencieux. La mort elle-même, la fin de toutes choses, est entrée dans la danse, dévastant votre ennemi avec une douleur qui s'intensifie tandis que les autres s'écroulent.*

**Quotidien ♦ focaliseur, nécrotique, primale**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 7d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques. **Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : lorsqu'une créature tombe à 0 points de vie ou moins à moins de 10 cases de la cible, la cible subit 3d10 dégâts nécrotiques (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : lorsqu'une créature tombe à 0 points de vie ou moins à moins de 10 cases de la cible, la cible subit 2d10 dégâts nécrotiques (sauvegarde annule).

### Esprit du voeu infrangible

Shaman Attaque 29

*A la fin de la guerre entre les dieux et les originels, les forces primales gravèrent un pacte sacré qui a établi les lois de la nature. Tandis que vous invoquez le pouvoir du pacte pour ravager votre ennemi, votre allié prononce le serment de tuer votre adverse.*

**Quotidien ♦ focaliseur, primale, psychique**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 7d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : choisissez un allié à 10 cases ou moins de vous. Jusqu'à la fin de la rencontre, cet allié bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque contre la cible. A chaque fois que l'allié occasionne des dégâts à la cible, ce bonus augmente de 1 jusqu'à un maximum de +10. Si l'allié n'attaque pas la cible pendant son tour de jeu, le bonus diminue de 2 jusqu'à un minimum de +0.

### Mer ophidienne

Shaman Attaque 29

*Un vague d'esprits serpents surgit pour dévorer vosennemis et aider vosalliés dans la bataille. Les serpents accordent leur agilité à vosalliés, leur permettant d'attaquer à la vitesse de l'éclair.*

**Quotidien ♦ focaliseur, périmètre, primale**

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la décharge crée un périmètre d'esprits serpents qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tous les alliés qui commencent leur tour dans le périmètre gagnent trois avantages jusqu'au début de leur tour de jeu suivant : l'allié peut se décaler de 3 cases au prix d'une action mineure, gagne un avantage de combat contre tous les ennemis et peut utiliser une action d'opportunité pour effectuer une attaque de base de corps à corps contre tous les ennemis adjacents qui se décalent.



## OURAGAN SPIRUEL

« Le vent de l'esprit souffle constamment sur le monde. Vous n'avez qu'à le sentir pour puiser dans son pouvoir. »

**Prérequis :** shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*.

Qu'est-ce qu'un esprit sinon une exhalaison du monde, une distillation de la vie vécue dans l'inspiration et l'expiration de la respiration ? Les esprits du monde sont vivants, et cela signifie qu'ils sont en mouvement. Ils sont le vent qui souffle au travers du monde, même dans les profondeurs de roche solide les plus lointaines de la terre.

En tant qu'ouragan spirituel, vous puisez dans le mouvement du monde des esprits, le vent qui souffle en toutes choses. Vous puisez dans ce mouvement pour animer et déplacer le champ de bataille. Vousappelez les vents spirituels pour transporter vos alliés et vous-même en un clin d'œil, pour porter votre pouvoir de guérison et le pouvoir de vos attaques plus loin et pour insuffler les attaques de vos alliés.

Les esprits sont la respiration du monde. Respirez profondément, et laissez-les vous déplacer et vous guider.



THOMAS DENMARK

## APTITUDES D'OURAGAN SPIRUEL

**Action du vent des esprits (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous les alliés adjacents à votre compagnon spirituel peuvent se téléporter de 2 cases en action libre.

**Guides guérisseurs (niveau 11) :** lorsque vous rendez des points de vie avec votre pouvoir de *guérison spirituelle*, tous les alliés adjacents à ou dans une invocation ou un périmètre que vous avez créée avec un pouvoir de shaman ou un pouvoir de voie paragonique de shaman regagnent également des points de vie comme s'ils étaient adjacents à votre compagnon spirituel.

**Combattant spirituel (niveau 16) :** lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque à volonté de shaman avec le mot-clé esprit, vous jouissez d'un avantage de combat pour cette attaque.

## ÉVOCATIONS D'OURAGAN SPIRUEL

### Marée des esprits

Ouragan Spirituel Attaque 11

Votre compagnon spirituel s'élance sur un adversaire, envoyant une tempête battante et tournoyante d'esprits frapper les autres ennemis avoisinants.

**Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale**

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :** 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de la cible subit 1d10 dégâts.

### Flux spirituel

Ouragan Spirituel Utilitaire 12

Les esprits tournotent autour de votre allié et de votre compagnon spirituel et les deux disparaissent, puis réapparaissent chacun là où l'autre se tenait.

**Rencontre ♦ primale, téléportation**

**Action mineure** Proximité explosion 20

**Cible :** un allié dans l'explosion.

**Effet :** vous téléportez la cible et votre compagnon spirituel, échangeant leur position.

### Tempête d'esprits

Ouragan Spirituel Attaque 20

Un vent hurle autour de votre adversaire tandis que des douzaines d'esprits mineurs de tempête apparaissent et l'attaquent. Vos alliés peuvent échanger leur position dans la tempête en une pensée.

**Quotidien ♦ focaliseur, périmètre, primale, téléportation**

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

**Cible :** une créature prise dans l'explosion.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :** 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre d'esprits de tempête qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'ils se trouvent dans le périmètre, tous les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts contre la cible. En outre, tous les alliés dans le périmètre peuvent se téléporter au prix d'une action de mouvement, échangeant leur position avec un autre allié dans le périmètre.

## PANTHÈRE FANTÔME

« Ne nous dérange plus ou tu nourriras les esprits panthères qui chassent entre les mondes. »

**Prérequis :** shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*.

Le mystère du prédateur primal tient à ce que la mort est une constante présence au beau milieu de la vie, la mort des proies apporte la vie au prédateur. Et lorsque la mort fond sur le prédateur, elle amène la vie aux charognards et aux nécrophages. La mort fait partie de la grande roue de l'existence mortelle et est une part importante de la communion du shaman avec le monde des esprits.

En tant que shaman, vous vous êtes toujours aventuré près de la mort. Vous vous êtes désormais engagé sur le chemin de la panthère fantôme, où la vie et la mort s'entremêlent plus étroitement encore. Vous chassez dans les étendues sauvages, vous dissimulant à votre proie, escaladant et bondissant comme le plus agile des chats. Vousappelez les esprits panthères pour attaquer vos ennemis, affaiblir votre proie, vous aider à bondir loin des attaques des adversaires et vous guider dans le monde des esprits pour vous téléporter à côté de vos ennemis.

### APTITUDES DE PANTHÈRE FANTÔME

**Sagesse de la panthère fantôme (niveau 11) :** vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à vos tests de Discréption lorsque vous vous trouvez adjacents à votre compagnon spirituel.

**Action de la panthère fantôme (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tous les ennemis adjacents à votre compagnon spirituel donnent un avantage de combat à vos alliés et vous-même jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Ancêtres panthères (niveau 16) :** vous bénéficiez d'un bonus à vos tests d'Acrobaties, d'Athlétisme et de Discréption égal à votre modificateur de Sagesse.

### ÉVOCATIONS DE PANTHÈRE FANTÔME

#### Esprit traqueur

Panthère Fantôme Attaque 11

Un esprit panthère apparaît et déchire votre ennemi, puis sa soif de sang s'écoule dans votre compagnon spirituel pour affaiblir vos ennemis.

**Rencontre** ♦ **focaliseur, primale**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes.

**Réussite :** 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les ennemis en péril sont affaiblis lorsqu'ils se trouvent adjacents à votre compagnon spirituel.

#### Esquive du grand chat

Panthère Fantôme Utilitaire 12

Vos yeux brillent d'une lueur jaune comme ceux d'un grand chat tandis que vous esquez l'attaque d'un ennemi d'un bond.

**Rencontre** ♦ **primale**

**Interruption immédiate**

**Déclencheur :** une attaque vous rate.

**Effet :** vous vous décalez de 3 cases.

#### Spirale de la panthère fantôme

Panthère Fantôme  
Attaque 20

Un torrent d'esprits panthère frénétiques coule autour de vous, bondissant sauvagement sur vos adversaires. Le vent du passage des esprits permet à vos alliés et à vous-même de glisser dans le monde des esprits pour attaquer vos ennemis.

**Quotidien** ♦ **focaliseur, périmètre, primale, téléportation**

**Action simple**      **Proximité explosion 5**

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :** 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre d'esprits déferlants qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Un allié dans le périmètre ou vous-même pouvez vous téléporter sur un espace adjacent à un ennemi se trouvant dans le périmètre au prix d'une action mineure.



## SHAMAN DU GRAND OURS

« Les rejetons répugnantes ne peuvent pas lutter contre les pouvoirs anciens de notre terre. »

**Prérequis :** shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*.

De nombreuses traditions shamaniques vénèrent le Grand Ours comme l'exemple parfait de l'esprit protecteur. Comme une mère ours défend férolement ses enfants contre le danger, le Grand Ours se dresse vigilant sur le monde, le protégeant contre ceux qui voudraient le détruire ou le corrompre et c'est également ce que vous faites en tant que shaman du Grand Ours en protégeant vos compagnons d'aventure. Votre compagnon spirituel est votre lien avec le Grand Ours, canalisant sa force et son endurance pour vous au travers de vos évocations.

Votre but principal est de vous tenir aux côtés des autres guerriers et de les rendre plus forts. Lorsque vous ne le pouvez, renforcez les forts pour en faire de meilleurs protecteurs. Tandis que vous suivez la voie du shaman du Grand Ours, votre compagnon spirituel canalise le pouvoir du Grand Ours pour harceler vos adversaires, les punissant lorsqu'ils attaquent vos amis. Votre compagnon rugit avec la force féroce du Grand Ours, galvanisant vos alliés en les poussant à l'action. Vous donnez à vos alliés des attaques supplémentaires à chaque fois que vous vous poussez à plus d'action vous-même et vous insufflez les attaques qu'ils font lorsque les adversaires abaissent leur garde.

Vous êtes le protecteur du monde et le rugissement du Grand Ours résonne dans toutes les paroles que vous prononcez.



MATIAS TAPIA

## APTITUDES DE SHAMAN DU GRAND OURS

**Prouesse du grand protecteur (niveau 11) :** vos alliés et vous-même bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de dégâts contre les ennemis marqués adjacents à votre compagnon spirituel.

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

**Immense présence (niveau 16) :** lorsqu'ils se trouvent adjacents à votre compagnon spirituel, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +5 à leurs jets d'attaque lorsqu'ils effectuent des attaques d'opportunité.

## ÉVOCATIONS DE SHAMAN DU GRAND OURS

### Défense des crocs de l'ours

Shaman du Grand Ours  
Attaque 11

Votre compagnon spirituel pousse le terrible rugissement du Grand Ours et écrase sa lourde patte sur votre ennemi. Il est impossible d'ignorer la présence de l'esprit de l'ours.

**Rencontre ♦ esprit, focaliseur, primale**

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur.

**Réussite :** 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jusqu'à ce que la marque s'achève, à chaque fois que la cible effectue une attaque tandis qu'elle se trouve adjacente à votre compagnon spirituel, la cible subit 1d10 dégâts et est projetée à terre après que l'attaque soit résolue.

### Rugissement galvanisant

Shaman du Grand Ours  
Utilitaire 12

Le rugissement de votre compagnon spirituel pousse vos alliés à se déplacer.

**Rencontre ♦ primale**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible :** chaque allié dans l'explosion.

**Effet :** toutes les cibles peuvent se décaler de 2 cases en action libre.

### Appel du Grand Ours

Shaman du Grand Ours Attaque 20

Votre compagnon spirituel déchiquette votre adversaire de ses griffes et de ses dents. L'esprit du Grand Ours rôde autour de votre adversaire, le punissant lorsqu'il blesse vos alliés.

**Quotidien ♦ esprit, focaliseur, primale**

**Action simple** Corps à corps esprit 1

**Cible :** une créature.

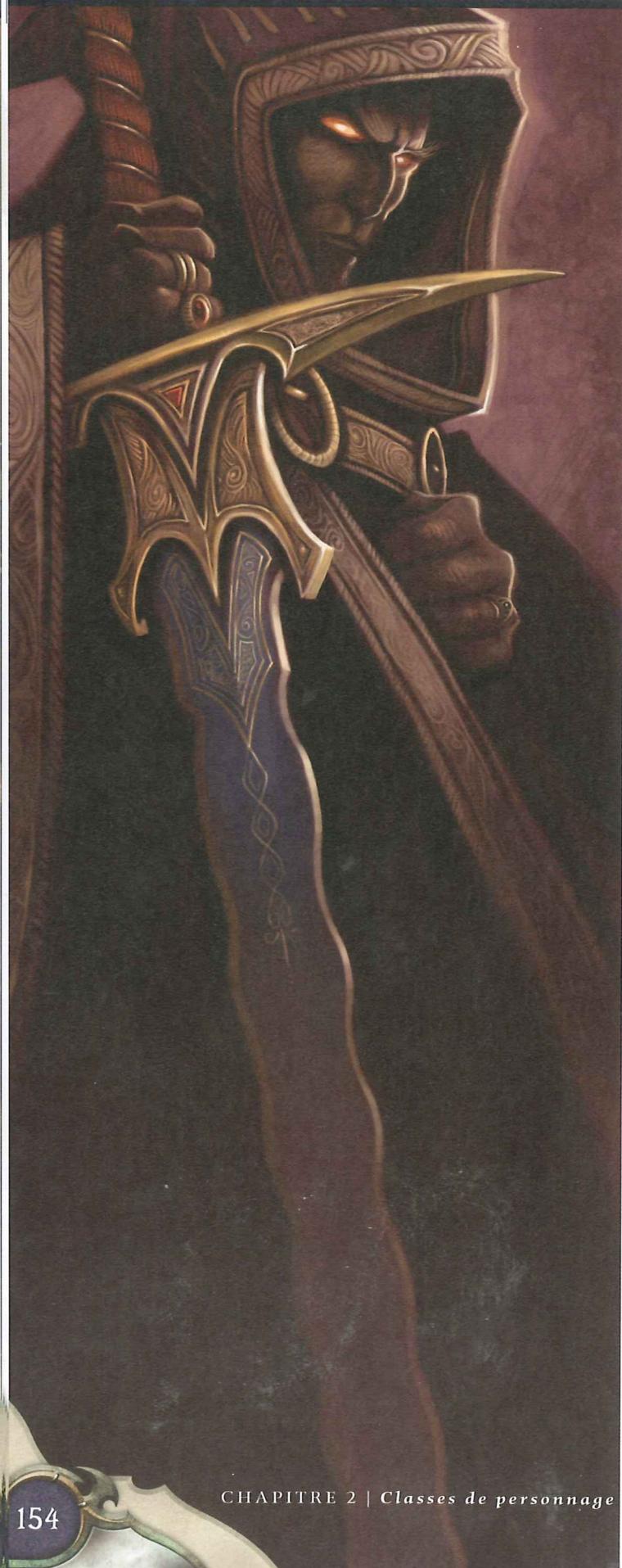
**Attaque :** Sagesse contre Réflexes.

**Réussite :** 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque et chaque fois qu'elle touche avec une attaque, la cible subit 1d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts (sauvegarde annule les deux).

## VENGEUR



« Tout ce que mon dieu a besoin de te dire peut-être dit avec mon arme. »

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur. Vos serments amènent la colère divine sur les ennemis de votre dieu. Avec un sens méthodique de la dévastation, vous vous chargez d'un ennemi à la fois. Votre rôle secondaire tend à être celui de contrôleur.

**Source de pouvoir :** divine. Vous pratiquez des mystères oubliés ou interdits par la plupart des ordres religieux mais le pouvoir que vous détenez est un don de votre dieu.

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Dextérité, Intelligence

**Port des armures :** étoffe

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, armes de guerre de corps à corps, armes simples à distance

**Focaliseur :** symboles sacrés.

**Bonus en défense :** Vigueur +1, Réflexes +1, Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 14 + valeur de Constitution

**Points de vie par niveau :** 6

**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 :** Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Connaissance de la rue (Cha), Discrétion (Dex), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Perception (Sag), Religion (Int)

**Aptitudes de classe :** armure de la foi, censure du vengeur, conduit divin, serment d'inimitié

Dans des temples secrets, loin des cités animées et des hiérarchies cléricales, des ordres de guerriers ésotériques forment leurs initiés aux anciennes traditions interdites ou oubliées par la plupart des organisations religieuses. Les champions de ces ordres sont les vengeurs, des armes mortelles entre les mains de leurs dieux, investies de pouvoir divin au travers de rituels d'initiation secrets. Au combat, les vengeurs jurent d'exécuter la vengeance divine, entrant dans un état mental qui leur donne une concentration sans faille sur un ennemi unique.

En tant que vengeur, vous avez été formé dans un monastère, initié au travers de rituels secrets et investi du pouvoir de châtier les ennemis de votre dieu. Vous pourriez bien être un disciple de Ioun qui a juré de traquer et d'exterminer les serviteurs de Vecna jusqu'au jour où vous ferez face au dieu mutilé. Vous pourriez également être un agent de Reine Corneille, apportant la mort à ceux qui voudraient défier votre déesse. Ou bien vous servez peut-être Bahamut en tant que bras armé de la justice semant la ruine pour les tyrans et les oppresseurs. Les organisations dédiées à votre dieu peuvent vous considérer comme un hérétique ou un

héros, mais vous n'obéissez qu'à votre dieu et aux voeux que vous avez prononcés lors de votre initiation.

Où ces vœux vont-ils vous mener? Une seule chose est sûre : accomplir la volonté de votre dieu n'est jamais facile et n'est jamais dépourvu de danger.

## APTITUDES DE VENGEUR

Les vengeurs ont les aptitudes de classe suivantes :

### ARMURE DE LA FOI

La faveur de votre divinité vous protège du danger. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la CA lorsque vous ne portez ni armure lourde ni bouclier.

### CENSURE DU VENGEUR

En tant que vengeur, vous entraînez votre corps, votre esprit et votre âme dans un seul but : détruire les ennemis de votre foi. Vous bénéficiez à cet effet d'une aide divine lorsque vous poursuivez une cible unique, bien que la manière dont vous éliminez cet ennemi puisse varier. Immobilisez-vous votre ennemi tout en tenant les autres ennemis à distance, ou poursuivez-vous votre ennemi sur tout le champ de bataille ?

Choisissez l'une de ces possibilités. Votre choix confère un bonus à certains pouvoirs de vengeur, comme vous le verrez dans les détails de ces pouvoirs.

**Censure de poursuite** : si la cible de votre *serment d'inimitié* s'éloigne volontairement de vous, vos jets de dégâts contre cette cible bénéficient d'un bonus de +2 + votre modificateur de Dextérité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus passe à 4 + votre modificateur de Dextérité au niveau 11 et à 6 + votre modificateur de Dextérité au niveau 21.

**Censure rétributive** : lorsqu'un ennemi différent de la cible de votre *serment d'inimitié* vous touche, vos jets de dégâts contre la cible de votre *serment d'inimitié* bénéficient d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus est cumulatif.

### CONDUIT DIVIN

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser un pouvoir de conduit divin. Vous commencez avec deux pouvoirs de conduit divin : *abjuration des morts-vivants* et *soutien divin*. Vous pouvez gagner des pouvoirs de conduit divin supplémentaires en choisissant des talents divins.

### SERMENT D'INIMITIÉ

Votre dieu vous confère le pouvoir d'abattre la proie que vous avez choisie. Vous gagnez le pouvoir *serment d'inimitié*.

## VENGEURS ET DIVINITÉS

**Le choix d'une divinité** : chaque vengeur choisit une seule et unique divinité dans le panthéon et offre ses services à cette divinité exclusivement (voir « Divinités », *Manuel des Joueurs*, pages 20-22). La plupart des vengeurs sont formés dans des temples secrets ou des monastères

où ils apprennent les doctrines ésotériques et les légendes secrètes qui suggèrent souvent la supériorité de leur divinité sur toutes les autres.

Une cérémonie d'investiture qui a culminé dans une expérience pareille à une manifestation de votre divinité a été menée dans votre temple d'origine, vous conférant la capacité de détenir vos pouvoirs divins. Votre initiation achevée, vous avez quitté votre temple pour voyager à travers le monde au service de votre divinité et de votre ordre, ou vous avez peut-être fui votre ordre et cherchez désormais un moyen de servir votre dieu au-delà des rrigueurs de l'ordre. Quelle que soit votre relation avec votre ordre, rien ne peut vous retirer l'étincelle de pouvoir divin qui est en vous. C'est à vous de décider de ce que vous faites de ce pouvoir.

**Choix d'un alignement** : vous devez choisir un alignement compatible avec la divinité que vous servez. Les vengeurs d'alignement bon servent des divinités d'alignement bon, les vengeurs d'alignement loyal bon des divinités d'alignement loyal bon et ainsi de suite. Si vous êtes non aligné, toutefois, vous pouvez servir n'importe quelle divinité car la tâche d'un vengeur conduit souvent à un certain niveau de désillusion et de détachement qui les amène à être non alignés.

## FOCALISEURS

Comme les prêtres et les paladins, les vengeurs utilisent des symboles sacrés pour les aider à canaliser et diriger leurs pouvoirs divins. Lorsqu'ils confectionnent leurs propres symboles sacrés, ces symboles diffèrent souvent de quelques détails des symboles utilisés par d'autres personnages. Les vengeurs peuvent pourtant utiliser les mêmes symboles sacrés que ceux que les prêtres et les paladins utilisent.

Lorsque vous portez ou tenez un symbole sacré magique vous pouvez ajouter son bonus d'altération

## APERÇU DU VENGEUR

**Particularités** : frappant avec une arme de corps à corps en combat, vous détenez des pouvoirs divins dévastateurs contre vos ennemis. Vous disposez d'une sélection secondaire de pouvoirs à distance et de pouvoirs de focaliseur à proximité qui vous permettent de rapprocher vos ennemis de vous, de vous téléporter auprès d'eux ou de les embraser de loin avec le courroux divin.

**Religion** : un vengeur peut potentiellement servir n'importe quelle divinité, mais il est plus susceptible de vénérer une divinité non-alignée qu'une divinité bonne ou loyale bonne. Les vengeurs de loun sont les plus répandus, livrant une guerre des savoirs contre les serviteurs de Vecna. Les vengeurs non alignés vénèrent souvent Reine Corneille, Erathis ou Sehanine et les vengeurs mauvais servent souvent Asmodée, Lolth, Tiamat ou Zehir.

**Races** : les elfes et les féraux griffe-effilée font d'excellents vengeurs acharnés et les dévas excellent dans le rôle des vengeurs solitaires. De nombreux vengeurs sont humains parce que la plupart des monastères cachés qui forment les vengeurs sont d'origine humaine.

aux jets d'attaque et aux jets de dégâts de vos pouvoirs de vengeur et à vos pouvoirs de voie paragonique de vengeur qui ont le mot-clé focaliseur. Vous pouvez toujours utiliser ces pouvoirs sans symbole sacré.

## CRÉATION D'UN VENGEUR

Les trois scores de caractéristiques principaux pour un vengeur sont la Sagesse, la Dextérité et l'Intelligence. Les vengeurs choisissent habituellement des talents, des compétences et des pouvoirs qui s'ajustent avec la valeur de caractéristique liée à leur choix de censure du vengeur.

### VENGEUR SOLITAIRE

Après avoir prononcé un *serment d'inimitié*, vous gardez votre ennemi près de vous et repouvez les autres adversaires. Vos pouvoirs vous aident à isoler une créature à la fois, à l'abattre rapidement et à vous venger lorsque les alliés de cette créature débordent vos défenses. Vos attaques s'appuient sur la Sagesse, qui devrait donc être votre meilleure caractéristique. Choisissez l'Intelligence pour votre seconde meilleure valeur, reflétant votre sens tactique acéré. Choisissez des pouvoirs qui vous aident à isoler votre cible de ses alliés.

**Aptitude de classe suggérée :** censure rétributive

**Talent suggéré :** Robustesse

**Compétences suggérées :** Athlétisme,

Connaissance de la rue, Intimidation, Religion

**Pouvoirs à volonté suggérés :** coup dominateur, liens rétributifs

**Pouvoir de rencontre suggéré :** écho vengeur

**Pouvoir quotidien suggéré :** temple de la lumière

### VENGEUR ACHARNÉ

Après avoir prononcé un *serment d'inimitié* contre un ennemi, vous poursuivez cette créature où qu'elle aille. Quelles que soient ses tentatives pour échapper à votre courroux, vos pouvoirs vous permettent de la poursuivre et de la punir de sa tentative de fuite. Choisissez la Sagesse pour votre caractéristique la plus élevée et choisissez la Dextérité pour votre seconde meilleure valeur pour vous permettre de poursuivre prestement votre adversaire. Choisissez des pouvoirs qui empêchent votre cible de s'éloigner de vous ou qui vous permettent de vous décaler ou de vous téléporter à côté de votre ennemi.

**Aptitude de classe suggérée :** censure de poursuite

**Talent suggéré :** Poursuite fortifiante

**Compétences suggérées :** Acrobaties, Discréption, Perception, Religion

**Pouvoirs à volonté suggérés :** liens de poursuite, vengeance radiante

**Pouvoir de rencontre suggéré :** célérité angélique

**Pouvoir quotidien suggéré :** serment du duel final

### POUVOIRS DE VENGEUR

Vos pouvoirs de vengeur sont appelés des prières. De nombreux vengeurs décrivent l'expérience de l'appel des pouvoirs de leur dieu en combat comme un état

au sein duquel les prières sont prononcées presque indistinctement, comme si leurs dieux étaient en train de contrôler leurs actions.

### APTITUDES DE CLASSE

Chaque vengeur a le pouvoir *serment d'inimitié* et les pouvoirs de conduit divin *abjuration des morts-vivants* et soutien divin.

#### Serment d'inimitié

#### Aptitude de vengeur

*Vous concentrez votre courroux sur une cible unique, conférant à vos attaques contre elle une acuité extraordinaire.*

**Rencontre (spécial) ♦ divine**

**Proximité explosion 10**

**Cible :** un ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion.

**Effet :** lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps contre la cible et que celle-ci est le seul ennemi qui vous est adjacent, vous effectuez deux jets d'attaque et utilisez n'importe lequel des deux résultats. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 points de vie, auquel cas, vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

Si un autre effet vous permet de lancer deux fois les dés et d'utiliser le résultat le plus élevé lorsque vous effectuez un jet d'attaque, ce pouvoir n'a pas d'effet sur cette attaque. Si un effet vous force à lancer deux fois les dés et à utiliser le résultat le moins élevé lorsque vous effectuez un jet d'attaque, ce pouvoir n'a pas d'effet sur cette attaque non plus.

Si un effet vous permettait de refaire un jet d'attaque et que vous avez effectué deux jets en raison de ce pouvoir, vous refaites les deux jets.

#### Conduit divin :

#### Aptitude de vengeur

*Vous projetez un rayon brillant de pouvoir radiant sur un ennemi mort-vivant, le poussant à tituber vers vous.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant**

**Proximité explosion 5**

**Cible :** une créature mort-vivante prise dans l'explosion.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :**  $3d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts radiants}$  et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse. La cible est également immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Niveau 5 :**  $4d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$ .

**Niveau 11 :**  $5d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$ .

**Niveau 15 :**  $6d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$ .

**Niveau 21 :**  $7d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$ .

**Niveau 25 :**  $8d10 + \text{modificateur de Sagesse dégâts}$ .

**Échec :** demi-dégâts et vous tirez la cible de 1 case.

#### Conduit divin :

#### Aptitude de vengeur

*Vous prêtez le soutien de votre divinité à l'attaque d'un allié contre votre ennemi.*

**Rencontre ♦ divine**

**Interruption immédiate Proximité explosion 10**

**Déclencheur :** un allié situé jusqu'à 10 cases de vous effectue un jet d'attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié*.

**Cible :** l'allié déclencheur.

**Effet :** la cible effectue un deuxième jet d'attaque et utilise n'importe lequel des deux résultats.

## PRIÈRES À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

### Coup dominateur

Vengeur Attaque 1

Tandis que vous attaquez, vous manœuvrez autour de votre ennemi en le forçant à se déplacer avec vous.

À volonté ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous vous décalez de 1 case et faites glisser la cible de 1 case dans l'espace que vous occupez.

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

### Liens de poursuite

Vengeur Attaque 1

En attaquant, vous vous faites la promesse de poursuivre votre ennemi s'il tente de s'échapper.

À volonté ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible ne termine pas son prochain tour adjacente à vous, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité au prix d'une action libre et vous devez terminer ce décalage plus proche de la cible.

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

### Liens rétributifs

Vengeur Attaque 1

Une énergie divine tourbillonnante promet une rétribution rapide si l'un des compagnons de votre ennemi vous attaque.

À volonté ♦ arme, divine, radiant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. La première fois qu'un autre ennemi que la cible vous touche ou vous rate avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un nombre de points de dégâts radiants égal à votre modificateur d'Intelligence.

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

### Vengeance radiante

Vengeur Attaque 1

En appelant le pouvoir de votre divinité, vous transférez la douleur de vos blessures à un ennemi et y gagnez de la résistance.

À volonté ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

### Célérité angélique

Vengeur Attaque 1

Vous concentrez l'énergie divine dans votre corps pour gagner une vitesse surnaturelle tandis que vous portez votre attaque.

Rencontre ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.

Censure de poursuite : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité.

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

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

### Charge tourbillon

Vengeur Attaque 1

Tandis que vous chargez votre ennemi, une lumière divine formant un nimbe protecteur vous entoure et éclate sur votre ennemi.

Rencontre ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

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

Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous chargez, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité que vous provoquez en vous déplaçant jusqu'à la cible.

### Écho vengeur

Vengeur Attaque 1

Votre arme balaye l'espace en un arc mortel, laissant une énergie vibrante dans son sillage qui tient vos ennemis à distance.

Rencontre ♦ arme, divine, radiant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque ennemi qui termine son tour adjacent à vous ou qui vous touche ou vous rate subit 5 dégâts radiants.

Censure rétributive : les dégâts radiants sont de 5 + votre modificateur d'Intelligence.

### Folie partagée

Vengeur Attaque 1

Le courroux de votre dieu enflamme l'esprit d'un ennemi et fait écho pour assaillir également un autre ennemi.

Rencontre ♦ divine, focaliseur, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et une autre créature que vous pouvez voir subit les mêmes dégâts.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Aspect de puissance Vengeur Attaque 1

*Vous portez un coup dévastateur contre votre ennemi et le pouvoir divin vous galvanise.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à vos tests d'Athlétisme, d'un bonus de pouvoir de +2 à la vitesse de déplacement et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts des attaques de corps à corps jusqu'à la fin de la rencontre.

### Châtiment récupérateur Vengeur Attaque 1

*Vous puissez dans le pouvoir de votre divinité pour faire s'abattre sur votre ennemi l'électricité divine et pour soigner vos blessures.*

**Quotidien** ♦ divine, électricité, focaliseur, guérison

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes.

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous pouvez dépenser une récupération.

### Serment du duel final Vengeur Attaque 1

*Vous faites le serment de tuer l'ennemi qui se trouve devant vous. Aussi longtemps que vous œuvrez pour honorer ce serment, cet ennemi ne peut s'échapper.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, si la cible est à plus de 3 cases de vous au début de votre tour, vous pouvez vous téléporter à 3 cases ou moins d'elle au prix d'une action mineure. Cet effet prend fin si vous terminez votre tour à plus de 3 cases de la cible.

### Temple de la lumière Vengeur Attaque 1

*L'attaque de votre arme crée un champ d'énergie irradiant autour d'un ennemi. L'énergie consume tous les ennemis que vous touchez qui se trouvent dans ce champ.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, périmètre, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre d'énergie radiante dans une explosion 2 centrée sur la cible. Ce périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque la cible se déplace, ce périmètre se déplace avec elle en restant centré sur elle. À chaque fois que vous touchez une créature qui se trouve dans ce périmètre, cette attaque inflige 1d6 dégâts radiants supplémentaires.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Bénédiction de vengeance Vengeur Utilitaire 2

*Lorsque votre ennemi meurt, votre dieu vous accorde un bienfait.*

**Quotidien** ♦ divine

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : la cible de votre *serment d'inimitié* tombe à 0 points de vie.

**Effet** : vous gagnez autant de points de vie temporaires que la valeur de votre récupération.

### Éclat de distraction Vengeur Utilitaire 2

*Une lumière divine vous entoure, offrant une distraction tandis que vous vous éclipsez invisible.*

**Rencontre** ♦ divine

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous devenez invisible et vous vous déplacez jusqu'à la vitesse de déplacement. Vous êtes invisible jusqu'à la fin de votre mouvement.

### Évasion résonnante Vengeur Utilitaire 2

*Une brève prière prononcée tandis que vous esquez appelle le pouvoir divin qui vous éloigne d'une courte distance.*

**Rencontre** ♦ divine, téléportation

**Réaction immédiate** Personnelle

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

**Effet** : vous vous téléportez de 3 cases.

### Recenter l'inimitié Vengeur Utilitaire 2

*Après avoir fouillé votre âme, vous réalisez qui est votre véritable ennemi et vous prononcez un serment contre lui.*

**Rencontre** ♦ divine

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible** : un ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion.

**Effet** : la cible devient la cible de votre *serment d'inimitié*, remplaçant la cible actuelle.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

### Allonge de l'inimitié Vengeur Attaque 3

*Le grondement du tonnerre derrière votre ennemi le rapproche de votre arme et ralentit sa fuite.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, tonnerre

**Action simple** Proximité explosion 5

**Cible** : une créature prise dans l'explosion.

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur.

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et vous tirez la cible de 2 cases. La cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Frappe de séquestration Vengeur Attaque 3

*Votre attaque tranche au travers de votre adversaire et de la structure de l'espace, vous projetant tous deux au loin sur une courte distance.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts et vous téléportez la cible de 2 cases. Vous vous téléportez ensuite sur une case adjacente à la cible.

**Censure de poursuite** : le nombre de cases dont vous téléportez la cible est de 1 + votre modificateur de Dextérité.

**Halo embrasé**

Vengeur Attaque 3

Un cercle de feu éclate autour de votre ennemi, blessant tous les autres ennemis qui se rapprochent de cet adversaire.

**Rencontre** ♦ arme, divine, feu

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts de feu. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les ennemis qui terminent leur tour adjacents à la cible subissent 5 dégâts de feu.

Censure rétributive : les dégâts de feu sont de 5 + votre modificateur d'Intelligence.

**Tonnerre réfléchissant**

Vengeur Attaque 3

Un coup de tonnerre éclate au-dessus de votre ennemi tandis que votre arme l'y relie et un autre coup de tonnerre réfléchit la prochaine attaque portée contre vous vers un adversaire à proximité.

**Rencontre** ♦ arme, divine, tonnerre

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la prochaine attaque de corps à corps ou à distance dirigée contre vous cible un ennemi adjacent différent de l'attaquant à la place de vous.

**PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5****Lien de prévision**

Vengeur Attaque 5

Un lien prédestiné vous relie à votre ennemi, vous conférant la capacité de prévoir les moindres de ses mouvements. À chaque fois qu'il se déplace ou vous attaque, vous êtes prêt.

**Quotidien** ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : lorsque la cible vous touche, vous rate ou se décale, la cible provoque une attaque d'opportunité de votre part (sauvegarde annule).

**Manteau du bourreau**

Vengeur Attaque 5

Avec un coup de votre arme, vous faites déferler les ombres devant les yeux de votre ennemi, vous camouflant tandis que vous vous rapprochez pour l'exécution.

**Quotidien** ♦ arme, divine, illusion

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts et vous êtes invisible pour votre cible (sauvegarde annule).

Effet secondaire : vous êtes invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Échec : demi-dégâts et vous êtes invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Sceau de feu de l'aube**

Vengeur Attaque 5

Une marque de radiance divine luisante empêche votre adversaire de se cacher de vous et augmente la précision de vos attaques.

**Quotidien** ♦ arme, divine, radiant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Échec : demi-dégâts

Effet : la cible ne profite ni d'un abri ni d'un camouflage contre vos attaques (sauvegarde annule). La cible peut toujours bénéficier d'un abri supérieur ou d'un camouflage total contre vos attaques. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque contre la cible.

**Serment de la lumière dévorante** Vengeur Attaque 5

Vous placez une marque brûlante sur votre ennemi alors que vous faites le serment de détruire cette créature. À chaque blessure que vous infligez à la créature, la marque brûlante éclate en une lumière ardente.

**Quotidien** ♦ divine, focaliseur, radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. À chaque fois que vous touchez la cible avec un pouvoir divin, la cible subit 1d6 dégâts radiants supplémentaires (sauvegarde annule).

Effet secondaire : À chaque fois que vous touchez la cible avec un pouvoir divin, la cible subit 1d4 dégâts radiants supplémentaires (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. À chaque fois que vous touchez la cible avec un pouvoir divin, la cible subit 1d4 dégâts radiants supplémentaires (sauvegarde annule).

**PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 6****Aspect d'agilité**

Vengeur Utilitaire 6

Vous vous déplacez avec la rapidité du vent de l'Est, laissant peu de chances à vos ennemis de vous frapper.

**Rencontre** ♦ divine

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous décalez de 5 cases et vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA et en défense de Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Courroux des divins**

Vengeur Utilitaire 6

En encaissant l'attaque chanceuse d'un ennemi, vous invoquez le courroux de votre dieu pour que celui que vous avez juré de tuer endure la même souffrance.

**Quotidien** ♦ divine, radiant

Réaction immédiate Proximité explosion 10

Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque critique.

Cible : la cible de votre serment d'inimitié prise dans l'explosion.

Effet : la cible subit un nombre de dégâts radiants égal aux dégâts du coup critique.

### Serment du courroux persévérand Vengeur Utilitaire 6

*Vous jurez de triompher de vos ennemis et votre dieu vous accorde la persévérence pour surmonter tous les obstacles.*

**Quotidien ♦ divine**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à vos jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la rencontre.

### Serment du traqueur infatigable Vengeur Utilitaire 6

*Vous touchez un ennemi et faites le serment de le traquer jusqu'au bout du monde. Grâce à cela, vous serez toujours capable de le retrouver.*

**Quotidien ♦ divine**

**Action mineure**      **Corps à corps contact**

**Cible :** une créature.

**Effet :** vous pouvez déterminer la distance et la direction de la cible au prix d'une action simple jusqu'à ce que vous utilisiez ce pouvoir sur une cible différente. La distance et la direction sont calculées en ligne droite entre la cible et vous, sans considération pour les obstacles. Si la cible se trouve sur un plan d'existence différent du vôtre, vous savez de quel plan il s'agit mais n'obtenez pas d'autre information.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Brisez l'étau !

Vengeur Attaque 7

*Vous frappez votre ennemi et vous balayez les autres ennemis au loin dans une vague d'énergie astrale, isolant votre proie.*

**Rencontre ♦ arme, divine, téléportation**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts et vous téléportez chaque ennemi situé à 2 cases ou moins de la cible de 2 cases.

**Censure rétributive :** le nombre de cases dont vous téléportez chaque ennemi est de 1 + votre modificateur d'Intelligence.

### Éclipse des lames

Vengeur Attaque 7

*Tandis que vous frappez un ennemi, vous vous téléportez auprès d'un autre.*

**Rencontre ♦ arme, divine, téléportation**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts et vous vous téléportez jusqu'à 10 cases sur une case qui doit être adjacente à un ennemi.

### Poursuite inexorable

Vengeur Attaque 7

*Enveloppé d'une brume divine, vous bondissez au travers de tous les obstacles pour atteindre votre ennemi et vous le châtiez grâce au courroux de votre dieu.*

**Rencontre ♦ arme, divine**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Effet :** avant l'attaque, vous bénéficiez de déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et vous vous décalez de 3 cases.

**Censure de poursuite :** le nombre de cases dont vous vous décalez est de 2 + votre modificateur de Dextérité.

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

### Souffle de vengeance

Vengeur Attaque 7

*Vous murmurez une prière, invoquant une bourrasque qui frappe votre ennemi et brise son mouvement s'il tente de s'échapper.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes.

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible se déplace, vous pouvez la faire glisser de 2 cases en réaction immédiate jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9

### Aspect de rapidité

Vengeur Attaque 9

*Vous accélérez en dépassant vos ennemis, portez une attaque et bondissez au loin.*

**Quotidien ♦ arme, divine**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Effet :** vous vous décalez de 5 cases avant et après votre attaque.

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

### Châtiment endurant

Vengeur Attaque 9

*Tandis que vous frappez votre cible, vous invoquez votre dieu pour vous défaire d'un effet qui vous taraude.*

**Quotidien ♦ arme, divine**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts et vous effectuez un jet de sauvegarde en bénéficiant d'un bonus de +5.

**Échec :** demi-dégâts et vous effectuez un jet de sauvegarde.

### Serment de poursuite

Vengeur Attaque 9

*Tandis que vous attaquez votre ennemi, vous prononcez un serment de poursuite infatigable contre lui. Bien que votre ennemi puisse essayer de s'échapper, il ne pourra jamais vous éviter.*

**Quotidien ♦ arme, divine**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** si la cible se déplace à son tour, vous pouvez vous décaler de 3 cases à la fin de son tour avec une action d'opportunité jusqu'à la fin de la rencontre. Vous devez terminer ce mouvement plus proche de la cible que vous ne l'étiez.

### Temple des ombres

Vengeur Attaque 9

*Vous canalisez une énergie obscure autour de votre ennemi, créant un nuage d'ombres qui vous aide à vous camoufler de vos ennemis.*

**Quotidien ♦ arme, divine, périmètre**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** l'attaque crée un périmètre d'ombres tourbillonnantes dans une explosion 1 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque la cible se déplace, le périmètre se déplace avec elle et reste centré sur elle. Lorsque vous êtes pris dans l'explosion, vous disposez d'un camouflage et vous pouvez effectuer des tests de Discréption pour vous cacher. Lorsque vous quittez ce périmètre, vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Endurance canalisée

Vengeur Utilitaire 10

*Vous rassemblez votre force intérieure et puissez dans le pouvoir de votre dieu pour vous prémunir d'une blessure.*

**Rencontre ♦ divine**

Action mineure Personnelle

**Effet :** vous bénéficiez d'une résistance de 5 à tous les types de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Œil de la Justice

Vengeur Utilitaire 10

*Vos yeux luisent d'une énergie divine qui vous permet de repérer vos ennemis quelle que soit la qualité de leur dissimulation.*

**Rencontre ♦ divine**

Action mineure Personnelle

**Effet :** vous pouvez voir les créatures invisibles à 5 cases de vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Préparation du vengeur

Vengeur Utilitaire 10

*Tandis que vos adversaires se préparent à frapper, vous effectuez un mouvement soudain pour ruiner leurs plans.*

**Quotidien ♦ divine**

Aucune Personnelle

**Déclencheur :** vous déterminez l'initiative au début d'une rencontre.

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 au test d'initiative. Vous vous décalez de 3 cases au prix d'une action libre lorsque la première créature dans l'ordre d'initiative commence son tour, même si vous êtes surpris.

### Rivière de vie

Vengeur Utilitaire 10

*Le pouvoir divin s'écoule en vous en vous permettant de vous débarrasser de vos blessures les unes après les autres.*

**Quotidien ♦ divine, guérison**

Action mineure Personnelle

**Effet :** vous bénéficiez d'une régénération de 5 jusqu'à la fin de la rencontre.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Lames vicieuses

Vengeur Attaque 13

*Lorsque vous affrontez votre ennemi seul, il devient une cible facile pour vos estocs et vos tailles vicieux.*

**Rencontre ♦ arme, divine**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre jet d'attaque si aucun ennemi n'est adjacent à la cible.

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. L'attaque inflige 5 dégâts supplémentaires si aucun ennemi n'est adjacent à la cible.

### Lumière du soleil vengeur

Vengeur Attaque 13

*Tandis que votre attaque atteint sa cible, vous êtes enveloppé dans une lumière aveuglante, gênant les capacités d'un ennemi lorsqu'il tente de vous atteindre.*

**Rencontre ♦ arme, divine, radiant**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiaux et la cible subit un malus de -4 à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Mot de séquestration

Vengeur Attaque 13

*Un mot de pouvoir divin éclate lorsque vous le prononcez, châtiant votre ennemi et le transportant en un lieu où vous pourrez l'affronter seul.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, téléportation, tonnerre**

Action simple Distance 10

Cible : une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et vous téléportez la cible de 5 cases. Vous vous téléportez ensuite sur une case adjacente à la cible.

**Censure de poursuite :** tous les ennemis qui terminent leur mouvement sur une case adjacente à la votre subissent 5 + votre modificateur de Dextérité dégâts de tonnerre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### NUAGE DES ÂMES

Vengeur Attaque 13

*Tandis que vous tailladez avec votre arme, vous prononcez une prière pour les victimes innocentes de votre ennemi et les invoquez pour tourmenter vos adversaires.*

**Rencontre ♦ arme, divine, périmètre, psychique**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

L'attaque engendre un périmètre d'âmes hurlantes dans une explosion de proximité 1. Le périmètre demeure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous le dissipiez au prix d'une action mineure. Tous les ennemis qui entrent dans ce périmètre sont hébétés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Censure rétributive :** vous bénéficiez d'un bonus à vos jets d'attaque contre la cible égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Aspect de la fureur

Vengeur Attaque 15

*Vous canalisez la colère de votre dieu, créant un nuage de mort dansante autour de vous.*

**Quotidien ♦ arme, divine**

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, tous les ennemis qui commencent leur tour adjacents à vous ou qui vous touchent ou vous ratent avec une attaque de corps de corps subissent 5 dégâts.

### Lien du duel sacré

Vengeur Attaque 15

Empli d'un dévouement unilatéral à détruire votre ennemi choisi, vous frappez cet ennemi et formez un lien psychique avec lui qui le fait souffrir si ses alliés vous attaquent.

Quotidien ♦ arme, divine, psychique

Action simple

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible subit 5 dégâts psychiques à chaque fois qu'un autre ennemi vous touche jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous attaquiez qui que ce soit d'autre que la cible.

### Sceau de Carceri

Vengeur Attaque 15

Vous marquez votre ennemi du sceau sinistre de Carceri, la prison des dieux. Des chaînes spectrales entourent votre ennemi, le tenant en place et protégeant vos alliés contre ses attaques.

Quotidien ♦ divine, focaliseur, force

Action simple

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Vigueur.

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de force.

La cible est immobilisée et ses attaques contre les créatures distantes d'elle de plus de 5 cases ratent automatiquement (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts. La cible est immobilisée et ses attaques contre les créatures distantes d'elle de plus de 5 cases ratent automatiquement jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Serment de l'éclair divin

Vengeur Attaque 15

L'électricité jaillit de votre arme tandis que vous attaquez votre ennemi, puis rôde, promettant de punir votre ennemi s'il reste trop longtemps au même endroit.

Quotidien ♦ arme, divine, électricité

Action simple

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité. La cible subit 5 dégâts d'électricité à la fin de son tour si elle ne s'est pas déplacée d'au moins 1 case pendant son tour (sauvegarde annule). Se décaler ne compte pas comme un déplacement.

Échec : demi-dégâts et la cible subit 5 dégâts d'électricité à la fin de son prochain tour si elle ne s'est pas déplacée d'au moins 1 case pendant son tour (sauvegarde annule). Se décaler ne compte pas comme un déplacement.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### Fortification de défi

Vengeur Utilitaire 16

Vous méprisez la douleur des attaques de votre ennemi, ce qui vous permet d'agir sans entraves pour un instant.

Rencontre ♦ divine

Aucune

Déclencheur : vous ratez un jet de sauvegarde qui n'est pas un jet de sauvegarde contre la mort.

Effet : l'effet contre lequel vous avez raté un jet de sauvegarde ne vous affecte pas jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, mais vous effectuez vos jets de sauvegarde contre cet effet normalement.

### Manteau astral

Vengeur Utilitaire 16

Vous disparaissez des regards pour un bref instant dans le scintillement d'une brume argentée.

Rencontre ♦ divine, illusion

Action mineure

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

### Revenant vengeur

Vengeur Utilitaire 16

L'étreinte de la mort elle-même ne peut pas vous abattre. Puisant dans une force secrète, vous rassemblez l'énergie de vous relever.

Quotidien ♦ divine, guérison

Aucune

Personnelle

Déclencheur : vous ratez un jet de sauvegarde contre la mort.

Effet : vous réussissez le jet de sauvegarde et dépensez une récupération. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Souffles de la Mer Astrale

Vengeur Utilitaire 16

Une brume argentée scintille autour de vous et vous disparaissez, puis vous réapparez à une courte distance.

Rencontre ♦ divine, téléportation

Action de mouvement

Personnelle

Effet : vous vous téléportez de 4 cases.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### Charge spectrale

Vengeur Attaque 17

Tandis que vous vous déplacez pour affronter votre ennemi, une partie de vous-même quitte momentanément le monde physique.

Rencontre ♦ arme, divine

Action simple

Corps à corps arme

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

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

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

Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous chargez, vous devenez immatériel lorsque vous commencez la charge.

### Lame gardienne

Vengeur Attaque 17

Votre arme crée une tonnerre tandis qu'elle s'abat sur votre ennemi, balançant au loin tous les ennemis à proximité. Si n'importe quel autre ennemi s'approche trop près, votre arme investie de tonnerre est prête à le punir.

Rencontre ♦ arme, divine, tonnerre

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et vous poussez de 2 cases un ennemi à 2 cases de vous, différent de la cible. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, si n'importe quel ennemi autre que la cible entre dans une case adjacente à la votre ou vous touchez ou vous ratez avec une attaque de corps à corps depuis une case située dans votre allonge, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi. Cette attaque est considérée comme une action d'opportunité.

Censure rétributive : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque de la base de corps à corps égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Fureur astrale**

Vengeur Attaque 17

*Vous culbutez vos ennemis au travers de la Mer Astrale, les téléportant sur une courte distance en les laissant désorientés.*

**Rencontre** ♦ divine, focaliseur, psychique, téléportation

**Action simple**

**Distance 10**

**Cible** : une ou deux créatures.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et vous téléportez la ou les cibles de 3 cases. La ou les cibles sont immobilisées jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Préparez la mise à mort**

Vengeur Attaque 17

*Votre attaque paralyse votre ennemi sur place, le rendant moins apte à éviter votre prochaine attaque.*

**Rencontre** ♦ arme, divine

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre prochain jet d'attaque contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Censure de poursuite** : le bonus à votre jet d'attaque est de 2 + votre modificateur de Dextérité.

**PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19****Aspect de splendeur**

Vengeur Attaque 19

*Vous drapant dans un charme divin, vous assailliez l'esprit de votre ennemi et la contraignez à vous approcher.*

**Quotidien** ♦ charme, divine, focaliseur, psychique

**Action simple**

**Proximité explosion 5**

**Cible** : une créature prise dans l'explosion.

**Attaque** : Sagesse contre Volonté.

**Réussite** : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et vous tirez la cible de 3 cases. Au début de chacun de vos tours, vous tirez la cible de 3 cases (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts et vous tirez la cible de 2 cases. Au début de votre prochain tour, vous tirez la cible de 3 cases.

**Récupération vengeresse**

Vengeur Attaque 19

*Vous infligez la douleur de vos blessures à vos ennemis tandis que vous puisez force et guérison en votre dieu.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, guérison

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Vous récupérez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.

**Échec** : demi-dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez dépenser une récupération.

**Sanctuaire de répit**

Vengeur Attaque 19

*Le pouvoir radiant consomme et ralentit votre ennemi et forme un réseau divin qui galvanise vos défenses et entrave les mouvements de vos ennemis.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, périmètre, radiant

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants et la cible est ralenti (sauvegarde annule).

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

**Effet** : l'attaque crée un périmètre de radiance dans une explosion de proximité 1. Ce périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque vous êtes pris dans le périmètre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes vos défenses. Le périmètre est un terrain difficile pour les ennemis.

**Serment de la lame inexorable**

Vengeur Attaque 19

*Vous jurez que votre lame connaîtra le goût du sang de votre ennemi, et même si votre attaque échoue, vous êtes assuré d'un succès futur.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple**

**Corps à corps arme**

**Cible** : une créature.

**Attaque** : Sagesse contre CA.

**Réussite** : 5[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts. Vous gagnez un bonus de pouvoir de +5 sur le prochain jet de dégâts que vous lancez contre la cible avant la fin de rencontre, à moins que vous n'attaquiez une autre créature auparavant.

**PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 22****Pas siamois**

Vengeur Utilitaire 22

*Vous apparaisssez près d'un ennemi, assenez une attaque dévastatrice et disparaissez ensuite hors de sa portée.*

**Rencontre** ♦ divine

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Effet** : vous vous téléportez de 8 cases. Pour la toute dernière action de votre tour, vous pouvez vous téléporter de 8 cases au prix d'une action libre.

**Résolution indomptable**

Vengeur Utilitaire 22

*Le pouvoir de votre dieu vous soutient, vous permettant d'ignorer une blessure.*

**Quotidien** ♦ divine

**Interruption immédiate**

**Personnelle**

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts.

**Effet** : les dégâts sont réduits à 0.

**Serment du dernier assaut**

Vengeur Utilitaire 22

*Rien ne peut vous empêcher d'accomplir la tâche qui vous a été fixée par les dieux, pas même la mort.*

**Quotidien** ♦ divine

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : une attaque vous fait tomber à 0 points de vie ou moins et ne vous tue pas.

**Effet** : vous êtes mourant mais vous ne tombez pas inconscient.

Vous ne subissez pas d'autre dégât après l'attaque qui a déclenché le pouvoir et vous bénéficiez d'un bonus de +4 à vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. À la fin de votre tour de jeu suivant, vous tombez inconscient si vous êtes mourant.

### Vengeance fantomatique Vengeur Utilitaire 22

*Vous glissez entre ce monde et la Mer Astrale, ce qui vous permet de vous déplacer au travers des objets et de vous protéger des attaques.*

**Quotidien ♦ divine**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** vous gagnez déphasage et vous subissez demi-dégâts des attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 23

### Bouclier du vengeur Vengeur Attaque 23

*Vous créez une sphère de radiance qui consume votre ennemi. La sphère vous protège également, jaillissant brillamment si cet ennemi vous attaque.*

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant**

**Action simple Distance 20**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :** 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiaux.

*Si la cible vous touche ou vous rate avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous aveuglez la cible en réaction immédiate jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.*

### Duel en déphasage Vengeur Attaque 23

*Vous déphasez votre adversaire avec le monde et le rejoignez dans un duel solitaire à mort. Vous restez tous deux visibles comme des contours brumeux dans ce monde, mais aucune créature ne peut toucher l'un de vous deux.*

**Rencontre ♦ arme, divine**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La cible et vous-même êtes immobilisés. En outre, aucune autre créature n'a de ligne de vue ni d'effet sur aucun de vous deux et vous n'avez tous deux de ligne de vue et d'effet que l'un pour l'autre. Cet effet se termine si la condition d'immobilisation s'achève pour l'un de vous deux avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Censure rétributive :** vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre les attaques de la cible.

### Lien de justice Vengeur Attaque 23

*Vous frappez votre ennemi dans une irruption de radiance ardente, créant un lien entre vos esprits. Si cet ennemi s'éloigne de vous, vous pouvez vous téléporter à ses côtés et l'attaquer.*

**Rencontre ♦ arme, divine, radiant, téléportation**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiaux. Si la cible ne vous est pas adjacente au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à vos jets d'attaque contre elle jusqu'à la fin de ce tour-là et vous pouvez vous téléporter au cours de votre tour sur une case adjacente à la cible au prix d'une action de mouvement.

**Censure de poursuite :** lorsque vous utilisez ce pouvoir pour vous téléporter sur une case adjacente à la cible, elle subit 5 + votre modificateur de Dextérité dégâts radiaux.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Aspect de mort

Vengeur Attaque 25

*Vous devenez un porteur de mort. Aussi longtemps que vous restez proche de votre ennemi, il a un avant-goût de la mort.*

**Quotidien ♦ arme, divine**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur.

**Réussite :** 6[A] + modificateur de Sagesse dégâts et la cible subit 10 dégâts au début de son tour si vous êtes à 5 cases ou moins d'elle (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts et la cible subit 5 dégâts au début de son tour si vous êtes à 5 cases ou moins d'elle (sauvegarde annule).

### Justice du licteur

Vengeur Attaque 25

*Votre attaque consume autant l'esprit de votre ennemi que son corps et le précipite dans une spirale de douleur sur le chemin de l'anéantissement.*

**Quotidien ♦ arme, divine, psychique**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Premier jet de sauvegarde raté :** la cible est étourdie au lieu d'hébétée (sauvegarde annule).

**Chaque jet de sauvegarde ultérieur raté :** la cible subit 20 dégâts psychiques.

**Échec :** demi-dégâts et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

### Liens de la destinée

Vengeur Attaque 25

*Vous fîchez un fragment de votre âme dans l'esprit de votre ennemi. Vous pouvez vous transporter à ses côtés jusqu'à ce qu'il éjecte le fragment.*

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, psychique, téléportation**

**Action simple Distance 20**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre Volonté.

**Réussite :** 6d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** la cible subit un lien de destinée (sauvegarde annule). Vous pouvez vous téléporter sur une case adjacente à la cible au prix d'une action mineure jusqu'à ce que le lien s'achève. Vous n'avez pas besoin de ligne de vue vers votre case de destination.

**Effet secondaire :** vous pouvez vous téléporter sur une case adjacente à la cible au prix d'une action libre une fois. Vous n'avez pas besoin de ligne de vue vers votre case de destination.

### Sceau de damnation

Vengeur Attaque 25

*Un sceau horrible apparaît sur la tête de votre ennemi, le marquant comme créature damnée.*

**Quotidien ♦ arme, divine**

**Action simple Corps à corps arme**

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** lorsque vous ratez la cible avec un pouvoir d'attaque de rencontre de vengeur, l'attaque inflige demi-dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Charge astrale

Vengeur Attaque 27

Tandis que vous chargez, l'énergie de la Mer Astrale vous submerge, permettant à votre attaque finale d'étourdir votre ennemi.

Rencontre ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

### Coup mortel

Vengeur Attaque 27

Lorsque les alliés de votre ennemi sont distraits et éloignés, vous portez une attaque mortelle.

Rencontre ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à votre jet d'attaque si aucun ennemi n'est adjacent à la cible.

Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts. L'attaque inflige 2[A] dégâts supplémentaires si aucun ennemi n'est adjacent à la cible.

### Dispersion aux vents astraux

Vengeur Attaque 27

Tandis que vous frappez votre adversaire, les vents d'une tempête astrale balayent l'endroit, emportant vos ennemis au loin.

Rencontre ♦ arme, divine, téléportation

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts et vous téléportez chaque ennemi différent de la cible situé à 5 cases ou moins de vous de 5 cases.

Censure rétributive : le nombre de cases dont vous téléportez chaque ennemi est de 4 + votre modificateur d'Intelligence.

### Fin inéluctable

Vengeur Attaque 27

Votre attaque dévastatrice devrait suffire à accomplir la vengeance pour votre dieu. Si ce n'est pas le cas et que votre ennemi vous échappe cette fois-ci, vous pouvez alors tenter l'attaque à nouveau.

Rencontre ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Censure de poursuite : vous bénéficiez d'un bonus à votre jet d'attaque égal à votre modificateur de Dextérité.

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

Effet : si la cible est toujours en vie et ne vous est pas adjacente à la fin de votre tour de jeu suivant, vous regagnez l'usage de ce pouvoir. Vous pouvez regagner ainsi l'usage de ce pouvoir une fois par rencontre.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Aspect de terreur

Vengeur Attaque 29

Vous prenez un aspect effrayant, assaillant l'esprit de vos ennemis et les terrifiant à l'idée de vous attaquer.

Quotidien ♦ divine, focaliseur, psychique, terreur

Action simple Proximité explosion 5

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion.

Attaque : Sagesse contre Volonté.

Réussite : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et vous poussez la cible de 3 cases. Si la cible vous touche ou vous rate, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Si la cible vous touche ou vous rate avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

### Serment final

Vengeur Attaque 29

Portant un coup vicieux, vous jurez devant votre dieu que votre ennemi ou vous-même allez mourir aujourd'hui.

Quotidien ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 9[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre la cible et vous-même bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'attaque lancés l'un contre l'autre.

### Temple de résolution

Vengeur Attaque 29

Tandis que vous frappez, une prison de lames radiantes apparaît autour de vous et de votre ennemi, assurant que nul autre ennemi n'interfère avec votre combat.

Quotidien ♦ arme, divine, périmètre, radiant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 5[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'attaque engendre un périmètre d'énergie radiante dans une explosion de proximité 2. le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre. La cible subit 25 dégâts radiants à chaque fois qu'elle quitte le périmètre. Tous les ennemis différents de la cible subissent 25 dégâts radiants lorsqu'ils pénètrent dans le périmètre ou terminent leur tour à l'intérieur. Un ennemi qui pénètre ou quitte le périmètre à la suite d'un mouvement forcé ne subit pas ces dégâts.

### Vengeance embrasée

Vengeur Attaque 29

Avec un cri terrifiant, vous transformez la douleur de vos blessures en un éclat de feu purificateur.

Quotidien ♦ divine, feu, focaliseur, guérison, radiant

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion.

Attaque : Sagesse contre Réflexes.

Réussite : 7d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et de feu.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération. Tous les ennemis qui terminent leur tour adjacents à vous subissent 10 dégâts radiants et de feu jusqu'à la fin de la rencontre.

# VOIES PARANGONIQUES

## LIGE DU SERMENT

« Tes mots ne sont que du vent. Mes mots demeurent. »

**Prérequis :** vengeur, pouvoir serment d'inimitié.

Pour certaines sectes de vengeurs, le prononcé de serment est un élément central de leurs devoirs religieux et de leurs rites d'initiation. Dans les enseignements de ces sectes, un serment prononcé par un vengeur est proche des mots de création lancés par les dieux pour donner une forme durable au monde. Lorsque la volonté du vengeur et la volonté du dieu sont une, le serment d'un vengeur a le pouvoir de courber la réalité aux termes du serment.

En tant que membre de l'une de ces sectes de liges du serment, le pouvoir de votre *serment d'inimitié* est lourd de sens. Lorsque vous prononcez le jugement de votre dieu contre un ennemi, les attaques de cette créature sont moins susceptibles de vous blesser. Lorsque votre ennemi gît terrassé, vous réclamez la récompense de l'accomplissement de votre serment, puisant une vigueur nouvelle pour le reste du combat. Tandis que vous progressez le long de la voie du lige du serment, vous bénéficiez de pouvoirs qui sont plus efficaces contre la cible de votre serment, l'affaiblissant ou la rendant vulnérable à vos dernières attaques. Vous pouvez même faire profiter vos alliés de votre *serment d'inimitié* pour un court instant, vous assurant ainsi qu'ils vous aident à rendre la justice pour votre ennemi.

### APTITUDES DE LIGE DU SERMENT

**Serment du sang (niveau 11) :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes vos défenses contre les attaques effectuées par la cible de votre *serment d'inimitié*.

**Action promise (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous faites deux jets d'attaque contre chaque cible de cette attaque et utilisez n'importe lequel des deux résultats.

**Serment de persévérance (niveau 16) :** lorsque la cible de votre *serment d'inimitié* tombe à 0 points de vie, vous pouvez dépenser une récupération par une action libre.

### PRIÈRES DE LIGE DU SERMENT

#### Serment de faiblesse Lige du serment Attaque 11

Tandis que vous frappez votre ennemi juré, le pouvoir de votre *serment* diminue sa force et sa volonté.

**Rencontre ♦ arme, divine**

**Action simple Corps à corps arme**

Cible : la cible de votre *serment d'inimitié*.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



#### Croisade promise

Lige du serment Utilitaire 12

Le halo sacré qui représente votre *serment* entoure également vos alliés et leur confère une précision mortelle.

**Quotidien ♦ divine**

**Action mineure Proximité explosion 5**

Cible : chaque allié pris dans l'explosion.

**Effet :** chaque cible lance deux jets d'attaque et utilise le résultat qu'elle préfère lorsqu'elle effectue une attaque de corps à corps contre la cible de votre *serment d'inimitié* jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Lien du serment

Lige du serment Attaque 20

Vous liez une cible avec votre *serment*, la dédiant à la punition de votre dieu.

**Quotidien ♦ arme, divine**

**Action simple Corps à corps arme**

Cible : la cible de votre *serment d'inimitié*.

Attaque : Sagesse contre CA.

Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Effet :** la cible acquiert vulnérabilité 5 à vos attaques (sauvegarde annule).

## MARTEAU DU JUGEMENT

« Il faut parfois que le marteau du forgeron soit aussi celui du guerrier »

**Prérequis :** vengeur.



De même que le marteau du forgeron façonne le métal selon la volonté de son créateur, vous avez été envoyé pour façonner le monde suivant la volonté de votre dieu. Une arme et un outil entre ses mains, vous êtes élu pour forger le devenir des royaumes et pour punir ceux qui se dressent contre les desseins de votre dieu. Bien que le marteau du forgeron soit un outil de construction et de création, il peut devenir une arme de destruction en des temps troublés.

En suivant cette voie, vous accentuez les éléments de contrôle de nombreux pouvoirs de vengeur, particulièrement ceux qui font glisser, poussent, tirent et téléportent vos ennemis. Vous gagnez des capacités qui vous permettent de pousser vos ennemis même avec des pouvoirs qui ne supposent habituellement pas de mouvement forcé et qui augmentent la distance dont vous déplacez vos ennemis avec vos pouvoirs. Vos nouveaux pouvoirs d'attaque poussent vos cibles alentour ou les projettent au sol.

Comme le nom de cette voie l'indique, vous êtes plus efficace si vous utilisez un marteau ou un maillet.

## APTITUDES DE MARTEAU DU JUGEMENT

**Départ d'avalanche (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque et que cette attaque réussit, vous poussez chacune des cibles que vous avez touchées avec cette attaque d'un nombre de cases équivalent à votre modificateur d'Intelligence.

**Écraseur d'os (niveau 11) :** à chaque fois que vous touchez une créature avec un pouvoir d'attaque quotidien, cette créature subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Marteau sanguinaire (niveau 16) :** à chaque fois que vous faites glisser, poussez, tirez ou téléportez une créature en péril en utilisant un pouvoir, vous pouvez déplacer la créature de 2 cases supplémentaires.

## PRIÈRES DE MARTEAU DU JUGEMENT

### Marteau de tempête Marteau du jugement Attaque 11

*Vous frappez le sol de votre arme et la terre elle-même transmet le courroux de votre dieu, projetant à terre vos ennemis avec la force du tonnerre.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, tonnerre

**Action simple** Proximité explosion 3

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion.

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur.

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et soit vous faites tomber votre cible à terre soit vous la poussez de 2 cases.

**Arme :** si vous vous battez avec un marteau, le nombre de cases dont vous poussez la cible est égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

### Détermination d'acier Marteau du jugement Utilitaire 12

*Semblable à l'acier forgé et trempé par un maître forgeron, vous résistez aux pires attaques de vos ennemis.*

**Rencontre** ♦ divine

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous bénéficiez d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Marteau de la sentence finale

Marteau du jugement  
Attaque 20

*Le jugement de votre dieu repousse votre ennemi et le cloue sur place.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous poussez la cible de 3 cases, et elle est immobilisée (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts. Vous poussez la cible de 3 cases et elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Arme :** si vous vous battez avec un marteau, le nombre de cases dont vous poussez la cible est égal à 3 + votre modificateur d'Intelligence.

## VISAGE DE LA RÉVÉLATION

« Contemple mon visage et vois le visage de mon dieu. »

Prérequis : vengeur.



Au moment culminant de votre rite d'initiation, il y a des années, l'un des vengeurs de votre temple secret a retiré la capuche d'un manteau volumineux, révélant un visage qui n'était pas celui d'un mortel mais celui d'un être divin. Vous avez vu le visage de votre dieu à ce moment, et cette vision vous a transformé. Connaître cette présence divine est ce qui vous permet de détenir le pouvoir que vous avez et ce qui vous autorise à agir au nom de votre dieu. Lentement, toujours trop lentement, vous grandissez dans l'image de votre dieu au point où votre visage commence à révéler lui aussi sa stature.

Pour les initiés de votre foi, le visage de votre dieu est une vision merveilleuse capable d'inspirer la révérence et d'accroître la dévotion. Pour les ennemis de votre dieu, ce visage est un objet de terreur, de rayonnement embrasé, aveuglant.

Votre voie s'attache à votre propre transformation physique et spirituelle. Tandis que vous progressez le long de la voie du visage de la révélation, vous devenez un miroir plus limpide du visage de votre dieu et une

expression plus fidèle de sa volonté. Vous pouvez puiser dans la vigilance de l'esprit divin et vous transformer vous-même en un aspect divin pas très éloigné de celui d'un ange, volant à tire-d'aile pour mieux combattre les ennemis de votre dieu.

### APTITUDES DE VISAGE DE LA RÉVÉLATION

**Action révélée (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour accomplir une action supplémentaire, vous gagnez en outre une utilisation supplémentaire de l'un de vos pouvoirs de conduit divin pour cette rencontre.

**Charge des cieux (niveau 11) :** lorsque vous chargez, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de déplacement en vol, ce déplacement étant une partie intégrante de votre charge. Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 à toutes vos défenses contre les attaques d'opportunité que vous provoquez en vous déplaçant pendant la charge.

**Puissance du péril (niveau 16) :** la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vous regagnez l'utilisation de visage rayonnant si vous l'avez déjà utilisé au cours de cette rencontre.

### PRIÈRES DE VISAGE DE LA RÉVÉLATION

#### Visage rayonnant Visage de la révélation Attaque 11

La lumière de la présence de votre dieu brille sur votre visage, consumant vos ennemis.

**Rencontre ♦ divine, focaliseur, radiant**

**Action simple**

**Proximité décharge 5**

**Cible :** chaque ennemi pris dans la décharge.

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes.

**Réussite :** 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

#### Vigilance divine Visage de la révélation Utilitaire 12

Vos sens accrus par la présence de votre dieu, vous dépassent vos ennemis d'un bond et leur fermez toute ouverture pour vous attaquer.

**Rencontre ♦ divine**

**Action de mouvement**

**Personnelle**

**Effet :** vous vous décalez de votre vitesse. Vous ne donnez d'avantage de combat à aucun ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Aspect du divin Visage de la révélation Attaque 20

Vous devenez une expression plus parfaite de la présence de votre dieu, irradiant vos adversaires avec la lumière de votre esprit et développant des ailes rayonnantes pour finir le combat.

**Quotidien ♦ divine, focaliseur, métamorphose, radiant**

**Action simple**

**Proximité explosion 1**

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion.

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes.

**Réussite :** 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre. En outre, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement et vous pouvez voler en vol stationnaire.

## ZÉLOTE ASSASSIN

« C'est la volonté de Sehanine que les serviteurs de Lolth meurent comme ils ont vécu, en secret et en silence. »

**Prérequis :** vengeur, formé en Discréption.



Chaque vengeur est formé à l'art brutal du combat et doué dans l'art d'isoler un ennemi et de l'expédier en quelques coups brefs. Certaines sectes de vengeurs mettent aussi l'accent sur l'art de la discréption, en particulier celles qui sont dédiées à des divinités qui favorisent la discréption, les ombres et le secret, incluant Sehanine, Lolth, Zehir et Vecna. Parmi ces vengeurs, les plus dangereux empruntent la voie du zélate assassin.

En tant que disciple de cette voie, vous incarnez la dévotion et la brutalité à parts égales, ce qui fait de vous une arme mortelle dirigée contre les ennemis de votre divinité. Vos compétences se concentrent sur la capacité d'entrer et de sortir des ombres au tournant d'un combat, portant des coups qui disposent rapidement de vos adversaires. Vous rassemblez les ombres autour de vous ou vous vous dissimulez dans un nimbe de lumière divine, et vous maîtrisez des techniques qui tirent parti des ouvertures du combat, occasionnant des dégâts plus élevés lorsque vous jouissez de l'avantage de combat ou contre des ennemis

en péril. Au point culminant de la voie, vous pouvez vous rendre invisible à votre ennemi et le consumer avec une radiance aveuglante qui le laisse plus à découvert contre vos attaques.

### APTITUDES DE ZÉLOTE ASSASSIN

**Action du voile divin (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et vous pouvez vous téléporter de 3 cases par une action libre avant ou après votre action.

**Technique de l'abattoir (niveau 11) :** lorsque vous touchez une cible en péril contre laquelle vous jouissez de l'avantage de combat, l'attaque occasionne 1d6 dégâts supplémentaires à la cible.

**Voile du zélate (niveau 16) :** lorsque vous chargez, vous pouvez effectuer un test de Discréption opposé à la valeur de Perception passive de la cible de votre attaque de charge (vous ne subissez pas de malus à ce test pour vous être déplacé pendant la charge). Si le test réussit, vous jouissez de l'avantage de combat pour cette attaque.

### PRIÈRES DE ZÉLOTE ASSASSIN

#### Surgissement du néant Zélate assassin Attaque 11

Vous vous téléportez dans la position idéale pour asséner une frappe mortelle à votre ennemi.

**Rencontre** ♦ arme, divine, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si vous jouissez de l'avantage du combat contre la cible, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

**Effet :** vous vous téléportez de 2 cases avant ou après l'attaque.

#### Ombre de la vengeance Zélate assassin Utilitaire 12

Vous enappelez à votre dieu pour soustraire votre image de l'esprit de votre ennemi.

**Quotidien** ♦ arme, divine, illusion

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible :** un ennemi pris dans l'explosion.

**Effet :** vous devenez invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est celle de votre serment d'inimitié, vous devenez invisible pour elle (sauvegarde annule).

#### Lame du Zélate

Zélate assassin Attaque 20

Votre arme consume votre ennemi avec une énergie rayonnante et le laisse vulnérable à vos attaques.

**Quotidien** ♦ arme, divine, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature.

**Attaque :** Sagesse contre CA.

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants.

La cible subit 10 dégâts radiants continus et vous donne l'avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

**Échec :** demi-dégâts. La cible subit 5 dégâts radiants continus et vous donne l'avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

## DESTINÉES ÉPIQUES

Lorsque vous atteignez le niveau 21, vous pouvez choisir une destinée épique. Vous pouvez retarder votre choix jusqu'à ce que vous ayez atteint un niveau supérieur. Vous pouvez renoncer à acquérir une destinée épique. Si vous choisissez une destinée épique après le niveau 21, vous bénéficierez des avantages qu'elle confère pour votre niveau et les niveaux inférieurs.

### AVATAR PRIMAL

*Vous êtes l'incarnation vivante de la Nature, un puissant esprit drapé dans une enveloppe charnelle.*

**Prérequis :** niveau 21, toute classe primale

Vous ne faites qu'un avec le monde qui vous entoure. Vous entendez le murmure des arbres lorsqu'ils parlent de leurs rêves passés, vous pressentez les changements de saisons annoncés par les vents et vous comprenez les pensées des bêtes. Le monde des esprits est à vos yeux aussi réel que votre corps, vous vivez et évoluez dans les deux mondes. Tel le plus puissant et le plus sage des barbares, des druides, des gardiens ou des shamans qui vous ont précédés, vous n'avez pas peur de la mort. Vous savez qu'à votre mort, vous rejoindrez le monde des esprits, un royaume déjà familier.

La plupart des esprits sont bienveillants, certains ne se soucient pas des affaires des mortels. D'autres sont malveillants. Ils vous voient aussi bien que vous les voyez, votre pouvoir et votre lien avec leur monde ont attiré leur attention sur vous. Ces esprits vous perçoivent comme une menace et cherchent à vous nuire, mais vous avez de nombreux alliés au royaume des esprits, qui vous soutiennent et qui mettent une partie de leurs forces à votre service. À mesure que votre pouvoir grandit, vos liens avec la Nature se renforcent jusqu'à parvenir à une communion de chaque instant.

Vos actions ont un tel impact que le grand esprit primal a pu vous appeler pour servir ses dessins. Que vous ayez choisi de prêter allégeance ou non à cette entité ne change en rien vos capacités, même si cela peut altérer votre corps selon la nature de votre protecteur. Ainsi, si vous avez passé une alliance avec un esprit de la forêt, vos cheveux prendront l'aspect d'un feuillage dont la teinte varie au rythme des saisons. Si vous servez un esprit de la chasse, il se peut que votre apparence devienne bestiale et hirsute, et si vous servez un esprit animal d'une grande sagesse, vous pourriez acquérir des sabots ou des bois de cerf.

### IMMORTALITÉ

À la mort de votre enveloppe charnelle, vous continuez d'exister sous la forme d'un esprit de la nature.

**Adoubement spirituel** : vous êtes appelé par des forces puissantes qui vous soutiennent et qui vous exhortent àachever votre mission au plus vite. Après l'accomplissement de votre tâche, vous quitterez ce monde pour entrez au royaume des esprits. Libéré votre enveloppe charnelle, vous rejoindrez les esprits qui protègent l'équilibre de la nature et vous guiderez de nouveaux champions sur la voie que vous avez ouverte.



### APTITUDES D'AVATAR PRIMAL

**Déplacement primal (niveau 21)** : lorsqu'un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps, vous pouvez vous téléportez de 3 cases en réaction immédiate.

**Faveur des esprits (niveau 24)** : après chaque repos prolongé, choisissez une caractéristique. Jusqu'à la fin de votre repos prolongé suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque, de compétences et de caractéristiques liés à cette caractéristique.

**Éternel retour (niveau 30)** : une fois par jour, lorsque vous mourez et qu'il vous reste au moins deux récupérations, vous pouvez revenir à la vie. Au début de l'un des 10 premiers tours de jeu à partir de votre mort, vous pouvez dépensez deux récupérations pour revenir à la vie. Vous revenez avec un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril et vous êtes débarrassé de tous les états qui vous affectaient et qu'un jet de sauvegarde peut annuler. Vous effectuez alors votre tour de jeu normalement.

### POUVOIR D'AVATAR PRIMAL

#### Voyage spirituel

Avatar primal Utilitaire 26

*Votre esprit sort de votre corps et révèle votre vraie nature.*

**Quotidien → primaire**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet** : votre corps disparaît, et vous apparaissiez sous la forme d'un esprit sur une case adjacente. Tant que vous êtes sous cette forme, vous êtes immatériel et vous gagnez la capacité déphasage. Vous bénéficiez également d'une VD en vol égale à votre VD et vous pouvez effectuer un vol stationnaire. Vous pouvez utiliser vos pouvoirs à volonté et de rencontre mais vous ne pouvez pas utiliser vos pouvoirs quotidiens, vos pouvoirs d'objets magiques ou vos rituels. Vous pouvez rester sous cette forme jusqu'à ce que vous y mettiez fin en action simple, jusqu'à ce que vous tombiez à 0 points de vie ou moins ou jusqu'à ce que vous preniez un repos court ou prolongé. Lorsque vous quittez cette forme, votre corps réapparait, rejoint par votre esprit, sur la case que vous occupez actuellement.

## GARDIEN DU SAVOIR

Tout savoir doit être préservé car la clé de ce que nous sommes, de ce que nous avons été et de ce que nous deviendrons est contenue dans la connaissance.

**Prérequis :** niveau 21, Intelligence 21 ou Sagesse 21, formé dans deux compétences de connaissance.

Vous êtes un puits de savoir, un érudit sans pareil continuellement à la recherche de légendes, de mythes et, surtout, de vérité. Alors que vous vous contentez d'étudier et de méditer, les gens viennent à vous du monde entier - et d'au-delà - pour demander audience. Ils cherchent à soumettre à votre sagacité et à votre sagesse sans pareil d'innombrables problèmes : l'emplacement d'un artefact depuis longtemps disparu, la solution d'une énigme impossible ou la stratégie à adopter pour stopper une horde de berserkers enragés. D'autres viennent à vous simplement pour discuter, apprendre et enrichir leur propre compréhension de l'univers.

Cependant, il est certaines vérités qu'il vaut mieux garder secrètes, un tel savoir implique donc de lourdes responsabilités. Si vous révélez inconsidérément l'emplacement d'une puissante arme perdue depuis la chute d'une civilisation oubliée, il se peut que vous condamniez le monde à être la première victime de cette arme terrifiante. À l'inverse, si vous gardez pour vous l'antidote d'une terrible épidémie, vous aurez la mort des victimes sur la conscience. En définitive, il vous appartient de décider quand théauriser vos connaissances et quand les partager librement et de savoir discerner ce qui doit être révélé et ce qui doit demeurer secret.

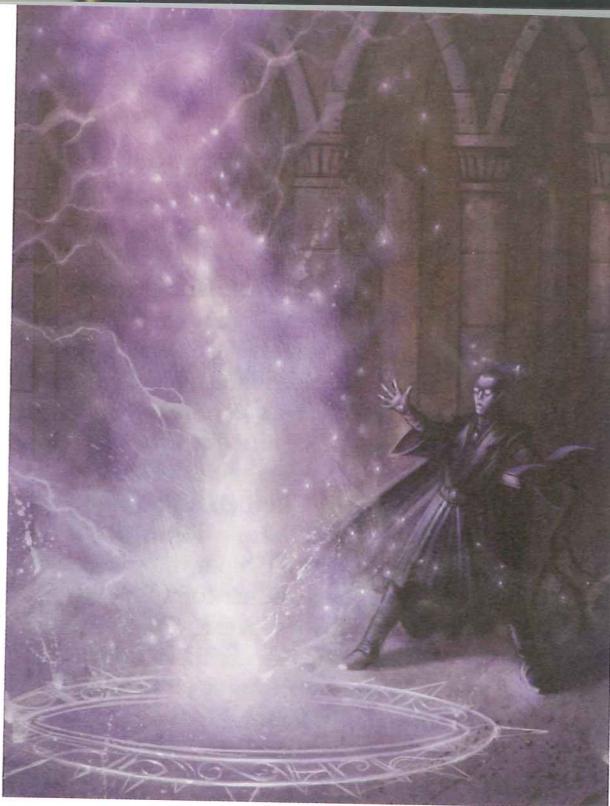
### IMMORTALITÉ

Les gardiens du savoir font partie des plus grands érudits qui soient et ils mettent à profit leur immense savoir pour combattre ceux qui cherchent à répandre l'obscurantisme et à faire reculer la civilisation.

**Grande bibliothèque :** l'ultime expression de votre pouvoir temporel est la construction de la colossale bibliothèque qui accueille votre collection de livres et de parchemins. Avec le temps, vous avez accompli votre quête de destinée et collecté plus de livres, manuscrits et autres ouvrages que vous ne pouvez compter. La seule façon d'empêcher les plus dangereux de ces textes de tomber dans de mauvaises mains a été de construire un lieu où les abriter. Que vous ayez bâti cet édifice dans le monde mortel, qu'il flotte à la dérive sur la Mer Astrale ou qu'il soit caché au cœur de la Cité d'Airain, de Sigil ou de Port-Obscur, cette grande bibliothèque vous assure l'immortalité. Elle rappellera à tout ceux qui en contempleront les merveilles la ferveur de votre engagement pour la préservation du savoir et la recherche de la connaissance.

### APTITUDES DE GARDIEN DU SAVOIR

**Sagesse du gardien du savoir (niveau 21) :** lorsque vous effectuez un test de connaissance ou un test de connaissance des monstres, vous pouvez effectuer deux fois le jet et utiliser le meilleur résultat.



De plus, vos attaques infligent 2 dégâts supplémentaires lorsque vous touchez des créatures dont l'origine fait partie du champ d'étude de vos formations de compétences. Par exemple, si vous êtes formé en Arcanes, vos attaques infligeront 2 dégâts supplémentaires lorsque vous touchez des élémentaires, des fées ou des créatures de l'ombre.

**Sagacité du gardien du savoir (niveau 24) :** lorsque vous effectuez un test de compétence pour un rituel, vous pouvez effectuer deux jets et utiliser le meilleur des deux résultats.

Vous pouvez doubler le temps d'incantation d'un rituel pour réduire de moitié le coût des composantes de ce rituel.

De plus, lorsque vous infligez un coup critique contre une créature dont l'origine fait partie du champ d'étude de vos formations de compétences, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre cette créature jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Révélation du gardien du savoir (niveau 30) :** choisissez deux de vos pouvoirs utilitaires quotidiens. Ces deux pouvoirs sont désormais des pouvoirs de rencontre pour vous. Si vous n'avez pas deux pouvoirs utilitaires quotidiens, vous pouvez immédiatement échanger vos pouvoirs utilitaires jusqu'à ce que vous ayez deux pouvoirs utilitaires quotidiens qui deviennent alors des pouvoirs de rencontre.

### POUVOIR DE GARDIEN DU SAVOIR

#### Nom véritable

Gardien du savoir Utilitaire 26

Vous prononcez le vrai nom de votre adversaire, révélant ainsi ses faiblesses à vos alliés.

**Rencontre**

**Action simple**

Proximité explosion 10

**Cible :** une créature prise dans l'explosion

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

## HÉROS ÉTERNEL

*Vous avez été choisi pour accéder à l'immortalité sous la forme d'un esprit guerrier afin de guider les générations futures.*

**Prérequis :** niveau 21, toute classe primale

Au milieu de la nuée des esprits primaux qui protègent le monde et préservent son équilibre naturel, les esprits des grands héros mortels se dressent tels des flambeaux guidant leurs descendants. Vous êtes voué à lutter à leurs côtés et à prouver votre valeur en vous couvrant de gloire au combat. Tant que vous êtes encore en vie, votre heure n'est pas encore venue pour rejoindre les rangs des héros éternels. Cependant, vos frères immortels exultent à chacune de vos victoires et vous confèrent une partie de leurs pouvoirs, attendant le jour où vous livrerez votre ultime combat et les rejoindrez dans le monde des esprits.

Combattre un adversaire valeureux, voilà ce qui emplit votre cœur de joie et provoque les hourras de vos invisibles compagnons. Vous nourrissez une haine particulière pour ceux qui cherchent à tricher avec la Mort ou à infliger une mort infâmante à leurs victimes. Ces êtres méritent de subir votre courroux et d'être renvoyés dans les ténèbres.

### IMMORTALITÉ

Les grands esprits ancestraux que vous vénérez se délectent tout particulièrement des démonstrations de courage et d'endurance des mortels. Grâce à votre amour du combat, vous avez gagné leur reconnaissance. En retour, une fois votre dernière heure venue, ils vous offriront l'opportunité d'aider vos descendants et tous ceux qui sauront s'en montrer dignes.

**Gloire éternelle :** vous vous êtes particulièrement distingué au cours de votre ultime combat en luttant avec une bravoure sans pareil. Quelle qu'ait été l'issue du combat, vous siégez désormais aux côtés des héros éternels, réunis pour vous accueillir dans leurs rangs. Dans un débordement de joie, ils vous conduisent au monde des esprits, où un grand festin a été préparé en votre honneur. Laissant votre existence mortelle derrière vous, vous devenez un véritable héros éternel, dont la présence plane sur les champs de bataille du monde entier, insufflant aux guerriers la force et le courage dont ils auront besoin pour triompher de leurs ennemis.

### APTITUDES DE HÉROS ÉTERNEL

**Adversaire valeureux (niveau 21) :** une fois par rencontre en action mineure, vous pouvez désigner l'ennemi le plus proche de vous comme étant un adversaire valeureux jusqu'à la fin de la rencontre. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vos attaques contre cet adversaire valeureux ignorent toutes les capacités de résistance et d'immatérialité.

De plus, une fois par round, vous pouvez infliger 2d8 dégâts supplémentaires à votre adversaire valeureux sur un succès. Si vous pouvez effectuer plusieurs attaques contre cette cible au cours du tour de jeu, vous décidez à



quelle attaque ces dégâts supplémentaires s'appliquent après avoir résolu toutes les attaques.

Enfin, si vous réduisez l'adversaire valeureux à 0 points de vie, vous pouvez dépensez une récupération en action libre.

**Traqueur de proie (niveau 24) :** une fois par rencontre, en action de mouvement, vous pouvez vous téléporter sur une case adjacente à toute créature que vous voyez.

**Prémises de la mort (niveau 30) :** si votre adversaire valeureux est la seule cible de votre attaque et que cette attaque échoue, vous gardez l'usage de ce pouvoir d'attaque. Tout effet qui arrive normalement lorsque vous ratez une attaque avec ce pouvoir s'applique toujours.

### POUVOIR DE HÉROS ÉTERNEL

#### Destrier spirituel

Héros éternel Utilitaire 26

*Surgi de nulle part, un destrier spirituel ailé vous emporte jusqu'à votre adversaire.*

**À volonté**

**Réaction immédiate Personnelle**

**Déclencheur :** l'ennemi désigné par votre aptitude d'ennemi valeureux termine son déplacement à 6 cases ou moins de vous.

**Effet :** vous volez et atterrissez sur une case adjacente à l'ennemi déclencheur. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

## MESSAGER DE LA DÉSOLATION

*La mauvaise fortune vous suit pas à pas.*

**Prérequis :** niveau 21

Vous êtes l'annonciateur des tempêtes, le héraut de la destruction, le semeur de malheurs. Où que vous alliez, les destinées se font et se défont sur votre passage. Vous vous êtes affranchi il y a bien longtemps des fils du destin et désormais, pour vous, rien n'est écrit. Chacun de vos pas, chacune de vos décisions façonnent l'avenir. Les conséquences de vos choix peuvent détrôner des rois, réveiller d'antiques abominations, ruiner des empires ou contrecarrer les desseins des dieux eux-mêmes.

Le poids de vos décisions pèse fatallement sur le destin des peuples, des royaumes ou des causes que vous avez choisi de combattre. Malchance, accidents et catastrophes naturelles s'abattent sur vos ennemis lorsque vous êtes dans les parages. Il s'agit généralement de petits coups du sort, comme un orage qui ruine les récoltes, un messager qui est retardé pendant quelques heures précieuses par un fer de cheval mal ferré ou un serviteur qui a malencontreusement oublié de fermer une porte. Vous ne pouvez contrôler ces événements ni même imaginer la forme qu'ils prendront. De fait, la malchance s'abat souvent sur ceux auxquels vous ne cherchez pas à nuire, même si ce n'est en rien comparable à ce que subissent vos ennemis. Détruisant involontairement tout ce qui a de la valeur à vos yeux, vous ne vous attardez jamais dans les endroits que vous appréciez.

## IMMORTALITÉ

Personne ne peut savoir avec certitude ce que le destin vous réserve. Valeureux champion du bien, si vous combattez un seigneur maléfique, votre échec pourrait très bien mener à la destruction du royaume pour lequel vous vous battiez tandis que votre réussite pourrait conduire à l'instauration d'une tyrannie tout aussi dangereuse que celle du seigneur ténébreux que vous avez renversé. Ce n'est qu'à la fin de votre vie mortelle que le but de votre existence vous apparaitra clairement.

**Destin tragique :** Vous êtes inexorablement poussé à semer la désolation une dernière fois en détruisant une terrible créature, un puissant royaume ou un artefact légendaire. À l'heure de votre triomphe, votre œuvre sinistre se défait et une nouvelle trame du destin se met en place. Dans ce nouveau schéma, vous n'avez plus votre place et vous êtes expulsé de la création. Il ne reste rien de vous mais les légendes se souviendront de vous comme de l'annonciateur des cataclysmes et de la destruction. En d'autres temps et d'autres lieux, vous vous réveillerez avec le terrible certitude que, une fois encore, vous êtes appelé à servir de messager de la désolation.

## APTITUDES DE MESSAGER DE LA DÉSOLATION

**Bouclier de mauvaise fortune (niveau 21) :** lorsque vous obtenez un 1 naturel sur un jet d'attaque, vous pouvez le relancer. Si vous obtenez de nouveau un 1 naturel, vous ne pouvez plus le relancer. De plus, lorsqu'un ennemi obtient un 1 naturel sur un jet d'attaque contre vous, cet ennemi est étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et vous pouvez le faire glisser de 3 cases en réaction immédiate.

**Maitre de la malchance (niveau 24) :** une fois par rencontre, lorsqu'une créature située dans un rayon de 10 cases descend à 0 points de vie ou moins, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde ou dépenser une récupération.

**Clin d'œil du destin (niveau 30) :** lorsque vous effectuez une attaque et que vous ratez toutes les cibles, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau.

## POUVOIR DE MESSAGER DE LA DÉSOLATION

### Manteau funeste Messager de la désolation Utilitaire 26

*Une tempête de malheurs éclate autour de vous, conduisant vos adversaires à leur perte.*

**Quotidien**

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi situé dans un rayon de 3 cases confère un avantage de combat à vos alliés, ne peut pas se téléporter et subit 5 dégâts lorsqu'il rate une attaque.

## VÉNÉRABLE

La réalité n'est qu'un voile qui masque une vérité fondamentale.

Prérequis : niveau 21, toute classe divine



Vos longues méditations, votre morale inflexible et votre dévotion quotidienne au service des dieux vous ont amené à développer une nouvelle philosophie concernant la place des mortels dans le cosmos. Vous avez entraperçu la véritable nature de l'infini, cette étendue intemporelle où les âmes mortelles se perdent et vos intuitions ont le pouvoir de changer la course du monde. Votre enseignement est destiné à apporter l'espérance et l'illumination aux générations futures grâce aux fragments de vérité contenus dans les paroles que vous avez proférées et les actes que vous avez accomplis.

Au premier abord, votre philosophie peut sembler minimiser la place des dieux mais vous reconnaisez pourtant que les dieux sont des intermédiaires nécessaires entre les mortels et l'infini. Vous respectez ainsi toutes les divinités en tant qu'exemples à suivre pour les mortels. Vos sermons, vos écrits ou le récit de votre vie ont le pouvoir d'aider les fidèles d'innombrables divinités à mieux comprendre le monde des mortels.

La nature exacte de votre révélation dépend de vous. Vous pouvez être un visionnaire qui connaît la destinée des âmes mortelles et qui enseigne comment les actions accomplies dans ce monde peuvent influencer leur destin ultime. Vous pouvez être un réformateur dont les enseignements contredisent l'intégrisme des doctrines sclérosées des grands cultes. Vous pouvez être un philosophe qui prône le stoïcisme, la lutte contre le mal ou qui a développé une doctrine éthique rigoureuse.

À moins que vous n'enseigniez à vos initiés de sombres vérités qui conduisent à la cupidité, à l'hédonisme ou à la tyrannie, même si ceux qui suivent cette voie trouvent rarement l'illumination et la paix au bout du chemin.

## IMMORTALITÉ

Toutes les entités ne souhaitant pas voir l'illumination et la compréhension se répandre dans le monde mortel, le Vénérable marche sur une route périlleuse.

**Vérité révélée :** vous avez explorez les coins les plus reculés de l'univers, vous vous êtes dressé face aux légions célestes, vous avez affronté les armées démoniaques et vous avez déjoué les plans d'entités diaboliques. Vous avez parcouru les royaumes de la Mer Astrale et exploré le Chaos élémentaire en quête de savoir. Enfin, vous avez trouvé la source même de l'existence. En accomplissant votre quête de destinée, vous recevez une vision, celle d'un chemin lumineux parcourant l'infini. Porté par vos convictions inébranlables, vous faites vos premiers pas sur cet ultime chemin, basculant dans une autre réalité et disparaissant aux yeux des mortels. Longue est l'étrange route qu'il vous faudra parcourir, mais votre périple n'est qu'un commencement. Pour les siècles à venir, les mortels suivront vos pas, guidés par vos enseignements et inspirés par votre exemple.

## APTITUDES DE VÉNÉRABLE

**Adversaire immortel (niveau 21) :** les créatures immortelles subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque contre vous. De plus, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre les créatures immortelles égal à votre modificateur de Sagesse.

**Manifestation du divin (niveau 24) :** vous pouvez utiliser chacun de vos pouvoirs de Conduit divin une fois par rencontre. De plus, vous pouvez sélectionner n'importe quel talent de Conduit divin, même si vous ne priez pas la divinité requise.

**Acte de grâce (niveau 30) :** lorsqu'un allié situé dans un rayon de 20 cases tombe à 0 points de vie ou moins, vous pouvez dépensez une récupération en interruption immédiate. Vous ne regagnez pas de points de vie pour avoir dépenser cette récupération mais l'allié regagne des points de vie comme s'il avait dépensé lui-même une récupération.

## POUVOIR DE VÉNÉRABLE

### Rempart de sérénité

Vénérable Utilitaire 26

Lorsque vous comprenez la nature d'une chose, cette dernière devient négligeable. En partageant cette compréhension avec vos alliés, vous les protégez contre les blessures.

#### Quotidien ♦ divine

Action mineure      Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, radiant ou tonnerre. Chaque cible bénéficie d'une résistance 30 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : la résistance persiste.

## VOIX DU DESTIN

*Le Chant des Héros résonne encore dans votre âme. Avant de rejoindre le Chœur, vous partagez les merveilles de sa musique avec le monde entier.*

**Prérequis :** barde de niveau 21

Aux jours plus sombres de la guerre qui opposa les dieux aux originels, lorsque les agents du néant semblaient sur le point de mettre à bat l'œuvre divine et d'annihiler la création elle-même, les hérauts divins unirent leur voix pour donner aux mortels la force de repartir au combat. Leur chant transforma les plus humbles des mortels en véritables héros et leur donna la force de se dresser contre la marée montante des ennemis en marche. Ces premiers hérauts sont toujours vivants dans la mémoire de leurs descendants, conscients que, sans la ferveur des chants de leurs ancêtres, le monde aurait basculé dans le néant.

Vous avez étudié le Chant des Héros et vous savez que sa mélodie résonne encore à l'oreille des plus grands héros. Il leur arrive d'entendre les notes subtiles de cette harmonie céleste, même inconsciemment. Les lointains échos de cette antique mélodie, présents dans un air enjoué ou peut-être entraperçus dans le feu de l'action, procurent aux mortels l'inspiration dont ils ont besoin pour s'élever au-dessus de la terne réalité et pour entrer dans la légende.

### IMMORTALITÉ

Vous avez entendu l'obsédante mélodie de ce chant antique. Lorsque les mots de la création se mirent à résonner dans l'harmonie cosmique, le sens de votre vie et la finalité de votre destinée vous sont clairement apparus. Désormais, le cours de votre vie a radicalement changé. Vous consacrez toute votre énergie à rassembler les fragments épars de cette antique mélodie pour les réunir en une œuvre unique. Vous serez bientôt en mesure de faire résonner une fois de plus le Chant des Héros dans le monde entier pour que de nouveaux champions se lèvent face aux ennemis de la création et protègent le monde.

**Le Chœur éternel :** une fois votre quête de destinée achevée, après avoir retroussé chaque note et recomposé l'œuvre dans toute sa pureté, vous êtes en mesure de révéler la plénitude de cette œuvre glorieuse. Pour la première fois, vous pouvez jouer le Chant des Héros dans son intégralité. La pureté de ce chant est telle que votre corps se transcende et s'efface pour vous permettre de rejoindre les chanteurs de jadis, physiquement et vocalement, accordant votre tonalité à celle de chœur pour interpréter le chant éternellement.

### APTITUDES DE VOIX DU DESTIN

**Destinée accomplie (niveau 21) :** vous pouvez dépenser un point d'action pour permettre à un allié situé dans un rayon de 20 cases d'effectuer une attaque en action libre au lieu d'effectuer vous-même une action supplémentaire. Si l'attaque de l'allié touche, vous regagnez le point d'action dépensé.



**Destin limpide (niveau 24) :** lorsque vous utilisez le pouvoir *paroles de majesté*, la cible peut effectuer deux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence ou de caractéristique et utiliser le résultat qu'elle préfère jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Inspiration héroïque (niveau 30) :** lorsqu'un allié, situé dans un rayon de 5 cases, dépense un point d'action pour effectuer une attaque, vous et tous vos alliés pouvez dépenser une récupération en action libre.

### POUVOIR DE VOIX DU DESTIN

#### Fragment du Chant

Voice du destin Utilitaire 26

*Vous chantez un vers du Chant des Héros, rendant hommage aux champions passés, présents et à venir. Portés par cette mélodie, vos alliés et vous êtes animés d'un héroïsme incroyable.*

**Quotidien** ♦ **arcanique**, **périmètre**

**Action mineure**      **Proximité** explosion 5

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de musique exaltante qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans le périmètre, vous et vos alliés pouvez dépenser un point d'action pour effectuer deux actions supplémentaires au lieu d'une. En action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

# OPTIONS DES PERSONNAGES

**LA COMBINAISON** de sa race et de sa classe définit la majorité des capacités de votre personnage – mais un personnage ne se limite pas à ses capacités. Ses talents et son équipement viennent compléter ses pouvoirs et ses aptitudes de classe, tandis qu'un historique développé vous aide à l'enrichir en lui donnant une personnalité.

Les historiques ne donnent que des avantages mineurs en jeu, mais ils sont importants pour définir ce que votre personnage est et pas seulement ce qu'il peut faire. Ils suggèrent des éléments de personnalité et d'histoires que vous pouvez utiliser quand vous jouez votre personnage, et ce sont aussi d'excellentes accroches dont votre MD peut se servir pour relier votre personnage aux aventures qui vous attendent. Les talents sont un bon moyen de personnaliser votre personnage, en modifiant ses capacités pour qu'elles correspondent exactement au personnage que vous voulez jouer. Les talents de ce chapitre sont principalement destinés aux nouvelles races et classes introduites dans ce livre.

Les objets ordinaires et magiques compensent vos faiblesses et augmentent vos forces. Ils garantissent que vos attaques et vos défenses restent à la hauteur contre les monstres toujours plus dangereux que vous rencontrez au fil de vos aventures.

Les rituels multiplient vos possibilités, en vous permettant de surmonter les obstacles et d'aborder les problèmes en dehors des combats. Un choix de rituels bien pensé vous aide à finaliser votre personnage, vous laissant prêt à affronter toutes les difficultés que vous pourriez rencontrer.

Ce chapitre comprend les éléments suivants :

- ◆ **Historiques** : des éléments de règles et des idées d'histoires pour développer le passé de votre personnage et la façon dont il affecte son présent.
- ◆ **Talents** : un large choix de nouveaux talents pour des personnages de tous les échelons.
- ◆ **Matériel d'aventurier** : des pièces d'équipement de base dont votre personnage pourrait avoir besoin.
- ◆ **Objets magiques** : plus d'armures, d'armes, de focaliseurs et d'autres objets destinés aux classes de ce livre.
- ◆ **Rituels** : de nouveaux rituels, dont certains réservés aux bardes et d'autres qui offrent de nouvelles options à tous les lanceurs de rituels.

HOWARD LYON





# HISTORIQUES

Le *Manuel des Joueurs* vous propose des questions pour vous aider à réfléchir au passé de votre personnage. Les suggestions qui suivent sont des ressources à utiliser quand vous créez un personnage : elles vous offrent une plus grande variété d'idées d'histoires et y ajoutent un avantage en jeu qui reflète le passé de votre personnage.

Cette section décrit un certain nombre d'éléments d'historique à utiliser comme source d'inspiration pour donner de l'épaisseur à votre personnage. Vous pouvez choisir autant de ces éléments que vous le souhaitez, mais un bon moyen de créer un historique à la fois riche et utilisable est de choisir trois catégories différentes puis un élément dans chacune. Ce livre contient cinq catégories d'historiques, liées à la géographie, la société, la naissance, l'activité et la race.

Quelque soit le nombre d'éléments d'historique que vous utilisez, vous pouvez à la création d'un personnage (et avec l'accord de votre MD) choisir l'un des avantages historiques suivants :

- ◆ Bénéficier d'un bonus de +2 sur les tests d'une compétence associée à votre historique.
- ◆ Ajouter une compétence associée à votre historique à votre liste de compétence de classes avant de choisir celles dans lesquelles vous êtes formé.
- ◆ Choisir une langue associée à votre historique. Vous parlez, lisez et écrivez couramment cette langue.
- ◆ Gagner un avantage régional si vous utilisez un décor de campagne qui en propose (comme les ROYAUMES OUBLIÉS).

Les éléments d'historique présentés ici ne sont pas les seuls possibles. Servez-vous de ces idées comme source d'inspiration pour créer un historique aussi unique que votre personnage. Avant tout, souvenez-vous qu'un historique n'est pas qu'un avantage de jeu. C'est le socle sur lequel vous bâtissez votre personnage, il donne des indices sur ce que la campagne lui réserve et définit sa personnalité.

## GÉOGRAPHIE

Cet élément décrit l'environnement général de la région dans laquelle vous avez été élevé.

**Désert** : vous avez grandi au cœur d'une étendue désolée et aride, comme un désert de sable ou des plaines rocaillées. Comment vous et votre famille avez-vous survécus ? Aspirez-vous à retrouver la vie simple du désert, ou êtes-vous reconnaissant d'avoir échappé à ses épreuves constantes ? Comment vous accommodez-vous de la variété infinie de couleurs et d'odeurs des environnements urbains ?

*Compétences associées* : Endurance, Nature.

**Forêt** : vous avez grandi dans une région boisée, comme une forêt ou une jungle. Avez-vous survécu grâce à la cueillette, ou vous et votre famille étiez-vous

des chasseurs ? Vous sentez-vous en harmonie avec la forêt, ou n'est-ce qu'une source de nourriture à récolter ?

*Compétences associées* : Nature, Perception.

**Montagnes** : vous avez grandi parmi les pics froids et escarpés d'une chaîne de montagnes. Quelle était la fréquence de vos visites dans les basses terres pendant cette période ? Qu'est-ce qui vous a fait quitter les montagnes pour devenir un aventurier ?

*Compétences associées* : Athlétisme, Exploration.

**Marais** : vous avez grandi dans un marécage, le delta d'une rivière, ou une autre zone humide. Quelle est la première chose que vous avez apprise, marcher ou nager ? Vous méfiez-vous de la sensation de la terre ferme sous vos pieds, ou êtes-vous heureux d'avoir enfin les pieds secs ?

*Compétences associées* : Athlétisme, Nature.

**Ville** : vous avez grandi dans une ville importante. Dans quelle partie de la ville avez-vous été élevé ? Vous êtes-vous cantonné à cette zone, ou avez-vous exploré tous les coins de la ville ? Avez-vous encore des liens avec votre ancien quartier, ou êtes-vous content d'oublier votre enfance ?

*Compétences associées* : Connaissance de la rue, Histoire.

## SOCIÉTÉ

Cet élément d'historique définit votre statut social et votre fortune.

**Pauvre** : vous avez grandi sans revenu stable. Êtes-vous issu d'une famille de paysans, de serviteurs ou d'ouvriers ? Avez-vous dû mendier dans les rues avec votre famille pour pouvoir manger ? Quel est le plus grand sacrifice que vous ou votre famille ayez dû faire pour survivre ? Comment avez-vous acquis vos possessions initiales ?

*Compétence associée* : Connaissance de la rue.

**Aisé** : vous avez eu une enfance fortunée, et vous n'avez jamais manqué de rien. Quelle était la source de votre richesse ? En avez-vous hérité, ou votre famille travaillait-elle pour gagner son argent ? Ses sources étaient-elles légales, ou était-elle le fruit de manœuvres frauduleuses ? À quoi ressemblait la maison où vous habitez ? Avez-vous jamais connu la faim ou le désespoir ?

*Compétence associée* : Histoire.

**Noble** : vous appartenez à l'aristocratie. Votre famille a-t-elle un titre de noblesse ? Etes-vous un héritier potentiel de ce titre, et si oui, combien de personnes s'interposent-elles entre vous et lui ? Dans quelles circonstances êtes-vous devenu un aventurier ?

*Compétences associées* : Diplomatie, Intuition.

## NAISSANCE

S'il est un élément commun à beaucoup de héros, c'est une naissance dont les circonstances sortaient de l'ordinaire.

**Au sein d'une autre race** : vous êtes né parmi une autre race que la vôtre. Avez-vous grandi au milieu des arbres d'une forêt des elfes, dans les profondeurs d'une forteresse de nains dans les montagnes, ou dans une

caravane de halfelins ? Votre famille vivait-elle parmi cette race quand vous êtes né, ou d'autres circonstances vous y ont-elles amené ?

**Compétence associée :** une compétence pour laquelle cette autre race bénéficie d'un bonus.

**Béni :** vous avez reçu une grande bénédiction d'un parfait inconnu quand vous êtes né. Quel genre de personne vous a béni ? Etais-elle liée à une religion particulière ? Si oui, pratiquez-vous cette religion ? Etes-vous resté en contact avec cette personne, ou vous méfiez-vous des motifs de sa bénédiction ? Comment la bénédiction vous affecte-t-elle ?

**Compétences associées :** Intuition, Religion.

**Maudit :** vous avez été victime d'une terrible malédiction par un complet inconnu quand vous êtes né. Quel genre de personne vous a maudit, et pourquoi ? Avez-vous revu cet inconnu ? Avez-vous été tenu à l'écart à cause de la malédiction ? Portez-vous une marque visible de celle-ci ? Comment la malédiction vous affecte-t-elle ?

**Compétences associées :** Bluff, Religion.

**Présage :** votre naissance a été marquée par un événement inhabituel - peut-être un terrible orage, une éclipse, ou le début ou la fin d'une bataille. Quel était ce présage ? Comment a-t-il interprété ? D'autres sont-ils nés sous le même présage, et si c'est le cas, entretenez-vous des relations particulières avec eux ?

**Compétences associées :** Arcanes, Histoire.

**Prophétie :** votre naissance avait été annoncée par une prophétie. Que dit la prophétie de vous et de votre futur ? Si quelqu'un croit à la prophétie, de qui s'agit-il ? Travaillez-vous à ce que la prophétie se réalise ou à l'empêcher ? Les détails de la prophétie donneront peut-être à votre MD des idées d'aventure.

**Compétences associées :** Histoire, Religion.

**Sur un autre plan :** vous n'êtes pas né dans ce monde, mais sur un autre plan comme par exemple en Féerie. Quelles circonstances avaient mené vos ancêtres vers ce plan ? Étaient-ils des natifs de ce plan, des captifs amenés contre leur gré, ou de simples visiteurs ? Quand avez-vous quitté ce plan, et qu'avez-vous dû accomplir pour le quitter ? Regrettez-vous le plan où vous êtes né, ou craignez-vous d'y retourner ?

**Compétence associée :** Arcanes.

## ACTIVITÉ

Avant de devenir un aventurier, c'est ainsi que vous gagniez votre vie.

**Artisan :** vous exercez une profession liée à un artisanat précis, comme boulanger, forgeron, charpentier ou cordonnier. Que produisiez-vous ? Appréciez-vous votre métier ou n'était-ce qu'un moyen de gagner votre vie ? Quel a été votre chef-d'œuvre, et que lui est-il arrivé ?

**Compétences associées :** Athlétisme, Diplomatie.

**Artiste :** vous étiez un chanteur, un danseur, un acrobate, un conteur ou une autre sorte de professionnel du spectacle. Vous produisiez-vous en solo ou en tant que membre d'un groupe ? Étiez-vous connu ? Si c'est le cas, vous arrive-t-il encore de rencontrer des admirateurs ?

**Compétences associées :** Bluff, Histoire.

**Criminel :** vous viviez du mauvais côté de la loi. Quel genre de crime avez-vous commis ? Avez-vous mené une vie de crime par choix ou par nécessité ? Apparteniez-vous à une bande ? Commettez-vous encore des méfaits occasionnels, ou tout cela est-il derrière vous ? Dans ce derniers cas, qu'est-ce qui vous a poussé à quitter votre mode de vie criminel ? Avez-vous encore des contacts dans la pègre ? Vos anciens associés vous considèrent-ils désormais comme un ennemi ?

**Compétences associées :** Discréption, Larcin.

**Érudit :** votre vie était autrefois tournée vers la connaissance. Dans quel domaine d'érudition étiez-vous spécialisé ? Étiez-vous un enseignant ou un scribe, un architecte ou un astrologue, un avocat ou un sage ? Les autres respectaient-ils vos théories ou rejetaient-ils vos idées ? Cherchez-vous encore à apprendre et à enseigner ou avez-vous abandonné la vie académique pour une vie d'aventure ?

**Compétences associées :** Arcanes, Religion.

## EXEMPLES D'HISTORIQUE

Voici deux exemples de la façon dont on peut utiliser le matériel de ce chapitre pour créer un historique de personnage cohérent.

Née et élevée dans les ruelles crasseuses d'une grande ville, Nerys a développé un réel talent pour faire respecter son autorité. Ce talent lui a permis d'atteindre le grade de sergent dans la milice de la ville une fois en âge d'aider sa famille à vivre. Elle gagnait de quoi prendre en charge ses parents et ses frères et sœurs cadets et de quoi avoir encore quelques pièces de cuivre pour elle-même, un confort auquel elle n'avait jamais espéré. Le jour où un ami d'enfance est venu lui demander un service, Nerys s'est retrouvée en guerre contre l'un des syndicats de trafiquants de la ville. Fuyant la vengeance d'un baron du crime, Nerys a rejoint un groupe d'aventuriers et met à leur service sa connaissance de la rue.

Le joueur de Nerys a choisi trois éléments d'historique : ville (géographie), pauvre (société) et militaire (activité). Nerys a ajouté Connaissance de la rue à ses compétences de classe.

Jahan est le fils unique d'une maison noble, et a toujours été le plus grand trésor de ses parents. En effet, un couple de grue est apparu au moment de sa naissance et a fait trois fois le tour du toit de la tour où se situait sa chambre. Jahan est devenu un érudit respecté dès sa jeunesse et l'histoire de son pays était le principal sujet de ses études. À l'aube du jour où il aurait dû passer à l'âge adulte et devenir l'héritier du titre familial, le soleil s'est levé sur une scène horrible : des milliers de grues mortes jonchaient la campagne avoisinante. Quelques semaines plus tard, alors que leurs récoltes déperissaient mystérieusement et que leurs puits s'assèchent, les roturiers commencent à murmurer que Jahan en est la cause. Il est temps pour lui d'abandonner ses livres et de chercher des réponses dans le vaste monde.

Le joueur de Jahan a choisi trois éléments d'historique : noble (société), présage (naissance) et érudit (activité). Jahan bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'Histoire.

**Fermier** : vous travailliez dans une ferme où vous avez appris à vivre dans la nature. Vous occupiez-vous de bétail, de récoltes ou des deux ? Votre ferme avait-elle sa spécialité ? Vous et votre famille étiez-vous les propriétaires de la ferme, ou étiez-vous à leur service ? Regrettez-vous cette époque, ou vouliez-vous échapper à cette existence ?

*Compétences associées* : Endurance, Nature.

**Marchand** : vous étiez impliqué dans l'achat et la vente de marchandises. Quel genre de marchandises achetiez-vous ou vendiez-vous ? Étiez-vous un marchand honnête, ou abusiez-vous votre clientèle ? Vous ou votre famille possédiez-vous l'affaire, ou travailliez-vous pour quelqu'un d'autre ? Voyagiez-vous, ou restiez-vous dans une échoppe ou une auberge ?

*Compétences associées* : Bluff, Diplomatie.

**Marin** : vous travaillez à bord d'un bateau. S'agissait-il d'une péniche ou d'un voilier ? Étiez-vous matelot, navigateur, soldat ou officier ? Où avez-vous voyagé ? Quelles distances avez-vous parcouru ? Naviguez-vous à bord d'un vaisseau marchand, d'un yacht de plaisance, d'un navire de transport ou d'un bateau pirate ?

*Compétences associées* : Acrobaties, Perception.

**Militaire** : vous apparteniez à une organisation militaire, comme une armée ou la garde d'une cité. Étiez-vous un conscrit ou un engagé volontaire ? Quel était votre rang ? Comment avez-vous quitté le service ? Si vous ne l'avez pas quitté, quelles sont les circonstances qui vous permettent de continuer à remplir vos obligations tout en partant à l'aventure.

*Compétences associées* : Athlétisme, Endurance.

## HISTORIQUES RACIAUX

Quelque chose dans votre histoire vous distingue des autres membres de votre race.

### DEMI-ELFE

**Communauté demi-elfe** : contrairement à la plupart des demi-elfes, vous avez été élevé dans une communauté de demi-elfes. Vos parents étaient des demi-elfes, et le mélange de sang humain et elfe dans vos veines remonte à des générations. Pourquoi cette communauté s'est-elle formée ? Ses membres ont-ils souffert des préjugés d'humains, d'elfes, des deux ? Ou n'avez-vous eu de contact avec aucune des deux communautés jusqu'à maintenant ?

*Compétence associée* : Histoire.

**Paria** : vous êtes né dans des circonstances qui ont fait de vous un exclu : dans une communauté elfe qui haïssait les humains par exemple, ou l'inverse. Quelles ont été les circonstances de votre naissance ? Quelle place avaient vos parents dans leur communauté ? Êtes-vous parti de vous-même ou vous a-t-on chassé ? Êtes-vous toujours poursuivis par de vieux ennemis ou d'anciennes rivalités datant de votre jeunesse ?

*Compétences associées* : Endurance, Nature.

**Voyageur** : vous n'avez jamais vécu nulle part plus de quelques mois d'affilée. Pourquoi voyagez-vous autant ? Vous et votre famille fuyez-vous quelque chose ? Ou êtes-vous un enfant trouvé qu'un autre

voyageur a élevé ? Savez-vous où sont les autres membres de votre famille aujourd'hui ou avez-vous perdu contact avec eux au fil de vos errances ?

*Compétence associée* : Connaissance de la rue.

### DEMI-ORQUE

**Faveur des tempêtes** : Beaucoup de demi-orques ont un respect particulier pour Kord, bien qu'ils ne le considèrent pas comme le fondateur de leur race. Vous avez vécu une expérience marquante lors d'une tempête : vous êtes peut-être né pendant un orage, à moins que vous n'ayez été frappé par la foudre en arrivant à l'âge adulte. Vous êtes désormais marqué par Kord et il est clair qu'il vous réserve une destinée particulière. Mais laquelle ?

*Compétences associées* : Nature, Religion.

**Né parmi les orques** : vous êtes né et avez passé vos jeunes années parmi les orques, enfant d'un orque et d'un demi-orque. Vous étiez peut-être même destiné à faire de grandes choses, mais quelque chose s'est mal passé. Peut-être votre tribu a-t-elle été massacrée pendant un raid malheureux ou par un groupe d'aventuriers. Ou peut-être un orque au lignage pur a-t-il défié l'autorité de votre parent demi-orque, vous obligeant à fuir une mort certaine. Comment voyez-vous les orques désormais ?

*Compétence associée* : Athlétisme.

**Première génération** : l'un de vos parents était un humain et l'autre un orque. Quelles sont les circonstances qui les ont poussés l'un vers l'autre ? Étiez-vous bien accepté dans votre village natal ou étiez-vous rejeté ?

*Compétence associée* : Bluff.

### DÉVA

**Au bord de la corruption** : votre esprit a été corrompu lors de votre dernière vie antérieure. Vous étiez si mauvais que vous avez failli être réincarné en rakshasa. Bien que la réincarnation vous ait lavé de la plus grande partie de la souillure, vous connaissez encore des accès de violente colère ou de pensées sadiques. Quelle a été la cause de votre corruption ? Avez-vous cédé à la tentation du pouvoir, ou cherchiez-vous à éviter par vos actions un mal encore plus grand ?

*Compétences associées* : Discrétion, Intimidation.

**Au seuil de l'illumination** : dans votre vie antérieure la plus récente, vous étiez une âme incroyablement élevée, sur le point d'attendre la transcendance épique à laquelle votre esprit aspire depuis un millier de vies. Qu'est-ce qui a interrompu votre voyage spirituel et a mené à votre réincarnation en aventurier ?

*Compétence associée* : Arcanes.

**Vie oubliée** : bien que vous ne vous souveniez que vaguement de vos vies antérieures, il y en a une dont vous n'avez aucun souvenir : la plus récente. Pour autant que vous sachiez, vous avez cessé d'exister pendant presque un siècle. Quelque chose a-t-il empêché votre réincarnation, ou s'est-il produit quelque chose pendant cette vie qui vous empêche de vous en souvenir ?

*Compétences associées* : Endurance, Larcin.

## DRAKÉIDE

**Déshonoré** : un énorme échec de votre part a causé la perte complète de votre honneur. Beaucoup de drakéides dans votre situation chercheraient la mort, mais vous ne l'avez pas fait. Pourquoi ? Avez-vous été accusé à tort ? Si ce n'est pas le cas, quelle action vous a coûté votre honneur ? Le referiez-vous ? Comment pourriez-vous regagner votre honneur ?

*Compétences associées* : Bluff, Connaissance de la rue.

**Œuf rare** : l'œuf dont vous avez éclos avait une particularité que les drakéides jugent prometteuse. Il avait peut-être la couleur de l'or bruni, ou portait un motif évoquant un symbole lourd de sens, ou encore s'est cassé en deux de façon nette lorsque vous en êtes sorti. Quel poids donnez-vous à ce phénomène ? Que pensez-vous qu'il signifie, et qu'en ont pensé vos parents ?

*Compétences associées* : Arcanes, Religion.

**Rencontre avec le passé** : à un moment de votre vie, vous vous êtes retrouvé confronté à un élément de l'histoire des drakéides. Vous avez peut-être trouvé une arme forgée dans l'empire perdu d'Arkhosia, ou découvert un fragment de parchemin datant de cette époque, ou rêvé d'une ancienne bataille comme si vous y étiez. Quel impact cette rencontre a-t-elle eu sur vous ? Comment vous motive-t-elle aujourd'hui ? Aspirez-vous à restaurer l'ancienne gloire de votre race ? Ou la chute d'Arkhosia vous rend-elle amer et vous incite-t-elle à vous tailler une place dans un nouvel empire ?

*Compétences associées* : Histoire, Intuition.

## DROW

**Orphelin** : la communauté drow dans laquelle vous êtes né n'existe plus. Peut-être une armée de nains ou d'elfes l'a-t-elle fait disparaître de l'Outremonde, ou peut-



THOMAS DENMARK

être a-t-elle été exterminée par une autre cité drow. Vous avez survécu à cet événement d'une façon ou d'une autre. Quelque chose en vous a-t-il incité l'un des envahisseurs à vous épargner et à vous emmener à la surface ?

*Compétences associées* : Endurance, Exploration.

**Paria** : vous avez été chassé de la cité où vous êtes né, probablement pour avoir enfreint les coutumes atroces de votre peuple ou contrarié les terribles caprices du clergé de Lolth. Rêvez-vous d'y retourner pour exercer votre vengeance ou fuyez-vous pour sauver votre vie ?

*Compétences associées* : Exploration, Perception.

## ÉLADRIN

**Fée en exil** : vous êtes né dans le monde et n'êtes jamais entré en Féerie avant le début de votre carrière d'aventurier. Vos parents ont-ils été exilés ou tués ? Avez-vous été élevé par des membres d'une autre race ? Peut-être votre transe est-elle hantée par des visions des paysages luxuriants de la Féerie. Ou bien la Féerie vous est-elle aussi étrangère qu'un pays lointain ?

*Compétences associées* : Endurance, Nature.

**Marqué par les drows** : vous portez la cicatrice d'une rencontre avec les drows, qu'elle soit physique ou plus probablement émotionnelle. Que s'est-il passé ? Cette rencontre a sans doute renforcé votre haine pour les drows. Mais de la peur se mêle-t-elle désormais à cette haine ? Ou s'agit-il d'une soif dévorante de vengeance ? Peut-être quelque chose lors de cette rencontre a-t-il fait naître en vous une trace de compassion pour les drows. Espérez-vous qu'ils pourront être un jour sauvés et rejoindre les rangs des éladrins ?

*Compétences associées* : Exploration, Soins.

**Noble naissance** : L'un de vos parents est un noble éladrin. Quel est son titre ? (Bralani des vents d'automne, ghæle de l'hiver et courre des querelles et malices sont quelques exemples des nombreux titres possibles.) Vous sentez-vous une affinité particulière pour une saison, une passion ou un autre phénomène naturel ou émotionnel lié au titre de votre parent ? Vous avez probablement des liens bien plus forts avec la Féerie qu'avec ce monde. Pourquoi vivez-vous aujourd'hui des aventures dans le monde ? Quelle a été votre première visite dans le monde, et quelle a été votre réaction ?

*Compétences associées* : Intimidation, Nature.

## ELFE

**Allié des fées** : vous connaissez bien la Féerie et vous avez des liens étroits avec vos cousins éladrins ou avec d'autres fées. Comment avez-vous noué ces liens ? Peut-être des envahisseurs ont-ils massacré votre famille ou détruit votre foyer, vous obligeant à fuir en Féerie. Les éladrins vous ont-ils accueilli ? Il est possible que vous n'ayez jamais vécu parmi les elfes. Pourquoi avez-vous quitté la Féerie ? Avez-vous été banni ou êtes-vous parti de vous-même pour voir le vaste monde ?

*Compétences associées* : Arcanes, Intuition.

**Elfe sauvage** : vous êtes originaire d'une tribu particulièrement sauvage que les autres elfes considèrent comme primitive. Pourquoi votre tribu est-elle autant isolée ? Avez-vous perdu contact avec le monde extérieur

ou votre peuple a-t-il rejeté la civilisation ? Êtes-vous déjà allé dans une ville où ces endroits ne sont-ils que des contes de la veillée pour vous ?

*Compétences associées : Acrobaties, Athlétisme.*

**Elfe urbain :** vous avez été élevé dans une ville où une autre race était majoritaire. Comment votre famille est-elle arrivée dans cette ville ? Votre communauté vit-elle comme les humains ou avez-vous grandi dans une enclave elle ? Êtes-vous heureux dans cette ville ou vous languissez-vous de la nature sauvage ?

*Compétences associées : Connaissance de la rue, Larcin.*

## FÉRAL

**Augure lunaire :** vous étiez un augure lunaire, un meneur religieux voyageant entre les différentes communautés de féraux. Cette expérience vous a permis de découvrir le monde de façon beaucoup moins limitée que la plupart des férals. Pensez-vous retourner un jour dans votre tribu ou n'aspirez-vous qu'à la diversité infinie d'une vie d'aventures ?

*Compétences associées : Soins, Religion.*

**Féral urbain :** votre tribu a été chassée de son territoire au cours du siècle dernier et vous êtes né dans une grande ville humaine. Vous êtes peut-être né dans le monde du crime, ou peut-être votre famille a-t-elle accédé à une situation respectable. Comment trouvez-vous la vie citadine ? Rêvez-vous de vastes plaines et de forêts sauvages, ou les allées tortueuses et les marchés encombrés sont-ils votre véritable domaine ?

*Compétences associées : Acrobaties, Connaissance de la rue.*

**Persécution :** vous ou votre famille avez connu une période de persécution où les férals étaient jetés en prison ou tués à cause de leurs liens supposés avec des lycanthropes. Avez-vous été arrêté ? Avez-vous dû vivre caché ? Suite à cette expérience, avez-vous honte de votre héritage ou au contraire le portez-vous avec fierté ?

*Compétences associées : Bluff, Discréption.*

## GENASI

**Né du chaos :** vous avez passé une partie de votre jeunesse dans le Chaos Élémentaire, peut-être dans la Cité d'airain des éfrits ou dans un monastère githzerai. Au cours d'un des voyages dans le Chaos Élémentaire dont vous êtes friand, vous avez été projeté dans un portail qui menait vers le monde. Êtes-vous bloqué dans le monde ou avez-vous décidé d'y rester quelques temps ? Attendez-vous avec impatience de rentrer chez vous ou appréciez-vous votre nouvelle vie à l'abri des menaces élémentaires ?

*Compétences associées : Arcanes, Endurance.*

**Spécimen d'études :** peut-être vous ont-ils créé, peut-être vous ont-ils invoqué, ou simplement trouvé ; quelle que soit la façon dont ils vous ont acquis, vous avez été utilisé par une cabale d'érudits des arcanes comme le sujet de fascinantes études. Vous avez pu être exhibé pour un public ou soigneusement caché à tous sauf les membres de la cabale. Êtiez-vous bien traité ou enfermé en cage ? Vous êtes-vous échappé après qu'une catastrophe a frappé les érudits ? Êtiez-vous cette catastrophe ?

*Compétences associées : Arcanes, Larcin.*

## GNOME

**Captif des fomorians :** vous avez été prisonnier d'un seigneur fomorian. Votre famille a-t-elle été capturée ou êtes-vous né en captivité ? Comment vous êtes-vous échappé ? Êtes-vous habité d'une soif de vengeance ou d'un profond désir de rester aussi loin que possible des fomorians ?

*Compétences associées : Discréption, Endurance.*

**Fée en exil :** vos parents ont quitté la Féerie avant votre naissance et n'y sont jamais retournés. Votre famille est-elle partie par choix ou par nécessité ? Prévoyez-vous de rejoindre cette terre d'origine que vous n'avez jamais connue ou êtes-vous satisfait de votre situation dans le monde ?

*Compétences associées : Endurance, Nature.*

## GOLIATH

**Guetteur des cieux :** vous étiez un conseiller respecté dans votre tribu. Vous aidiez votre peuple à éviter d'épuiser ses ressources de chasse et de récolte, vous exploriez de nouveaux territoires et vous dirigez les cérémonies saisonnières. Aujourd'hui vous êtes séparé de votre tribu par choix ou par nécessité. Que s'est-il passé ? Avez-vous pris une décision qui vous a valu des ennemis implacables au sein de votre tribu ? Un membre plus jeune de la tribu a-t-il pris votre place ? Ou avez-vous ressenti l'appel d'un monde au-delà des terres de votre tribu ?

*Compétences associées : Histoire, Religion.*

**Égaré du jour :** victimes d'une famine causée par la sécheresse, les membres de votre tribu ont suivi un torrent de montagnes jusqu'à une rivière souterraine et y ont trouvé la nourriture dont ils avaient besoin. Ils ont fini par forger une alliance avec un clan de nains voisin, se sont adaptés à la vie souterraine et ne sont jamais remontés à la surface. Vous êtes le premier membre de votre tribu depuis des générations à voir le soleil. Pourquoi êtes-vous sorti des cavernes ?

*Compétences associées : Athlétisme, Exploration.*

## HALFELIN

**Baiser d'Avandra :** votre naissance a été marquée par un événement inhabituel que votre famille a interprété comme un signe de la faveur d'Avandra. Un oiseau est peut-être venu se percher sur le rebord d'une fenêtre de la pièce où vous naissiez, ou peut-être avez-vous une marque de naissance évoquant le symbole sacré d'Avandra. Quel est cet événement qui marque la faveur d'Avandra ? Quel effet a-t-il eu sur votre enfance et votre apprentissage ? Joue-t-il un rôle dans vos plans pour l'avenir ?

*Compétences associées : Acrobaties, Soins.*

**Banni :** vous avez été exclu de votre communauté et les membres de votre famille ont interdiction de vous adresser la parole ou même de prononcer votre nom. Qu'avez-vous fait pour mériter cette honte ? Reste-t-il quelqu'un chez vous à qui vous manquez ou qui éprouve de la compassion pour votre détresse ? Une récompense est-elle promise pour votre tête, ou votre passé menace-t-il votre avenir d'une quelconque autre façon ?

*Compétences associées : Bluff, Discréption.*

**Conteur** : vous êtes un puits de science sur le folklore halfelin, et vous connaissez des fables et des légendes adaptées à toutes les situations. Ces histoires contiennent de nombreuses informations utiles sur l'histoire et la culture des halfelins. Comment les avez-vous apprises ? Laquelle est la plus importante à vos yeux ? Les histoires vous ont-elles poussées vers une vie d'aventure, et si c'est le cas, pourquoi ?

*Compétences associées* : Histoire, Religion.

## HUMAIN

**Domaine ancestral** : votre famille portait un titre de noblesse important à l'apogée de l'empire de Nerath, mais les terres qu'elle possédait autrefois sont aujourd'hui des étendues sauvages et dangereuses. Rêvez-vous de reconquérir ces terres et de les rendre à nouveau habitables ? Ou fuyez-vous les prétentions de plus en plus ridicules de votre famille de nobles en exil ?

*Compétences associées* : Diplomatie, Histoire.

**Héritier des Dieux oubliés** : un signe lors de votre naissance ou un événement de votre vie suggère une influence d'un dieu aujourd'hui mort ou oublié. Êtes-vous destiné à faire revivre le culte de cette divinité ancienne ou à prendre la place d'un dieu mort depuis la nuit des temps ? Les autres dieux sont-ils pour vous des alliés potentiels ou de dangereux ennemis ?

*Compétences associées* : Intuition, Religion.

## NAIN

**Demeure ancestrale perdue** : dans votre jeunesse, la demeure ancestrale de votre clan a été conquise par des ennemis ou détruite dans une catastrophe

## AUTRES AVANTAGES EN JEU

Votre MD peut décider d'accorder un bonus à votre personnage pour certains tests de compétence ou d'autres jets dans des situations où l'historique de votre personnage pourrait raisonnablement lui donner un avantage. Si l'historique de votre personnage décrit un apprentissage chez un forgeron, par exemple, le MD pourrait donner un bonus aux tests de Diplomatie quand votre personnage interagit avec le forgeron du baron, ou un bonus aux tests de Perception quand une formation spécifique pourrait aider votre personnage à repérer que quelque chose ne va pas. N'hésitez pas à demander au MD un « bonus d'historique » si vous voyez un lien possible.

L'historique de votre personnage peut aussi impliquer qu'il sait faire certaines choses qui n'ont pas de rapport avec le système de compétences du jeu ou autres éléments de règles. Si votre personnage a travaillé comme forgeron, vous n'avez pas besoin de faire un test de compétence pour produire un fer à cheval, ou pour gagner votre vie comme forgeron. Dans certaines circonstances, un historique bien décrit peut donner à votre personnage un avantage en jeu même si les règles ne couvrent pas la situation.

Les détails de votre historique impliquent presque toujours d'autres personnes, comme des amis, des ennemis, des parents et d'anciens professeurs. Ces fragments d'histoire sont autant d'occasions pour le MD de créer des personnages non joueurs et des situations qui peuvent être utilisés ensuite dans sa campagne

naturelle. Vous faisiez parti des survivants exilés qui se sont construits une nouvelle vie, probablement dans un territoire humain proche. Vos parents ont-ils survécu au désastre ? Si ce n'est pas le cas, qui vous a élevé ? Les survivants ont-ils été les bienvenus dans leur nouvelle communauté, ou avez-vous été ostracisés ? Rêvez-vous de reconstruire un jour votre demeure ancestrale ?

*Compétences associées* : Nature, Perception.

**Paria** : votre famille et votre clan vous ont exclu, coupant les liens qui sont si importants pour les membres de votre race. Qu'avez-vous fait pour mériter ce châtiment ? Essayez-vous de gagner votre réintégration au sein du clan ou de vous faire un nom et de créer votre propre clan ? Vos compagnons d'aventure sont-ils un substitut de famille pour vous ou êtes-vous un solitaire dans l'âme ?

*Compétence associée* : Bluff.

**Voué à un ancêtre** : vous êtes né le même jour de l'année que l'un des héros ancestraux de votre clan, et vos parents vous ont voué à ce héros dont vous portez le nom. Sur quoi se fonde la renommé de ce héros ? Vous sentez-vous appelé à reproduire les hauts faits de ce héros, ou aspirez-vous à écrire votre propre légende à votre façon ? Vous arrive-t-il de rêver de votre ancêtre ou d'avoir des impressions de déjà-vu, comme si vous suiviez les traces de cet ancêtre ?

*Compétences associées* : Diplomatie, Histoire.

## TIEFFELIN

**Cauchemars infernaux** : des vision cauchemardesques hantent votre sommeil. Vos rêves sont remplis d'images des Neuf Enfers et des tourments qui y sont subis, mais aussi de la splendeur du palais d'Asmodée et de la vie luxueuse de ses plus fidèles serviteurs. Quel sens donnez-vous à ces visions ? Vous sentez-vous un lien avec les Neuf Enfers et leurs habitants et si oui, lequel ? Un protecteur infernal cherche-t-il à obtenir quelque chose de vous, ou une force divine veut-elle vous rappeler ce que vous risquez si vous vous éloignez du chemin de la vertu ?

*Compétences associées* : Bluff, Religion.

**Dynastie marchande** : vous avez grandi au sein d'un groupe de tieffelins appartenant à une grande famille marchande, environnée de grandes richesses à défaut de prestige. Votre existence était bien protégée et vous n'avez l'habitude ni des épreuves, ni des préjugés. Pourquoi avez-vous quitté le confort de votre foyer pour devenir un aventurier ?

*Compétence associée* : Connaissance de la rue.

**Sombre secret** : à un moment de votre existence, vous avez commis un acte profondément mauvais. Vous avez échappé à la punition, mais si vous étiez un jour identifié comme l'auteur de cet acte vous pourriez encore être mis à mort. Êtes-vous parti à l'aventure pour oublier les horreurs que vous avez commises et échapper à ceux qui vous traquent toujours ou pour essayer d'expier votre crime ? Quel que soit l'acte que vous avez commis, c'était une preuve sans équivoque du mal dont vous êtes capable à cause de la souillure infernale de votre âme. Transcenderez-vous cette influence maléfique ou finirez-vous par y céder ?

*Compétences associées* : Arcanes, Exploration.

# TALENTS

Les talents sont un excellent moyen de singulariser votre personnage en compensant des faiblesses ou en augmentant des forces. Ceux qui suivent se concentrent sur les nouvelles races et classes de ce livre, mais beaucoup sont accessibles à tous les personnages.

Pour prendre un talent, vous devez remplir ses prérequis (s'il y en a). Si jamais vous en perdez un, vous ne pouvez plus vous servir de ce talent tant que vous ne rempilez pas à nouveau ce prérequis. Un talent qui affiche une classe comme prérequis n'est accessible qu'aux membres de la classe en question, ce qui inclut les personnages qui l'ont rejointe par le biais d'un talent de multiclassage.

## TALENTS HÉROÏQUES

Tous les talents de cette section sont accessibles aux personnages qui en remplissent les prérequis, et ce quel que soit leur niveau. Les talents héroïques et les talents de multiclassage sont les seuls que vous pouvez prendre si votre personnage est de niveau 10 ou moins.

### ADEPTE DE L'ESPRIT PRÉDATEUR

**Prérequis :** shaman, aptitude de classe d'esprit prédateur

**Avantage :** chaque allié qui débute son tour adjacent à votre compagnon spirituel peut se décaler d'une case au prix d'une action libre si c'est la première action qu'il effectue pendant son tour.

### ADEPTE DE L'ESPRIT PROTECTEUR

**Prérequis :** shaman, aptitude de classe d'esprit protecteur

**Avantage :** vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leurs Réflexes, leur Vigueur et leur Volonté tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

### AMBASSADEUR DES ESPRITS

**Prérequis :** shaman, pouvoir *communication avec les esprits*

**Avantage :** quand vous utilisez *communication avec les esprits*, vous pouvez conférer l'effet du pouvoir à un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous plutôt qu'à vous-même.

### ÂME DRACONIQUE SUPÉRIEURE

**Prérequis :** ensorceleur, aptitude de classe de magie draconique

**Avantage :** la valeur de la résistance que vous confère votre âme draconique augmente de 2. Au niveau 11, cette augmentation passe à 5 ; au niveau 21, elle passe à 10.

### ARDEUR SANGUINAIRE SUPÉRIEURE

**Prérequis :** barbare, aptitude de classe d'ardeur sanguinaire

**Avantage :** votre ardeur sanguinaire vous fait gagner 5 points de vie temporaires supplémentaires.

### ARMURE DE LA FOI SUPÉRIEURE

**Prérequis :** vengeur, aptitude de classe d'armure de la foi.

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA lorsque vous ne portez ni armure lourde ni bouclier. Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.

### ASSAUT FÉROCE

**Prérequis :** demi-orque

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir racial *assaut enragé*, l'ennemi que vous touchez subit également un malus de -1 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### AVANTAGE LOINTAIN

**Avantage :** vous jouissez d'un avantage de combat sur vos attaques à distance ou de zone contre les ennemis pris en tenaille par vos alliés.

### BOUFFÉE DE COLÈRE

**Prérequis :** demi-orque

**Avantage :** lorsque vous êtes en péril pour la première fois d'une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### BOUSCULADE SUPÉRIEURE

**Prérequis :** For 13, Con 13

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +4 au jet d'attaque lorsque vous utilisez la manœuvre de bousculade. Au niveau 11, ce bonus passe à +6 ; au niveau 21, il passe à +8.

### CHARGE SANGLANTE

**Prérequis :** feral longue-dent

**Avantage :** tant que vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent*, vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de dégâts sur vos attaques de charge.

### COLÈRE PURIFICATRICE

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

**Avantage :** lorsque vous utilisez votre pouvoir *armure de colère*, la cible devient vulnérable 2 à tous les autres dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### CONNAISSANCES BARDIQUES

**Prérequis :** barde

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à vos tests d'Arcanes, de Connaissance de la rue, d'Exploration, d'Histoire, de Nature et de Religion.

### CRI DE TRIOMPHE SUPÉRIEUR

**Prérequis :** barbare, aptitude de classe de triomphe du champion

**Avantage :** quand vous utilisez *cri de triomphe* alors que vous êtes enragé, ce pouvoir devient une explosion

de proximité 5 + votre modificateur de Charisme au lieu d'une explosion de proximité 5, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à vos jets de dégâts d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### DÉFENSE DE L'INVOCATEUR

**Prérequis :** invocateur

**Avantage :** lorsque vous touchez un ennemi dans un rayon de 3 cases de vous avec un pouvoir d'invocateur, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### DÉFENSE PROPHÉTIQUE

**Prérequis :** invocateur, aptitude de classe d'alliance protectrice

**Avantage :** lorsque vous utilisez votre pouvoir *représailles du protecteur*, un allié touché par l'attaque qui l'a déclenché gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 3 + votre modificateur d'Intelligence.



### DÉLUGE DE SORTS ARCANIQUE

**Prérequis :** ensorceleur

**Avantage :** quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### DISCRÉTION DE GROUPE

**Prérequis :** gnome

**Avantage :** vos alliés dans un rayon de 10 cases de vous bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests de Discréption.

### DOMPTER L'ÂME SAUVAGE

**Prérequis :** ensorceleur, aptitude de classe de magie sauvage

**Avantage :** quand vous déterminez le type des dégâts de votre âme sauvage, faites deux jets et utilisez le résultat que vous voulez.

### ÉCHOS DE L'ALLIANCE

**Prérequis :** invocateur, aptitude de classe d'alliance divine

**Avantage :** chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'attaque divin de rencontre ou quotidien pendant votre tour, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à votre prochain jet d'attaque avec un pouvoir à volonté ayant le mot-clé divin d'ici la fin de votre tour de jeu suivant.

### ÉCHOS DU TONNERRE

**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé tonnerre et que vous touchez, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.

### ENRACINEMENT SOUDAIN

**Prérequis :** gardien

**Avantage :** dès que vous touchez un ennemi avec une attaque d'opportunité, cet ennemi est ralenti jusqu'à la fin de son tour.

### ENTRAÎNEMENT EN MÊLÉE

**Avantage :** choisissez une caractéristique autre que la Force. Quand vous portez une attaque de base de corps à corps avec une arme au maniement de laquelle vous êtes formé, vous pouvez utiliser cette caractéristique à la place de la Force pour le jet d'attaque et le jet de dégâts.

### ÉTREINTE AMÉLIORÉE

**Prérequis :** For 13

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +4 au jet d'attaque lorsque vous utilisez la manœuvre d'étreinte. Au niveau 11, ce bonus passe à +6 ; au niveau 21, il passe à +8.

## TALENTS HÉROÏQUES

Toute classe	Prérequis	Avantage
Assaut féroce	Demi-orque	La cible d' <i>Assaut enragé</i> subit -1 à ses défenses
Avantage lointain	-	Bénéficiez d'un avantage de combat à distance contre les ennemis pris en tenaille
Bouffée de colère	Demi-orque	+2 en attaque pour 1 round après être passé en péril
Bousculade supérieure	For 13, Con 13	+4 aux attaques de bousculade
Charge sanglante	Féral longue-dent	+3 aux dégâts des attaques de charge pendant <i>sauvagerie longue-dent</i>
Discretion de groupe	Gnome	Les alliés proches bénéficient de +2 aux tests de Discretion
Échos du tonnerre	-	+1 aux dégâts après avoir touché avec un pouvoir de tonnerre
Entraînement en mêlée	-	Changez la caractéristique utilisée pour les attaques de base d'armes
Étreinte améliorée	For 13	+4 aux attaques d'étreinte
Expert en rituels	Lanceur de rituels	+2 aux tests de compétence pendant un rituel
Expertise aux armes	-	+1 aux attaques avec un groupe d'armes
Expertise des focaliseurs	-	+1 aux jets d'attaque avec le focaliseur choisi
Explosion coordonnée	-	+1 aux jets d'attaques de zone ou de décharge si un allié est dedans
Flamme jaillissante	-	Une cible résistante au feu subit des dégâts supplémentaires des pouvoirs de feu
Frénésie de griffes	Féral griffe-effilée	+2 aux dégâts avec un avantage de combat pendant <i>sauvagerie griffe-effilée</i>
Imposteur féerique	Gnome	Obtenez <i>manipulation à distance</i> et <i>prestidigitation</i> comme pouvoirs de rencontre
Lignage prometteur	Déva	Jetez 1d8 au lieu d'1d6 pour <i>mémoire d'un millier de vies</i>
Maîtrise des grandes armes Goliath	Goliath	+2 aux dégâts et formation avec les armes de corps à corps à deux mains
Maraudeur dans l'ombre	Gnome	Restez caché quand vous ratez une attaque à distance ou de zone
Marque de l'élu	Goliath	Jetez deux fois les dés pour le premier jet de sauvegarde à chaque rencontre
Marque du vainqueur	Goliath	Jetez deux fois les dés pour le premier jet d'attaque à chaque rencontre
Médecin de combat	Formation en Soins	Stabilisez les mourants avec une action mineure, +2 aux tests de Soins
Menace à deux armes	Dex 13, Combat à deux armes	+3 aux dégâts des attaques d'opportunité avec deux armes de corps à corps
Orage imminent	-	+1 aux attaques de tonnerre après avoir touché avec un pouvoir d'électricité
Puissance radiante	Déva	+2 aux dégâts des pouvoirs de focaliseur contre -2 aux attaques
Rechargement rapide	-	Rechargez une arbalète avec une action libre au lieu de mineure
Renaissance vivace	Déva	+2 aux attaques et aux dégâts si vous tombez à 0 points de vie
Répit calculé	-	Un second souffle ou une défense totale confèrent un jet de sauvegarde
Sens du sauvage	Féral	Jetez deux fois les dés pour suivre une piste, +3 à l'initiative
Soif de combat	Demi-orque	+3 à l'initiative et une récupération supplémentaire
Soins au repos	-	Maximisez les soins entre les rencontres

## EXPERT EN RITUELS

**Prérequis :** Lanceur de rituels

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de compétence effectués dans le cadre d'un rituel.

## EXPERTISE AUX ARMES

**Avantage :** choisissez un groupe d'armes. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque pour tous les pouvoirs ayant le mot-clé arme que vous utilisez avec une arme de ce groupe. Au niveau 15, ce bonus passe à +2 ; au niveau 25, il passe à +3. Même si une arme donne droit à ce bonus plus d'une fois, vous ne pouvez appliquer ce dernier qu'une seule fois lorsque vous utilisez cette arme.

**Spécial :** vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant un groupe d'armes différent à chaque fois.

## EXPERTISE DES FOCALISEURS

**Avantage :** choisissez un type de focaliseur. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaques sur les pouvoirs ayant le mot-clé focaliseur que vous l'utilisez avec ce type de focaliseur. Le bonus augmente à +2 au niveau 15, et à +3 au niveau 25. Même si un focaliseur donne droit à ce bonus plus d'une fois, vous ne pouvez appliquer ce dernier qu'une seule fois lorsque vous utilisez ce focaliseur.

**Spécial :** vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant un type de focaliseur différent à chaque fois.

## EXPLOSION COORDONNÉE

**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir ayant le mot-clé focaliseur qui crée une explosion ou une décharge, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les cibles du pouvoir si au moins un allié est pris dans l'explosion ou la décharge.

## EXPLOSION DE FUREUR

**Prérequis :** barbare

**Avantage :** quand vous faites tomber un ennemi à 0 points de vie (ou en dessous), vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

## FLAMME JAILLISSANTE

**Avantage :** quand vous touchez une cible disposant d'une résistance au feu avec un pouvoir ayant le mot-clé feu, tous les pouvoirs ayant le mot-clé feu infligent 5 dégâts de feu supplémentaires à cette cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## TALENTS HÉROÏQUES (suite)

Talent de barbare	Prérequis	Avantage
Ardeur sanguinaire supérieure	Barbare, ardeur sanguinaire	Gagnez 5 pv temporaires supplémentaires avec ardeur sanguinaire
Cri de triomphe supérieur	Barbare, triomphe du champion	L'explosion de <i>cri de triomphe</i> est plus grande et vous donne +2 dégâts
Explosion de fureur	Barbare	+2 dégâts quand vous faites tomber un ennemi à 0 pv
Rage mortelle	Barbare	+1 aux dégâts quand enragé
Talent de bard	Prérequis	Avantage
Connaissances bardiques	Barde	+2 aux tests de certaines compétences
Force du courage	Barde, vertu de vaillance	Vertu de vaillance confère également +2 dégâts
Paroles de majesté supérieures	Barde, paroles de majesté	La cible de paroles de majesté gagne des pv temporaires
Ruse avantageuse	Barde, vertu de ruse	Déplacez un ennemi dans la case libérée par votre allié
Talent de druide	Prérequis	Avantage
Forme du sanglier enragé	Druide, métamorphose animale	+1 à l'attaque et +2 aux dégâts sur les attaques de charge en forme animale
Forme du tigre féroce	Druide, métamorphose animale	+2 aux dégâts avec un avantage de combat en forme animale
Fureur primale	Druide, prédateur primal	+1 aux attaques de pouvoirs primaux contre les ennemis en péril
Pressentiment primal	Druide, gardien primal	Un allié peut rejeter son initiative
Talent d'ensorceleur	Prérequis	Avantage
Âme draconique supérieure	Ensoyeleur, magie draconique	Augmente la résistance conférée par âme draconique de 2
Déluge de sorts arcaniques	Ensoyeleur	+1 aux jets d'attaque après avoir touché avec un pouvoir à volonté d'ensorceleur
Dompter l'âme sauvage	Ensoyeleur, magie sauvage	Jetez deux fois les dés pour déterminer le type de dégâts d'âme sauvage
Transfert par la lame ensorcelée	Ensoyeleur	Utilisez une dague pour transformer vos attaques à distance en attaques de corps à corps
Talent de gardien	Prérequis	Avantage
Enracinement soudain	Gardien	Un ennemi touché par une attaque d'opportunité est ralenti
Fontaine de vie vivifiante	Gardien, fontaine de vie	Un jet de fontaine de vie réussi donne un +2 aux autres jets de sauvegarde
Ruse indomptée	Gardien, sang indompté	Décalez-vous quand vous utilisez votre second souffle
Suprématie de la terre	Gardien, force de la terre	Ajoutez votre modificateur de Constitution à vos dégâts après votre second souffle
Talent d'invocateur	Prérequis	Avantage
Colère purificatrice	Invocateur, alliance de colère	Armure de colère confère vulnérable 2 à la cible
Défense de l'invocateur	Invocateur	+2 à la CA quand vous touchez un ennemi proche
Défense prophétique	Invocateur, alliance protectrice	Représailles du protecteur fait gagner des pv temporaires
Échos de l'alliance	Invocateur, alliance divine	+1 à l'attaque avec un pouvoir à volonté après avoir utilisé un pouvoir de rencontre ou quotidien
Talent de shaman	Prérequis	Avantage
Adepte de l'esprit prédateur	Shaman, esprit prédateur	Les alliés adjacents à votre compagnon spirituel peuvent se décaler avec une action libre
Adepte de l'esprit protecteur	Shaman, esprit protecteur	Les alliés adjacents à votre compagnon spirituel ont +1 Ref, Vig, Vol
Ambassadeur des esprits	Shaman, communication avec les esprits	Communication avec les esprits donne son bonus de compétence à un allié
Guérison spirituelle partagée	Shaman, guérison spirituelle	Changez le bénéficiaire des pv supplémentaires
Talent de vengeur	Prérequis	Avantage
Armure de la foi supérieure	Vengeur, armure de la foi	Augmente le bonus à la CA d'armure de la foi
Poursuite fortifiante	Vengeur, censure de poursuite, serment d'inimitié	+2 à la CA et aux dégâts quand vous chargez la cible de serment d'inimitié
Vengeance certaine	Vengeur, censure rétributive, serment d'inimitié	+1 au prochain jet d'attaque contre la cible de serment d'inimitié quand un autre ennemi vous touche

## FONTAINE DE VIE VIVIFIANTE

Prérequis : gardien, aptitude de classe de fontaine de vie

Avantage : si vous réussissez un jet de sauvegarde conféré par fontaine de vie, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les autres jets de sauvegarde que vous effectuez pendant ou à la fin du même tour.

## FORCE DU COURAGE

Prérequis : barde, aptitude de classe de vertu de vaillance

Avantage : quand vous conférez des points de vie temporaires à un allié grâce à votre vertu de vaillance, cet allié bénéficie aussi d'un bonus de +2 au prochain jet de dégâts qu'il effectue avant la fin de votre tour de jeu suivant.



## FORME DU SANGLIER ENRAGÉ

**Prérequis :** druide, pouvoir métamorphose animale

**Avantage :** quand vous êtes en forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de +2 aux jets de dégâts sur vos attaques de charge.

## FORME DU TIGRE FÉROCE

**Prérequis :** druide, pouvoir métamorphose animale

**Avantage :** quand vous êtes en forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis vous donnant un avantage de combat.

## FRÉNÉSIE DE GRIFFES

**Prérequis :** feral griffe-effilée

**Avantage :** tant que vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie griffe-effilée*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets de dégâts d'armes de corps à corps contre les ennemis vous donnant un avantage de combat.

## FUREUR PRIMALE

**Prérequis :** druide, aptitude de classe de prédateur primal

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaques avec des pouvoirs primaux contre des ennemis en péril.

## GUÉRISON SPIRITUELLE PARTAGÉE

**Prérequis :** shaman, pouvoir guérison spirituelle

**Avantage :** quand vous utilisez *guérison spirituelle*, vous pouvez choisir que ce soit un allié situé dans un rayon de 2 cases de la cible qui récupère les points de vie supplémentaires plutôt qu'un allié adjacent à votre compagnon spirituel.

## IMPOSTEUR FÉERIQUE

**Prérequis :** gnome

**Avantage :** vous obtenez les tours de magie manipulation à distance et prestidigitation (cf. *Manuel des Joueurs*, p. 75) en tant que pouvoirs de rencontre.

## LIGNAGE PROMETTEUR

**Prérequis :** déva

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies*, vous ajoutez 1d8 au jet qui en déclenche l'utilisation au lieu d'1d6.

## MAÎTRISE DES GRANDES ARMES GOLIATH

**Prérequis :** goliath

**Avantage :** vous êtes formé au maniement des armes simples à deux mains et des armes de guerre à deux mains et vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux dégâts avec ces armes. Au niveau 11, ce bonus passe à +3 ; au niveau 21, il passe à +4.

## MARAUDEUR DANS L'OMBRE

**Prérequis :** gnome

**Avantage :** quand vous ratez une attaque à distance ou une attaque de zone alors que vous êtes caché, vous restez caché.

## MARQUE DE L'ÉLU

**Prérequis :** goliath

**Avantage :** la première fois à chaque rencontre que vous effectuez un jet de sauvegarde, lancez deux fois le dé et utilisez le résultat que vous préférez.

## MARQUE DU VAINQUEUR

**Prérequis :** goliath

**Avantage :** la première fois à chaque rencontre que vous effectuez un jet d'attaque, lancez deux fois le dé et utilisez le résultat que vous préférez.

## MÉDECIN DE COMBAT

**Prérequis :** formation en Soins

**Avantage :** administrer les premiers secours pour stabiliser un mourant est une action mineure et non une action simple. Vous bénéficiez aussi d'un bonus de talent de +2 à vos jets de Soins.

## MENACE 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 +3 aux jets de dégâts sur les attaques d'opportunités.

## ORAGE IMMINENT

**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé électricité et que vous touchez, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaques avec les pouvoirs ayant le mot-clé tonnerre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PAROLES DE MAJESTÉ SUPÉRIEURES

**Prérequis :** barde, pouvoir *paroles de majesté*

**Avantage :** quand vous utilisez *paroles de majesté*, la cible du pouvoir gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme.

## POURSUITE FORTIFIANTE

**Prérequis :** vengeur, aptitude de classe de censure de poursuite, pouvoir *serment d'inimitié*

**Avantage :** quand vous touchez la cible de votre *serment d'inimitié* avec une attaque de charge, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA et aux jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRESSENTIMENT PRIMAL

**Prérequis :** druide, aptitude de classe de gardien primal

**Avantage :** quand l'initiative est déterminée au début de la rencontre, un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous peut refaire son jet d'initiative.

## PUISSEANCE RADIANTE

**Prérequis :** déva

**Avantage :** quand vous effectuez une attaque avec un focaliseur, vous pouvez accepter un malus de -2 au jet d'attaque. Si l'attaque touche, elle inflige 2 dégâts radiants supplémentaires. Les dégâts radiants supplémentaires augmentent à 4 au niveau 11, et à 6 au niveau 21.

## RAGE MORTELLE

**Prérequis :** barbare

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts tant que vous êtes enragé. Au niveau 11, ce bonus passe à +2 ; au niveau 21, il passe à +3.

## RECHARGEMENT RAPIDE

**Avantage :** vous pouvez recharger une arbalète que vous tenez et qui a la propriété d'arme rechargeant (mineure) au prix d'une action libre.

## RENAISSANCE VIVACE

**Prérequis :** déva

**Avantage :** lorsque vous tombez à 0 points de vie (ou moins), vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

## RÉPIT CALCULÉ

**Avantage :** Quand vous utilisez votre second souffle ou effectuez la manœuvre de défense totale, vous faites un jet de sauvegarde.

## RUSE AVANTAGEUSE

**Prérequis :** barde, aptitude de classe de vertu de ruse

**Avantage :** lorsque vous faites glisser un allié grâce à votre vertu de ruse, vous pouvez aussi faire glisser un ennemi qui lui était adjacent dans la case que cet allié libère.

## RUSE INDOMPTÉE

**Prérequis :** gardien, aptitude de classe de sang indompté

**Avantage :** quand vous utilisez votre second souffle, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une action libre.

## SENS DU SAUVAGE

**Prérequis :** fERAL

**Avantage :** quand vous effectuez un test de Perception pour chercher des traces, jetez deux fois le dé et utilisez le résultat que vous préférez. Vous bénéficiez aussi d'un bonus de talent de +3 à vos tests d'initiative.

## SOIF DE COMBAT

**Prérequis :** demi-orque

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +3 aux tests d'initiative et votre nombre de récupérations augmente de 1.

## SOINS AU REPOS

**Avantage :** Après avoir pris un repos court ou un repos prolongé, tous les pouvoirs ayant le mot-clé guérison que vous utilisez avant le début de la rencontre suivante font automatiquement récupérer le maximum possible de points de vie.

Par exemple, si un prêtre de niveau 6 avec une Sagesse de 18 et ce talent utilise *mot de guérison* après un repos, ce pouvoir permet à la cible de récupérer un nombre de points de vie égal à sa valeur de récupération plus 16 (le maximum de 2d6 +4).

## SUPRÉMATIE DE LA TERRE

**Prérequis :** gardien, aptitude de classe de force de la terre

**Avantage :** quand vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus égal à votre bonus de Constitution à vos jets de dégâts d'armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## TRANSFERT PAR LA LAME ENSORCELÉE

**Prérequis :** ensorceleur

**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir d'attaque à distance d'ensorceleur avec une dague, vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une attaque de corps à corps. Sa portée est alors égale à votre allonge.

## VENGEANCE CERTAINE

**Prérequis :** vengeur, aptitude de classe de censure rétributive, pouvoir *serment d'inimitié*

**Avantage :** lorsqu'un ennemi différent de la cible de votre *serment d'inimitié* vous touche, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à vos jets d'attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié* jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## TALENTS PARANGONIQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 11 ou plus qui en remplissent les prérequis.

### ASSAUT D'INIMITIÉ

**Prérequis :** niveau 11, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

**Avantage :** quand vous utilisez *serment d'inimitié*, vous pouvez vous rapprocher de la cible en vous décalant de deux cases au prix d'une action libre.

### ASSAUT IMPLACABLE

**Prérequis :** niveau 11, demi-orque

**Avantage :** vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *assaut enragé* quand une de vos attaques échoue. Dans ce cas, l'attaque inflige 1[A] dégâts si c'est une attaque ayant le mot-clé arme ou 1d10 dégâts sinon.

### AVANCÉE DU CHAMPION TRIBAL

**Prérequis :** niveau 11, barbare, aptitude de classe de triomphe du champion

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir *cri de triomphe* pendant que vous êtes enragé, vous pouvez vous décaler d'un nombre de case égal à votre modificateur de Charisme et utiliser votre nouvelle position comme la case d'origine de l'explosion.

### CARNAGE ET ASSAUT

**Prérequis :** niveau 11, barbare, aptitude de classe de carnage

**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque de barbare alors que vous êtes enragé, vous pouvez effectuer une charge au prix d'une action libre au lieu d'effectuer une attaque de base de corps à corps grâce à carnage.

### COURAGE SUPÉRIEUR

**Prérequis :** niveau 11, bard, aptitude de classe de vertu de vaillance

**Avantage :** le nombre de points de vie temporaires conféré par votre vertu de vaillance augmente de 3.

### DÉFENSES PARANGONIQUES

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à vos défenses de Réflexes, Vigueur et Volonté.

## DÉLUGE DE SORTS DRACONIQUES

**Prérequis :** niveau 11, ensorceleur, aptitude de classe de magie draconique

**Avantage :** chaque fois que vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Force.

## DÉLUGE DE SORTS SAUVAGES

**Prérequis :** niveau 11, ensorceleur, aptitude de classe de magie sauvage

**Avantage :** chaque fois que vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque à volonté d'ensorceleur, tous les ennemis qui vous sont adjacents subissent des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

## DISPARITION SURPRENANTE

**Prérequis :** niveau 11, gnome

**Avantage :** lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *effacement*, la créature qui vous a infligé les dégâts déclenchant le pouvoir donne un avantage de combat à vos alliés jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

## EFFACEMENT D'ALLIÉ

**Prérequis :** niveau 11, gnome

**Avantage :** votre pouvoir racial *effacement* est une explosion 5 au lieu d'être un pouvoir personnel et a pour cible vous ou un de vos alliés pris dans l'explosion. La cible est invisible jusqu'à ce qu'elle porte une attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

## ÉMISSAIRE DIVIN

**Prérequis :** niveau 11, invocateur

**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir de conduit divin, vous pouvez réussir un coup critique sur un jet de 18-20 avec le prochain pouvoir d'attaque ayant le mot-clé divin que vous utiliserez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

## ESPRIT GARDIEN

**Prérequis :** niveau 11, shaman, aptitude de classe d'esprit protecteur

**Avantage :** tant qu'un allié inconscient est adjacent à votre compagnon spirituel, il dispose d'une résistance 20 à tous les dégâts et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la mort.

## ESPRIT VIF

**Prérequis :** niveau 11, shaman, aptitude de classe de compagnon spirituel

**Avantage :** vous pouvez utiliser *appel du compagnon spirituel* au prix d'une action libre pendant votre tour.

## FLEXIBILITÉ ARCANIQUE

**Prérequis :** niveau 11, ensorceleur, aptitude de classe de source des sorts

**Avantage :** quand vous infligez un coup critique avec un pouvoir d'ensorceleur, vous pouvez changer le type de dégâts infligés par le pouvoir en un type de dégâts auquel vous avez une résistance ou une immunité.

## FONTAINE DE VIE SUPÉRIEURE

**Prérequis :** niveau 11, gardien, aptitude de classe de fontaine de vie

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde que vous confère votre aptitude fontaine de vie.

## FORCE DANS LA DOULEUR

**Prérequis :** niveau 11, demi-orque

**Avantage :** la première fois que vous êtes en péril pendant une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## FORME DU LOUP EN CHASSE

**Prérequis :** niveau 11, druide, pouvoir métamorphose animale

**Avantage :** quand vous êtes en forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests de Perception et d'un bonus de talent de +1 à votre VD.

## FORME DE LA PANTHÈRE EN MARAude

**Prérequis :** niveau 11, druide, pouvoir métamorphose animale

**Avantage :** quand vous êtes en forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests de Discréption et de +4 aux tests d'initiative.

## ISOLATION FORTIFIÉE

**Prérequis :** niveau 11, vengeur, aptitude de classe de censure rétributive, pouvoir *serment d'inimitié*

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA tant que vous êtes adjacent à la cible de votre *serment d'inimitié*.

## LIGNAGE ASCENDANT

**Prérequis :** niveau 11, déva

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies* et que le jet qui l'a déclenché échoue quand même, vous ne dépensez pas *mémoire d'un millier de vies*. Toutefois, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir jusqu'au début de votre prochain tour de jeu suivant.

## MAÎTRE EN VERSATILITÉ

**Prérequis :** niveau 11, demi-elfe

**Avantage :** vous pouvez utiliser le pouvoir que vous avez choisi grâce à votre trait racial de dilettante comme un pouvoir à volonté.

Si vous choisissez l'option de multiclassage paragonique (cf. *Manuel des Joueurs*, p. 209), vous

pouvez choisir aux niveaux 11, 12 et 20 des pouvoirs de n'importe quelle classe et pas seulement de votre seconde classe. Vous pouvez aussi dépenser un point d'action pour regagner l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre que vous avez déjà utilisé au cours de cette rencontre au lieu d'effectuer une action supplémentaire.

## MANŒUVRE DE RÉSERVE

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** Choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de votre classe. Le pouvoir doit être d'un niveau égal ou inférieur au vôtre et vous ne devez pas l'avoir déjà. Quand vous regagnez l'usage de vos pouvoirs à la fin d'un repos, vous pouvez gagner l'usage du pouvoir choisi au lieu de regagner l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre d'un niveau égal ou supérieur.

**Spécial :** chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez échanger le pouvoir que vous avez choisi pour ce talent contre un autre pouvoir d'attaque de rencontre de votre classe. Le pouvoir doit être d'un niveau égal ou inférieur au vôtre et vous ne devez pas déjà l'avoir.

## MÉTAMORPHOSE ANIMALE RAPIDE

**Prérequis :** niveau 11, druide, pouvoir métamorphose animale

**Avantage :** vous pouvez utiliser votre pouvoir métamorphose animale au prix d'une action libre pendant votre tour.

## OPPORTUNISTE ADROIT

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** quand on vous pousse, qu'on vous tire ou qu'on vous fait glisser dans une case adjacente à un ennemi, vous pouvez porter une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action d'opportunité.

## OUVERTURE À DEUX ARMES

**Prérequis :** niveau 11, Combat à deux armes

**Avantage :** lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans chaque main et que vous réussissez un coup critique avec votre arme principale, vous pouvez porter une attaque de base de corps à corps avec votre arme secondaire contre la même cible au prix d'une action libre.

## PAROLES DE JOUVENCE

**Prérequis :** niveau 11, bard, aptitude de classe de chant apaisant

**Avantage :** Chaque allié affecté par votre chant apaisant récupère 2 points de vie supplémentaires par récupération qu'il dépense à la fin du repos.

## PIERRE IMMUABLE

**Prérequis :** niveau 11, goliath

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir racial *endurance de la pierre*, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau plus votre modificateur de Constitution.

## TALENTS PARAGONIQUES

Toute classe	Prérequis	Avantage
Assaut implacable	Demi-orque	Déclenchez <i>assaut enragé</i> quand vous ratez une attaque +1 en Réflexes, Vigueur et Volonté
Défenses paragoniques	-	<i>Effacement</i> donne un avantage de combat contre l'attaquant
Disparition surprenante	Gnome	<i>Effacement</i> peut affecter un allié proche au lieu de vous
Effacement d'allié	Gnome	+5 aux dégâts pour un round après être passé en péril
Force dans la douleur	Demi-orque	Mémoire d'un millier de vies n'est pas dépensé sur un échec
Lignage ascendant	Déva	Trait racial de dilettante et multiclassage paragonique améliorés
Maître en versatilité	Demi-elfe	Échangez deux pouvoirs de rencontre pendant un repos
Manœuvre de réserve	-	Attaquez avec une action d'opportunité quand vous subissez un mouvement forcé
Opportuniste adroit	-	Un coup critique avec l'arme principale permet une attaque gratuite avec l'arme secondaire
Ouverture à deux armes	Combat à deux armes	<i>Endurance de la pierre</i> donne des pv temporaires
Pierre immuable	Goliath	Regagnez des pv supplémentaires après un repos
Récupération rapide	-	+2 à la prochaine attaque quand résistance astrale réduit des dégâts
Renouveau astral	Déva	Gagnez résistance 2 à tous les dégâts pendant votre pouvoir racial
Sauvagerie cuir-épais	Féral	Gagnez une VD d'escalade pendant votre pouvoir racial
Sauvagerie grimpe-falaise	Féral	Les cibles que vous prenez en tenaille donnent un avantage de combat à vos alliés
Tenaille insistant	-	
Talent de barbare	Prérequis	Avantage
Avancée du champion tribal	Barbare, triomphe du champion	Décalez-vous quand vous utilisez <i>cri de triomphe</i>
Carnage et assaut	Barbare, carnage	Chargez quand vous réussissez un coup critique
Récupération sanguinaire	Barbare, ardeur sanguinaire	Dépensez une récupération quand vous touchez avec <i>charge véloce</i>
Talent de bard	Prérequis	Avantage
Courage supérieur	Barde, vertu de vaillance	Vertu de vaillance donne +3 pv temporaires
Paroles de jouvence	Barde, chant apaisant	Chant apaisant guérit mieux
Ruse supérieure	Barde, vertu de ruse	Faites glisser un allié de 2 cases au lieu d'une

## POURSUITE INEXORABLE

**Prérequis :** niveau 11, vengeur, aptitude de classe de censure de poursuite, pouvoir *serment d'inimitié*

**Avantage :** quand vous chargez la cible de votre serment d'inimitié, vous pouvez ignorer les terrains difficiles et traverser les cases occupées par des ennemis pendant la charge.

## RÉCUPÉRATION RAPIDE

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** chaque fois que vous dépensez une récupération à la fin d'un repos court ou d'un repos prolongé, vous récupérez 5 points de vie supplémentaires.

## RÉCUPÉRATION SANGUINAIRE

**Prérequis :** niveau 11, barbare, aptitude de classe d'ardeur sanguinaire

**Avantage :** quand vous touchez avec l'attaque de charge conférée par *charge véloce* alors que vous êtes enragé, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une action libre.

## RENOUVEAU ASTRAL

**Prérequis :** niveau 11, déva

**Avantage :** chaque fois que votre trait racial résistance astrale réduit les dégâts que vous inflige une attaque ennemie, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre prochain jet d'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

## RÉSOLUTION DE LA TERRE

**Prérequis :** niveau 11, gardien, aptitude de classe de force de la terre

**Avantage :** quand un ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution.

## RÉTRIBUTION DOMINATRICE

**Prérequis :** niveau 11, invocateur, aptitude de classe d'alliance de colère

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir *armure de colère*, vous renversez la cible à terre après l'avoir poussée.

## TALENTS PARANGONIQUES (suite)

Talent de druide	Prérequis	Avantage
Forme du loup en chasse	Druide, métamorphose animale	+5 en Perception et +1 à la VD en forme animale
Forme de la panthère en maraude	Druide, métamorphose animale	+5 à la Discréption et +4 à l'initiative en forme animale
Métamorphose animale rapide	Druide, métamorphose animale	Utilisez métamorphose animale avec une action libre
Talent d'ensorceleur	Prérequis	Avantage
Déluge de sorts draconiques	Ensoceleur, magie draconique	Gagnez des pv temporaires quand vous touchez avec une attaque à volonté d'ensorceleur
Déluge de sorts sauvages	Ensoceleur, magie sauvage	Vos ennemis adjacents subissent des dégâts lorsque vous touchez
Flexibilité arcanique	Ensoceleur, source de sorts	Changez le type de dégâts de vos coups critiques
Talent de gardien	Prérequis	Avantage
Fontaine de vie supérieure	Gardien, fontaine de vie	+1 aux jets de sauvegarde de fontaine de vie
Résolution de la terre	Gardien, force de la terre	Gagnez des pv temporaires quand un ennemi marqué attaque un allié
Vitesse indomptée	Gardien, sang indompté	Décalez-vous quand un ennemi marqué attaque un allié
Talent d'invocateur	Prérequis	Avantage
Émissaire divin	Invocateur	Réussissez un coup critique sur 18-20 après avoir utilisé un pouvoir de conduit divin
Rétribution dominatrice	Invocateur, alliance de colère	Armure de colère jette la cible à terre
Vengeance du protecteur	Invocateur, alliance protectrice	+2 aux dégâts quand un allié en péril est à proximité
Talent de shaman	Prérequis	Avantage
Esprit gardien	Shaman, esprit protecteur	Votre compagnon spirituel protège vos alliés inconscients
Esprit vif	Shaman, compagnon spirituel	Appelez votre compagnon spirituel avec une action libre
Talent de vengeur	Prérequis	Avantage
Assaut d'inimitié	Vengeur, serment d'inimitié	Décalez-vous vers la cible quand vous utilisez serment d'inimitié
Isolation fortifiée	Vengeur, censure rétributive, serment d'inimitié	Gagnez +1 à la CA quand adjacent à la cible de serment d'inimitié
Poursuite inexorable	Vengeur, censure de poursuite, serment d'inimitié	Ignorez le terrain difficile et traversez les cases des ennemis quand vous chargez la cible de serment d'inimitié

## RUSE SUPÉRIEURE

**Prérequis :** niveau 11, barde, aptitude de classe de vertu de ruse

**Avantage :** quand vous utilisez votre vertu de ruse pour faire glisser un allié, vous pouvez le faire glisser de 2 cases au lieu d'une.

## SAUVAGERIE CUIR-ÉPAIS

**Prérequis :** niveau 11, fERAL

**Avantage :** tant que vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie griffe-effilée* ou *sauvagerie longue-dent*, vous disposez d'une résistance 2 à tous les dégâts.

## SAUVAGERIE GRIMPE-FALAISE

**Prérequis :** niveau 11, fERAL

**Avantage :** tant que vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie griffe-effilée* ou *sauvagerie longue-dent*, vous disposez d'une vitesse d'escalade égale à votre VD.

## TENAILLE INSISTANTE

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** quand vous prenez un ennemi en tenaille, cet ennemi donne un avantage de combat à vos alliés.

## VENGEANCE DU PROTECTEUR

**Prérequis :** niveau 11, invocateur, aptitude de classe d'alliance protectrice

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts sur les pouvoirs d'attaque ayant le mot-clé divin tant qu'un allié en péril se trouve dans un rayon de 5 cases de vous.

## VITESSE INDOMPTÉE

**Prérequis :** niveau 11, gardien, aptitude de classe de sang indompté

**Avantage :** quand un ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une action libre.

## TALENTS ÉPIQUES

Toute classe	Prérequis	Avantage
Accès de férocité	Féral	Mettez fin à votre pouvoir racial contre des dégâts supplémentaires et des pv temporaires
Critique féroce	Demi-orque	+4 à l'attaque et aux dégâts après un coup critique
Défenses solides	-	+2 aux Réflexes, à la Vigueur et à la Volonté
Lignage transcendant	Déva	Jetez deux fois les dés pour <i>mémoire d'un millier de vies</i>
Maître archer	-	Réussissez un coup critique sur 19-20 avec un arc ou une arbalète
Pierre antique	Goliath	Gagnez résistance 10 à tous les dégâts à la fin d' <i>endurance de la pierre</i>
Réflexes épiques	-	+4 aux Réflexes
Réflexes opportuns	-	+2 aux Réflexes, +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus
Regain primal	-	Regagnez l'usage d'un pouvoir primal quand vous passez en péril une fois par jour
Sortie de scène	Gnome	Téléportez-vous quand vous utilisez <i>effacement</i>
Vigueur épique	-	+4 à la Vigueur
Vigueur sans faille	-	+2 à la Vigueur, +2 aux jets de sauvegarde contre la mort
Volonté de fer	-	+2 à la Volonté, +2 aux jets de sauvegarde contre dominé, étourdi ou hébété
Volonté épique	-	+4 à la Volonté
 Talent de barbare	 Prérequis	 Avantage
Conquérant tribal	Barbare, triomphe du champion	<i>Cri de triomphe</i> réduit les dégâts infligés par les ennemis
Rage sans fin	Barbare, ardeur sanguinaire	Restez conscient quand vous tombez en dessous de 0 pv et êtes enragé
 Talent de bard	 Prérequis	 Avantage
Vertu au bras long	Barde, vertu bardique	Augmentez la portée de vertu bardique de 5 cases
 Talent de druide	 Prérequis	 Avantage
Forme de la bête primordiale	Druide	Gagnez régénération 2 quand vous êtes en péril et en forme animale
 Talent d'ensorceleur	 Prérequis	 Avantage
Flot de sorcellerie	Ensoyeleur	Échangez les jets d'attaque d'un pouvoir d'ensorceleur à cibles multiples
 Talent de gardien	 Prérequis	 Avantage
Fontaine persistante	Gardien, fontaine de vie	Fontaine de vie donne deux jets de sauvegarde par tour
 Talent d'invocateur	 Prérequis	 Avantage
Invocation du carnage	Invocateur	Augmentez la taille des explosions et des décharges
 Talent de shaman	 Prérequis	 Avantage
Esprit puissant	Shaman, compagnon spirituel	Les effets du compagnon spirituel s'étendent à 2 cases de distance
 Talent de vengeur	 Prérequis	 Avantage
Violente inimitié	Vengeur, serment d'inimitié	Choisissez deux cibles pour votre serment d'inimitié la première fois que vous l'utilisez

## TALENTS ÉPIQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 21 ou plus qui en remplissent les prérequis.

### ACCÈS DE FÉROCITÉ

Prérequis : niveau 21, féral

Avantage : quand vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie griffe-éfilée* ou *sauvagerie longue-dent*, vous pouvez mettre fin aux effets de ce pouvoir au prix d'une action libre pour infliger 2d6 dégâts supplémentaires à une cible que vous venez de toucher. Quand vous le faites, vous gagnez aussi 10 points de vie temporaires.

### CONQUÉRANT TRIBAL

Prérequis : niveau 21, barbare, aptitude de classe de champion tribal

Avantage : quand vous utilisez votre pouvoir *cri de triomphe* alors que vous êtes enragé, les ennemis affectés par la pénalité aux défenses du pouvoir subissent aussi un malus de -5 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### CRITIQUE FÉROCE

Prérequis : niveau 21, demi-orque

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une attaque d'arme de corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### DÉFENSES SOLIDES

Prérequis : niveau 21

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 en Réflexes, Vigueur et Volonté.

## ESPRIT PUISSANT

**Prérequis :** niveau 21, shaman, aptitude de classe de compagnon spirituel

**Avantage :** les avantages conférés à vos alliés adjacents à votre compagnon spirituel s'appliquent en fait à tous vos alliés dans un rayon de 2 cases de votre compagnon spirituel.

## FLOT DE SORCELLERIE

**Prérequis :** niveau 21, ensorceleur

**Avantage :** lorsque vous attaquez au moins deux ennemis avec un pouvoir d'ensorceleur, vous pouvez échanger les jets d'attaque contre deux des cibles après avoir fait tous les jets d'attaque pour ce pouvoir.

## FONTAINE PERSISTANTE

**Prérequis :** niveau 21, gardien, aptitude de classe de fontaine de vie

**Avantage :** votre fontaine de vie vous confère deux jets de sauvegarde au lieu d'un seul. Vous devez effectuer ces jets de sauvegarde contre deux effets différents.

## FORME DE LA BÊTE PRIMORDIALE

**Prérequis :** niveau 21, druide, pouvoir métamorphose animale

**Avantage :** tant que vous êtes en péril en forme animale, vous disposez d'une régénération 2.

## INVOCATION DU CARNAGE

**Prérequis :** niveau 21, invocateur

**Avantage :** Vous pouvez augmenter la taille des explosions et des décharges que vous créez avec un pouvoir d'invocateur de 1 (pour passer d'explosion 3 à explosion 4 par exemple).

## LIGNAGE TRANSCENDANT

**Prérequis :** niveau 21, déva

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir racial mémoires d'un millier de vies, vous pouvez relancer le dé et ajouter le résultat que vous préférez au jet qui a déclenché le pouvoir.

## MAÎTRE ARCHER

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** quand vous effectuez une attaque à distance avec un arc ou une arbalète, vous réussissez un coup critique sur un jet de 19-20.

## PIERRE ANTIQUE

**Prérequis :** niveau 21, goliath

**Avantage :** quand votre pouvoir racial endurance de la pierre cesse de faire effet, vous disposez d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## RAGE SANS FIN

**Prérequis :** niveau 21, barbare, aptitude de classe d'ardeur sanguinaire

**Avantage :** tant que vous êtes enragé, vous ne tombez pas inconscient quand vous êtes mourant.

## RÉFLEXES ÉPIQUES

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Réflexes.

## RÉFLEXES OPPORTUNS

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** vous gagnez un bonus de talent de +2 en Réflexes et aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus.

## REGAIN PRIMAL

**Prérequis :** niveau 21, n'importe quelle classe primale

**Avantage :** une fois par jour, quand vous passez en péril, vous pouvez regagner l'usage d'un pouvoir quotidien de source primale que vous avez déjà utilisé aujourd'hui au prix d'une action libre.

## SORTIE DE SCÈNE

**Prérequis :** niveau 21, gnome

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir racial effacement, vous pouvez aussi vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre VD. Le pouvoir gagne le mot-clé téléportation.

## VERTU AU BRAS LONG

**Prérequis :** niveau 21, barde, aptitude de classe de vertu bardique

**Avantage :** la portée de votre vertu bardique augmente de 5 cases.

## VIGUEUR ÉPIQUE

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Vigueur.

## VIGUEUR SANS FAILLE

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 en Vigueur et aux jets de sauvegarde contre la mort.

## VIOLENTE INIMITIÉ

**Prérequis :** niveau 21, vengeur, pouvoir serment d'inimitié

**Avantage :** la première fois que vous utilisez serment d'inimitié pendant une rencontre, vous pouvez cibler deux ennemis pris dans l'explosion que vous voyez au lieu d'un seul.

## VOLONTÉ DE FER

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** vous gagnez un bonus de talent de +2 en Volonté et aux jets de sauvegarde contre les effets qui vous rendent dominé, étourdi ou hébété.

## VOLONTÉ ÉPIQUE

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Volonté.

## TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Acolyte des secrets divins	Sag 13	Invokeur : formé en Religion, pouvoir à volonté d'invocateur 1/rencontre
Barde dilettante	Cha 13	Barde : formation dans une compétence, <i>paroles de majesté</i> 1/jour
Disciple de la colère divine	Sag 13	Vengeur : formé en Religion, serment d'inimitié 1/rencontre
Fureur du berserker	For 13, Con 13	Barbare : formé dans une compétence, dégâts supplémentaires 1/jour
Initié de la vieille foi	Sag 13	Druide : formé en Nature, métamorphose animale, pouvoir à volonté de forme animale 1/rencontre
Messager des esprits	Sag 13	Shaman : formé en Nature, <i>appel du compagnon spirituel, crocs des esprits ou bouclier des esprits</i> 1/rencontre, <i>communication avec les esprits</i> 1/jour
Prodige arcanique	Cha 13	Ensorceleur : formé en Arcanes, dégâts supplémentaires 1/rencontre
Protecteur des terres sauvages	For 13	Gardien : formé dans une compétence, marque les ennemis adjacents 1/rencontre

## TALENTS DE MULTICLASSAGE

Les talents de multiclassage suivants vous permettent de piocher dans les classes présentées dans cet ouvrage. Reportez-vous aux pages 208 et 209 du *Manuel des Joueurs* pour les règles sur le multiclassage.

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, d'autres voies paragoniques, de destinées épiques et de rituels.

### ACOLYTE DES SECRETS DIVINS [INVOCATEUR MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Sag 13

**Avantage :** vous êtes formé en Religion.

Choisissez un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1 d'invocateur. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre.

De plus, vous pouvez utiliser les focaliseurs d'invocateurs.

### BARDE DILETTANTE [BARDE MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Cha 13

**Avantage :** vous êtes formé à une compétence de la liste de compétences de classe du barde.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser le pouvoir de barde *paroles de majesté*.

De plus, vous pouvez utiliser les focaliseurs de barde.

### DISCIPLE DE LA COLÈRE DIVINE [VENGEUR MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Sag 13

**Avantage :** vous êtes formé en Religion.

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser le pouvoir de vengeur *serment d'inimitié*. L'effet dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

De plus, vous pouvez utiliser les focaliseurs de vengeur.

### FUREUR DU BERSERKER [BARBARE MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** For 13, Con 13

**Avantage :** vous êtes formé à une compétence de la liste de compétences de classe du barbare.

Une fois par jour, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre au prix d'une action libre.

### INITIÉ DE LA VIEILLE FOI [DRUIDE MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Sag 13

**Avantage :** vous êtes formé en Nature.

Vous connaissez le pouvoir de druide *métamorphose animale*.

Choisissez un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1 de druide ayant le mot-clé forme animale. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre.

De plus, vous pouvez utiliser les focaliseurs de druide.

### MESSAGER DES ESPRITS [SHAMAN MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Sag 13

**Avantage :** vous êtes formé en Nature.

Vous connaissez le pouvoir de shaman *appel du compagnon spirituel*, mais vous l'utilisez au prix d'une action simple.

Vous connaissez soit *crocs des esprits*, soit *bouclier des esprits* en tant que pouvoir de rencontre.

Vous connaissez *communication avec les esprits* en tant que pouvoir quotidien.

De plus, vous pouvez utiliser les focaliseurs de shaman.

### PRODIGE ARCANIQUE [ENSORCELEUR MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Cha 13

**Avantage :** vous êtes formé en Arcanes.

Une fois par rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur votre prochain jet de dégât au prix d'une action libre. Au niveau 11 ce bonus passe à +3 ; au niveau 21 il passe à +4.

De plus, vous pouvez utiliser les focaliseurs d'ensorceleur.

### PROTECTEUR DES TERRES SAUVAGES [GARDIEN MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** For 13

**Avantage :** vous êtes formé à une compétence de la liste de compétences de classe du gardien.

Une fois par rencontre, vous pouvez marquer chaque ennemi qui vous est adjacent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant au prix d'une action libre.

# MATÉRIEL D'AVENTURIERS

En plus du matériel présenté dans le *Manuel des Joueurs* et dans le *Comptoir de l'aventure*, les personnages peuvent acheter des instruments de musique et des totems.

## MATÉRIEL D'AVENTURIERS

Objet	Prix	Poids
<b>Instrument de musique</b>		
Cor	7 po	1,5 kg
Fifre	10 po	500 g
Flûte	5 po	500 g
Harpe	15 po	2 kg
Luth	12 po	1 kg
Lyre	9 po	1 kg
Tambourin	3 po	500 g
<b>Totem</b>	<b>5 po</b>	<b>1 kg</b>

**Instrument de musique** : les bardes et d'autres personnages utilisent des instruments à des fins artistiques ou de divertissement. Un instrument de musique non magique ne confère aucun bonus mais peut être enchanté par la suite. Les instruments de cette table sont portatifs.

**Totem** : les druides et les shamans utilisent des totems pour focaliser leurs évocations. Un totem est un court morceau de bois ou d'os, semblable à une baguette, gravé à l'effigie d'un esprit de la nature et orné de plumes, de fourrure, de feuilles, d'os, de dents et de matériaux similaires. Un totem non magique ne confère aucun bonus mais peut être enchanté par la suite.

# OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques présentés dans ce chapitre utilisent les mêmes règles que ceux du *Manuel des Joueurs* et du *Comptoir de l'aventure*.

Ce chapitre introduit deux nouveaux types d'objets magiques : les totems et les instruments magiques. Les totems (cf. page 207) sont des focaliseurs pour certaines classes primaires, et les instruments de musique sont des objets merveilleux (cf. page 209) particulièrement utiles aux bardes.

## ARMURES

Les armures magiques augmentent votre Classe d'Armure en y ajoutant un bonus d'altération.

**Armures de maître** : une armure de maître confère un bonus à la CA plus important qu'une armure normale ; il s'agit toujours d'une armure magique. Le type et le niveau d'une armure magique déterminent s'il peut s'agir d'une armure de maître, comme le précisent les tables ci-dessous. Le coût d'une armure de maître est déjà inclus dans celui d'une armure magique, les personnages de niveau élevé devraient donc toujours chercher à se procurer une armure de maître plutôt qu'une armure magique normale. Certaines armures de maître confèrent une résistance ou un bonus d'armure en Réflexes, en Vigueur ou en Volonté, au lieu de conférer simplement un bonus plus élevé à la CA. Le *Manuel des Joueurs* et le *Comptoir de l'aventure* décrivent différents types d'armure de maître.

## ARMURES D'ÉTOFFE MAGIQUES

Niveau	Type d'armure de maître	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Bonus total à la CA
1-5	-	+0	+1	+1
6-10	-	+0	+2	+2
11-15	Armure d'étoffe gith*	+0	+3	+3
16-20	Armure d'étoffe féerique	+1	+4	+5
21-25	Armure d'étoffe éfrit*	+1	+5	+6
26-30	Armure d'étoffe stellaire	+2	+6	+8

\* Cette armure, détaillée dans le *Comptoir de l'aventure*, vous confère un bonus d'armure de +1 à la Volonté.

## ARMURES DE CUIR MAGIQUES

Niveau	Type d'armure de maître	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Bonus total à la CA
1-5	-	+2	+1	+3
6-10	-	+2	+2	+4
11-15	Armure tramée drow*	+2	+3	+5
16-20	Armure de cuir féerique	+3	+4	+7
21-25	Armure anathème*	+3	+5	+8
26-30	Armure de cuir stellaire	+4	+6	+10

\* Cette armure, détaillée dans le *Comptoir de l'aventure*, vous confère un bonus d'armure de +1 aux Réflexes.

## ARMURES DE PEAU MAGIQUES

Niveau	Type d'armure de maître	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Bonus total à la CA
1-5	-	+3	+1	+4
6-10	-	+3	+2	+5
11-15	Armure de peau rocheuse*	+3	+3	+6
16-20	Armure de peau sombre	+4	+4	+8
21-25	Armure de peau de traqueur*	+4	+5	+9
26-30	Armure de peau ancestrale	+5	+6	+11

\* Cette armure, détaillée dans le *Comptoir de l'aventure*, vous confère un bonus d'armure de +1 à la Vigueur.

## ARMURES DE MAILLES MAGIQUES

Niveau	Type d'armure de maître	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Bonus total à la CA
1-5	-	+6	+1	+7
6-10	Armure de mailles fines	+7	+2	+9
11-15	Armure de mailles tressées	+8	+3	+11
16-20	Armure de mailles forgées	+9	+4	+13
21-25	Armure de mailles tissées*	+10	+5	+15
26-30	Armure de mailles spirituelles	+12	+6	+18

\* Cette armure, détaillée dans le *Comptoir de l'aventure*, vous confère un bonus d'armure de +1 à la Volonté.

## ARMURES D'ÉCAILLES MAGIQUES

Niveau	Type d'armure de maître	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Bonus total à la CA
1-5	-	+7	+1	+8
6-10	Armure d'écailles drakéennes	+8	+2	+10
11-15	Armure d'écailles guivrées	+9	+3	+12
16-20	Armure d'écailles draconiques	+10	+4	+14
21-25	Armure d'écailles nagas*	+11	+5	+16
26-30	Armure d'écailles ancestrales	+13	+6	+19

\* Cette armure, détaillée dans le Comptoir de l'aventure, vous confère un bonus d'armure de +1 à la Vigueur.

## HARNOIS MAGIQUES

Niveau	Type d'armure de maître	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Bonus total à la CA
1-5	-	+8	+1	+9
6-10	Harnois feuilleté	+9	+2	+11
11-15	Harnois gith	+10	+3	+13
16-20	Harnois de guerre	+11	+4	+15
21-25	Harnois de légionnaire	+12	+5	+17
26-30	Harnois divin	+14	+6	+20

## ARMURES MAGIQUES

Niveau	Nom	Prix (po)	Catégories
2	Armure d'embuscade +1	520	Cuir, mailles
2	Armure de bête en chasse +1	520	Peau
2	Armure de défenses de corne +1	520	Peau
2	Armure de feu astral +1	520	Mailles
2	Armure du gardien spirituel +1	520	Cuir
2	Robe d'endurance spirituelle +1	520	Étoffe
2	Robe de détermination agile +1	520	Étoffe
2	Robe de détermination inébranlable +1	520	Étoffe
2	Robe de détermination vigoureuse +1	520	Étoffe
3	Armure de prédateur +1	680	Peau
3	Armure de racine de vie +1	680	Peau
3	Armure de rétribution divine +1	680	Mailles
3	Armure de scalde +1	680	Cuir, mailles
4	Armure d'esprit ours +1	840	Cuir
4	Armure de la bête bondissante +1	840	Peau
4	Armure de réprimande +1	840	Mailles
4	Armure de victoire audacieuse +1	840	Cuir, mailles
5	Armure d'endurance bestiale +1	1 000	Peau
5	Armure d'esprit panthère +1	1 000	Cuir
7	Armure d'embuscade +2	2 600	Cuir, mailles
7	Armure de bête en chasse +2	2 600	Peau
7	Armure de défenses de corne +2	2 600	Peau
7	Armure de feu astral +2	2 600	Mailles
7	Armure du gardien spirituel +2	2 600	Cuir
7	Robe d'endurance spirituelle +2	2 600	Étoffe
7	Robe de détermination agile +2	2 600	Étoffe
7	Robe de détermination inébranlable +2	2 600	Étoffe
7	Robe de détermination vigoureuse +2	2 600	Étoffe

## ARMURES MAGIQUES (suite)

Niveau	Nom	Prix (po)	Catégories
8	Armure de courage partagé +2	3 400	Cuir, mailles
8	Armure de prédateur +2	3 400	Peau
8	Armure de racine de vie +2	3 400	Peau
8	Armure de rétribution divine +2	3 400	Mailles
8	Armure de scalde +2	3 400	Cuir, mailles
9	Armure d'esprit ours +2	4 200	Cuir
9	Armure de chaleur intérieure +2	4 200	Peau
9	Armure de la bête bondissante +2	4 200	Peau
9	Armure de réprimande +2	4 200	Mailles
9	Armure de victoire audacieuse +2	4 200	Cuir, mailles
10	Armure d'endurance bestiale +2	5 000	Peau
10	Armure d'énergie vitale +2	5 000	Peau
10	Armure d'esprit panthère +2	5 000	Cuir
12	Armure d'embuscade +3	13 000	Cuir, mailles
12	Armure de bête en chasse +3	13 000	Peau
12	Armure de défenses de corne +3	13 000	Peau
12	Armure de feu astral +3	13 000	Mailles
12	Armure du gardien spirituel +3	13 000	Cuir
12	Robe d'endurance spirituelle +3	13 000	Étoffe
12	Robe de détermination agile +3	13 000	Étoffe
12	Robe de détermination inébranlable +3	13 000	Étoffe
12	Robe de détermination vigoureuse +3	13 000	Étoffe
13	Armure de bouclier spirituel +3	17 000	Cuir
13	Armure de courage partagé +3	17 000	Cuir, mailles
13	Armure de prédateur +3	17 000	Peau
13	Armure de racine de vie +3	17 000	Peau
13	Armure de rétribution divine +3	17 000	Mailles
13	Armure de scalde +3	17 000	Cuir, mailles
13	Armure légère gardienne +3	17 000	Mailles
13	Armure sanguinaire +3	17 000	Peau
13	Robe de détermination désespérée +3	17 000	Étoffe
14	Armure d'esprit ours +3	21 000	Cuir
14	Armure de chaleur intérieure +3	21 000	Peau
14	Armure de la bête bondissante +3	21 000	Peau
14	Armure de réprimande +3	21 000	Mailles
14	Armure de victoire audacieuse +3	21 000	Cuir, mailles
14	Armure du forgeur de légendes +3	21 000	Cuir, mailles
15	Armure d'endurance bestiale +3	25 000	Peau
15	Armure d'énergie vitale +3	25 000	Peau
15	Armure d'esprit panthère +3	25 000	Cuir
15	Armure de pénitence +3	25 000	Mailles
15	Armure de racine de sang +3	25 000	Peau
17	Armure d'embuscade +4	65 000	Cuir, mailles
17	Armure de bête en chasse +4	65 000	Peau
17	Armure de défenses de corne +4	65 000	Peau
17	Armure de feu astral +4	65 000	Mailles
17	Armure du gardien spirituel +4	65 000	Cuir
17	Robe d'endurance spirituelle +4	65 000	Étoffe
17	Robe de détermination agile +4	65 000	Étoffe
17	Robe de détermination inébranlable +4	65 000	Étoffe
17	Robe de détermination vigoureuse +4	65 000	Étoffe
18	Armure de bouclier spirituel +4	85 000	Cuir
18	Armure de courage partagé +4	85 000	Cuir, mailles
18	Armure de prédateur +4	85 000	Peau
18	Armure de racine de vie +4	85 000	Peau

## ARMURES MAGIQUES (suite)

Niveau	Nom	Prix (po)	Catégories
18	Armure de rétribution divine +4	85 000	Mailles
18	Armure de rukh +4	85 000	Peau
18	Armure de scalde +4	85 000	Cuir, mailles
18	Armure légère gardienne +4	85 000	Mailles
18	Armure sanguinaire +4	85 000	Peau
18	Robe de détermination désespérée +4	85 000	Étoffe
19	Armure d'esprit ours +4	105 000	Cuir
19	Armure de chaleur intérieure +4	105 000	Peau
19	Armure de la bête bondissante +4	105 000	Peau
19	Armure de réprimande +4	105 000	Mailles
19	Armure de victoire audacieuse +4	105 000	Cuir, mailles
19	Armure du forger de légendes +4	105 000	Cuir, mailles
20	Armure d'endurance bestiale +4	125 000	Peau
20	Armure d'énergie vitale +4	125 000	Peau
20	Armure d'esprit panthère +4	125 000	Cuir
20	Armure de pénitence +4	125 000	Mailles
20	Armure de racine de sang +4	125 000	Peau
20	Robe de détermination perpétuelle +4	125 000	Étoffe
22	Armure d'embuscade +5	325 000	Cuir, mailles
22	Armure de bête en chasse +5	325 000	Peau
22	Armure de défenses de corne +5	325 000	Peau
22	Armure de feu astral +5	325 000	Mailles
22	Armure du gardien spirituel +5	325 000	Cuir
22	Robe d'endurance spirituelle +5	325 000	Étoffe
22	Robe de détermination agile +5	325 000	Étoffe
22	Robe de détermination inébranlable +5	325 000	Étoffe
22	Robe de détermination vigoureuse +5	325 000	Étoffe
23	Armure de bouclier spirituel +5	425 000	Cuir
23	Armure de courage partagé +5	425 000	Cuir, mailles
23	Armure de prédateur +5	425 000	Peau
23	Armure de racine de vie +5	425 000	Peau
23	Armure de rétribution divine +5	425 000	Mailles
23	Armure de rukh +5	425 000	Peau
23	Armure de scalde +5	425 000	Cuir, mailles
23	Armure légère gardienne +5	425 000	Mailles
23	Armure sanguinaire +5	425 000	Peau
23	Robe de détermination désespérée +5	425 000	Étoffe
24	Armure d'esprit ours +5	525 000	Cuir
24	Armure de chaleur intérieure +5	525 000	Peau
24	Armure de la bête bondissante +5	525 000	Peau
24	Armure de réprimande +5	525 000	Mailles
24	Armure de victoire audacieuse +5	525 000	Cuir, mailles
24	Armure du forger de légendes +5	525 000	Cuir, mailles
25	Armure d'endurance bestiale +5	625 000	Peau
25	Armure d'énergie vitale +5	625 000	Peau
25	Armure d'esprit panthère +5	625 000	Cuir
25	Armure de pénitence +5	625 000	Mailles
25	Armure de racine de sang +5	625 000	Peau
25	Robe de détermination perpétuelle +5	625 000	Étoffe
27	Armure d'embuscade +6	1 625 000	Cuir, mailles
27	Armure de bête en chasse +6	1 625 000	Peau
27	Armure de défenses de corne +6	1 625 000	Peau
27	Armure de feu astral +6	1 625 000	Mailles
27	Armure du gardien spirituel +6	1 625 000	Cuir
27	Robe d'endurance spirituelle +6	1 625 000	Étoffe

## ARMURES MAGIQUES (suite)

Niveau	Nom	Prix (po)	Catégories
27	Robe de détermination agile +6	1 625 000	Étoffe
27	Robe de détermination inébranlable +6	1 625 000	Étoffe
27	Robe de détermination vigoureuse +6	1 625 000	Étoffe
28	Armure d'évasion soudaine +6	2 125 000	Mailles
28	Armure de bouclier spirituel +6	2 125 000	Cuir
28	Armure de courage partagé +6	2 125 000	Cuir, mailles
28	Armure de prédateur +6	2 125 000	Peau
28	Armure de racine de vie +6	2 125 000	Peau
28	Armure de rétribution divine +6	2 125 000	Mailles
28	Armure de rukh +6	2 125 000	Peau
28	Armure de scalde +6	2 125 000	Cuir, mailles
28	Armure légère gardienne +6	2 125 000	Mailles
28	Armure sanguinaire +6	2 125 000	Peau
28	Robe de détermination désespérée +6	2 125 000	Étoffe
29	Armure d'esprit ours +6	2 625 000	Cuir
29	Armure de chaleur intérieure +6	2 625 000	Peau
29	Armure de la bête bondissante +6	2 625 000	Peau
29	Armure de réprimande +6	2 625 000	Mailles
29	Armure de victoire audacieuse +6	2 625 000	Cuir, mailles
29	Armure du forger de légendes +6	2 625 000	Cuir, mailles
30	Armure d'endurance bestiale +6	3 125 000	Peau
30	Armure d'énergie vitale +6	3 125 000	Peau
30	Armure d'esprit panthère +6	3 125 000	Cuir
30	Armure de pénitence +6	3 125 000	Mailles
30	Armure de racine de sang +6	3 125 000	Peau
30	Robe de détermination perpétuelle +6	3 125 000	Étoffe

## Armure d'embuscade

Niveau 2+

Créée à partir de l'essence d'élémentaires du vent, cette armure vous permet de fuir un ennemi pour mieux l'attirer dans un piège.

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 : cuir, mailles

Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps. Vous vous décalez d'une case et vous faites glisser l'ennemi déclencheur dans la case que vous occupez.

## Armure d'endurance bestiale

Niveau 5+

L'esprit contenu dans cette armure brillante vous prête la vigueur nécessaire pour retrouver de l'énergie même après les blessures les plus graves.

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 : peau

Altération : CA

Propriété : Tant que vous êtes en forme animale, vous regagnez 2 points de vie supplémentaires chaque fois que vous dépensez une récupération.

Niveau 15 ou 20 : 4 points de vie supplémentaires.

Niveau 25 ou 30 : 6 points de vie supplémentaires.

Pouvoir (quotidien ♦ guérison) : action mineure. Vous dépensez une récupération.

### Armure d'énergie vitale

Niveau 10+

Cette armure est imprégnée d'esprits primordiaux qui vous soutiennent et vous protègent contre les attaques ennemis.

Niv. 10	+2	5000 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			

Armure : peau

Altération : CA

Propriété : vous gagnez 5 points de vie temporaires après chaque repos. Si vous enlevez l'armure, vous perdez ces points de vie temporaires.

Niveau 15 ou 20 : 10 points de vie temporaires.

Niveau 25 ou 30 : 15 points de vie temporaires.

### Armure d'esprit ours

Niveau 4+

Taillée dans la peau d'ours et cousue en invoquant l'esprit de l'animal, cette armure récompense votre rage en vous donnant l'endurance de l'ours.

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

Altération : CA

Pouvoir (quotidien ♦ esprit) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié situé dans un rayon de 5 cases de votre compagnon spirituel touche un ennemi. Vous et chaque allié dans un rayon de 5 cases de votre compagnon spirituel gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Constitution.

Niveau 14 ou 19 : 10 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires.

Niveau 24 ou 29 : 15 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires.

### Armure d'esprit panthère

Niveau 5+

Taillée dans le cuir souple de la peau d'une noble panthère, cette armure est imprégnée de la puissance et de la résistance de l'esprit panthère.

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

Altération : CA

Pouvoir (quotidien ♦ guérison) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous touche un ennemi qu'il prend en tenaille avec une attaque de corps à corps. L'allié déclencheur regagne un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés par l'attaque.

### Armure d'évasion soudaine

Niveau 28

Cette armure scintillante vous permet d'utiliser une énergie astrale pour vous échapper loin d'une attaque.

Niv. 28 +6 2 125 000 po

Armure : mailles

Altération : CA

Pouvoir (quotidien ♦ téléportation) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou de proximité. Vous vous téléportez de 5 cases et vous devenez immatériel jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### Armure de bête en chasse

Niveau 2+

Cette armure contient l'esprit d'un prédateur animal. Quand vous vous métamorphosez en animal, cet esprit guide vos mouvements.

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 : peau

Altération : CA

Propriété : tant que vous êtes en forme animale, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à vos Réflexes.

Pouvoir (rencontre ♦ forme animale) : action de mouvement. Vous vous décalez de deux cases.

### Armure de bouclier spirituel

Niveau 13+

Cette armure de cuir est incrustée d'images d'esprits animaux, et leur pouvoir s'étend vers vos alliés à travers votre compagnon spirituel.

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 : cuir

Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous perdez le bonus d'altération de l'armure, et tous les alliés adjacents à votre compagnon spirituel gagnent un bonus à leur CA égal au bonus d'altération de l'armure.

### Armure de chaleur intérieure

Niveau 9+

Créée avec la peau de bêtes élémentaires, cette armure dégage une aura d'une confortable chaleur.

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 : peau

Altération : CA

Propriété : vous disposez d'une résistance au froid 5 et d'une résistance nécrotique 5.

Niveau 19 ou 24 : résistance au froid 10 et résistance nécrotique 10.

Niveau 29 : résistance au froid 15 et résistance nécrotique 15.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, les alliés qui vous sont adjacents disposent des résistances conférées par cette armure.

### Armure de courage partagé

Niveau 8+

Les strophes et les images incrustés à la surface de cette armure sont une source d'inspiration pour son porteur comme pour ceux qui contemplent l'armure.

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, mailles

Altération : CA

Propriété : Chaque fois que vous faites gagner des points de vie temporaires à un allié, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de ceux que vous avez fait gagner à cet allié.

**Armure de défenses de corne**

Niveau 2+

De courtes défenses pointent des épaulières de cette armure. Elle vous donne la résistance d'un sanglier, vous permettant d'attaquer même quand un ennemi vous met à genoux.

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 :** peau**Altération :** CA

**Pouvoir (rencontre) :** interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous fait tomber à 0 points de vie (ou en dessous). Vous effectuez une attaque de base au corps à corps avec un bonus au jet d'attaque et au jet de dégât égal au bonus d'altération de l'armure.

**Armure de feu astral**

Niveau 2+

Les cristaux incrustés dans les anneaux de cette armure scintillent comme des étoiles, et quand ils sont exposés à une énergie divine, ils étincellent et vous emplissent d'un pouvoir protecteur.

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**Altération :** CA

**Propriété :** lorsque vous utilisez un pouvoir de Conduit divin, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à votre CA et votre Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Armure de la bête bondissante**

Niveau 4+

Quand vous portez cette armure, vous sentez l'esprit animal en elle qui vous pousse à bondir et attaquer.

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 :** peau**Altération :** CA

**Propriété :** quand vous utilisez métamorphose animale pour passer en forme animale, vous pouvez vous décaler d'une case.

**Pouvoir (quotidien ♦ forme animale) :** action de mouvement. Vous vous décalez de 5 cases et devez finir votre déplacement dans une case adjacente à un ennemi.

**Armure de pénitence**

Niveau 15+

De complexes runes de punition sont inscrites sur les anneaux de cette armure, promettant un châtiment divin à quiconque ose vous blesser.

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 :** mailles**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien) :** interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou de proximité. L'ennemi déclencheur est affaibli jusqu'à la fin de son tour suivant.

**Armure de prédateur**

Niveau 3+

Quand vous vous changez en animal, l'esprit primordial de cette armure vous donne le pouvoir d'abattre un ennemi en fuite.

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 :** peau**Altération :** CA

**Propriété :** tant que vous êtes en forme animale, vous gagnez un bonus d'objet de +1 à votre Vigueur et à votre Volonté.

**Pouvoir (quotidien ♦ forme animale) :** réaction immédiate.

Utilisez ce pouvoir quand un ennemi qui vous est adjacent se décale. Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts contre l'ennemi déclencheur égal à la valeur d'altération de l'armure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Armure de racine de sang**

Niveau 15+

Des excroissances semblables à des racines sont implantées sous la surface de cette armure. Quand vous êtes touché, ces excroissances s'étendent et durcissent, vous conférant une protection supérieure.

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**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien) :** réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à votre AC jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois qu'un ennemi vous touche, ce bonus augmente de 1 jusqu'à un bonus de pouvoir maximum de +2.

**Niveau 20 :** bonus de pouvoir maximum de +3.

**Niveau 25 ou 30 :** bonus maximum de pouvoir de +4.

**Armure de racine de vie**

Niveau 3+

Cette armure est entrelacée de racines vivantes qui forment une relation symbiotique avec son porteur.

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 :** peau**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison) :** interruption immédiate.

Utilisez ce pouvoir quand un ennemi réussit un coup critique contre vous. Vous dépensez une récupération et vous regagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal au bonus d'altération de l'armure.

**Armure de réprimande**

Niveau 4+

Cette cotte de mailles argentée scintille alors que sa magie divine renforce vos défenses contre les ennemis qui subissent votre colère.

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 :** mailles**Altération :** CA

**Propriété :** quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé divin, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes vos défenses contre les attaques de cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Armure de rétribution divine**

Niveau 3+

Quand vous êtes touché, la puissance divine qui imprègne les anneaux de cette armure flamboie et renforce vos attaques contre ceux qui vous ont blessé.

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

**Pouvoir (rencontre) :** réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir

quand un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou de proximité. Vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre l'ennemi déclencheur égal à la valeur d'altération de l'armure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Armure de rukh

Niveau 18+

Cette armure est décorée de plumes de rukh. Quand vous passez en forme animale, vous pouvez puiser dans l'esprit de cette puissante bête pour prendre sa forme.

Niv. 18 +4 85 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po  
Niv. 23 +5 425 000 po

Armure : peau

Altération : CA

**Pouvoir (quotidien)** : action libre. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser votre pouvoir métamorphose animale pour prendre la forme d'un rukh de votre taille. Sous cette forme, vous disposez d'une VD en vol de 6 et de la capacité vol stationnaire. Vous ne pouvez pas utiliser de pouvoirs d'attaque quotidiens ni manipuler des objets.

Jusqu'à ce que ce pouvoir prenne fin, vous pouvez utiliser métamorphose animale pour passer d'une forme à une autre parmi cette forme, une autre forme animale et votre forme humanoïde.

### Armure de scalde

Niveau 3+

Cette armure, l'un des objets favoris des bardes errants, améliore votre capacité à vous tirer des situations difficiles par la parole.

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 : cuir, mailles

Altération : CA

**Propriété** : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Bluffs et de Diplomatie. »

Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +4

Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +6

**Pouvoir (quotidien)** : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous vise avec une attaque de corps à corps. L'ennemi déclencheur vise une créature de votre choix qui vous est adjacente au lieu de vous viser.

### Armure de victoire audacieuse

Niveau 4+

La magie qui imprègne cette armure impressionnante vous renforce vous ou votre allié alors que vous menez une bataille vers la victoire.

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, mailles

Altération : CA

**Pouvoir (rencontre)** : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous passez un ennemi en péril. L'attaquant gagne un bonus de pouvoir de +2 à sa CA jusqu'à la fin de son tour suivant.

### Armure du forgeur de légendes

Niveau 14+

Quand vous portez cette armure impressionnante, vous pouvez inspirer vos alliés pour que leurs actions entrent dans la légende.

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 : cuir, mailles

Altération : CA

**Propriété** : Si vous connaissez le pouvoir paroles de majesté, vous pouvez l'utiliser plusieurs fois par round.

**Pouvoir (quotidien)** : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous fait tomber un ennemi à 0 points de vie (ou en-dessous). L'allié déclencheur peut effectuer une action simple supplémentaire d'ici la fin de son tour suivant.

### Armure du gardien spirituel

Niveau 2+

Le pouvoir primal dont cette armure est imprégnée puise dans la puissance de votre compagnon spirituel pour vous protéger contre les attaques quand vous baissez votre garde.

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 : cuir

Altération : CA

**Propriété** : Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à votre CA contre les attaques d'opportunité tant que votre compagnon spirituel est présent dans la rencontre.

### Armure légère gardienne

Niveau 13+

Un feu blanc et jaune brûle sur les anneaux de cette armure. Quand un ennemi vous frappe, les flammes jaillissent comme un châtiment explosif.

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 : mailles

Altération : CA

**Pouvoir (quotidien ♦ radiant)** : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche. L'ennemi déclencheur subit 1d8 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants.  
Niveau 18 ou 23 : 2d8 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Niveau 28 : 3d8 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants.

### Armure sanguinaire

Niveau 13+

Cette armure a été taillée dans la peau d'un mastodonte féroce. La rage sanguinaire de cette créature renforce maintenant votre propre fureur.

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 : peau

Altération : CA

**Propriété** : Quand vous utilisez une rage de barbare, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + votre modificateur de Constitution.

**Pouvoir (quotidien)** : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous effectuez un jet de dégâts dont le résultat ne vous plaît pas. Relancez le jet de dégâts et utilisez le résultat que vous préférez.

### Robe d'endurance spirituelle

Niveau 2+

La puissance divine qui imprègne cette robe vous protège des dégâts.

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 : étoffe

Altération : CA

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison)** : Action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous utilisez un pouvoir de Conduit divin. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Classe d'Armure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous regagnez aussi 5 points de vie.  
Niveau 12 ou 17 : regagnez 10 points de vie.  
Niveau 22 ou 27 : regagnez 15 points de vie.

**Robe de détermination agile**

Niveau 2+

Cette robe brodée canalise votre détermination pour renforcer votre agilité.

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 :** étoffe**Altération :** CA

**Propriété :** tant que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à vos Réflexes.

**Robe de détermination désespérée** Niveau 13+

Le pouvoir divin de cette robe transforme le coup le plus mortel en simple choc.

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**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison) :** interruption immédiate.

Utilisez ce pouvoir quand vous subissez des dégâts à cause d'une attaque. Vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez dépenser une récupération.

**Robe de détermination inébranlable** Niveau 2+

Cette robe brodée canalise votre détermination pour renforcer votre volonté.

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 :** étoffe**Altération :** CA

**Propriété :** tant que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à votre Volonté.

**Robe de détermination perpétuelle** Niveau 20+

La puissance divine de cette robe vous protège contre les dégâts persistants.

Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 25	+5	625 000 po			

**Armure :** étoffe**Altération :** CA

**Propriété :** vous subissez les dégâts continus à la fin de votre tour et non au début. À la fin de votre tour, vous effectuez vos jets de sauvegarde contre les dégâts continus avant d'encaisser ces dégâts.

**Robe de détermination vigoureuse** Niveau 2+

Cette robe brodée canalise votre détermination pour renforcer votre résistance.

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 :** étoffe**Altération :** CA

**Propriété :** tant que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à votre Vigueur.

**ARMES**

Le bonus d'altération d'une arme magique s'ajoute à vos jets d'attaque et de dégâts quand vous attaquez avec en utilisant un pouvoir ayant le mot-clé arme.

**ARMES MAGIQUES**

Niveau	Nom	Prix (po)	Catégories
2	Dague de croc draconique +1	520	Dague
3	Chantelame cruelle +1	680	Lame légère, lame lourde
4	Croc du chaos +1	840	Dague
5	Dague ailée +1	1 000	Dague
7	Dague de croc draconique +2	2 600	Dague
8	Chantelame cruelle +2	3 400	Lame légère, lame lourde
9	Croc du chaos +2	4 200	Dague
10	Dague ailée +2	5 000	Dague
10	Dague de distorsion élémentaire +2	5 000	Dague
12	Dague de croc draconique +3	13 000	Dague
13	Chantelame cruelle +3	17 000	Lame légère, lame lourde
13	Chantelame perçante +3	17 000	Lame légère, lame lourde
14	Croc du chaos +3	21 000	Dague
15	Dague ailée +3	25 000	Dague
15	Dague de distorsion élémentaire +3	25 000	Dague
17	Dague de croc draconique +4	65 000	Dague
18	Chantelame cruelle +4	85 000	Lame légère, lame lourde
18	Chantelame perçante +4	85 000	Lame légère, lame lourde
19	Croc du chaos +4	105 000	Dague
20	Chantelame mélodieuse +4	125 000	Lame légère, lame lourde
20	Dague ailée +4	125 000	Dague
20	Dague de distorsion élémentaire +4	125 000	Dague
22	Dague de croc draconique +5	325 000	Dague
23	Chantelame cruelle +5	425 000	Lame légère, lame lourde
23	Chantelame perçante +5	425 000	Lame légère, lame lourde
24	Croc du chaos +5	525 000	Dague
25	Chantelame mélodieuse +5	625 000	Lame légère, lame lourde
25	Dague ailée +5	625 000	Dague
25	Dague de distorsion élémentaire +5	625 000	Dague
27	Dague de croc draconique +6	1 625 000	Dague
28	Chantelame cruelle +6	2 125 000	Lame légère, lame lourde
28	Chantelame perçante +6	2 125 000	Lame légère, lame lourde
29	Croc du chaos +6	2 625 000	Dague
30	Chantelame mélodieuse +6	3 125 000	Lame légère, lame lourde
30	Dague ailée +6	3 125 000	Dague
30	Dague de distorsion élémentaire +6	3 125 000	Dague

**Utiliser une arme comme focaliseur :** certaines classes peuvent se servir de certaines armes magiques comme focaliseur. Si vous êtes capable d'utiliser une arme magique en guise de focaliseur et que vous utilisez un pouvoir ayant le mot-clé focaliseur grâce à cette arme, vous ajoutez le bonus d'altération de l'arme aux jets d'attaque et de dégâts du pouvoir, mais vous n'y ajoutez pas le bonus de

maniement de l'arme. Si vous réussissez un coup critique avec une arme magique en l'utilisant comme un focaliseur, vous utilisez l'effet de coup critique de l'arme.

### Chantelame cruelle

Niveau 3+

Cette lame canalise votre magie bardique et laisse échapper une plainte qui désoriente vos ennemis.

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 :** lame légère, lame lourde

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** les bardes peuvent utiliser cette lame comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir de barde ayant le mot-clé tonnerre avec cette arme. Chaque ennemi dans un rayon de deux cases de l'ennemi déclencheur est hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Chantelame mélodieuse

Niveau 20+

Quand vous lui faites décrire de larges arcs, cette lame libère une ode à la victoire stimulante qui gagne en intensité avec chaque ennemi vaincu.

Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 25	+5	625 000 po			

**Arme :** lame légère, lame lourde

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d10 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** les bardes peuvent utiliser cette lame comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde.

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Tous les alliés situés dans un rayon de 20 cases de vous bénéficient d'un bonus d'objet de +4 à leurs jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que vous ou un allié réduisez un ennemi à 0 points de vie avant la fin de la rencontre, le bonus augmente de 2.

### Chantelame perçante

Niveau 13+

Cette lame reste silencieuse jusqu'à ce qu'elle porte un coup décisif. Elle libère alors une note perçante qui déchire l'armure de votre cible.

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

**Arme :** lame légère, lame lourde

**Altération :** jets d'attaque et de dégâts

**Critique :** +1d10 par point de bonus d'altération

**Propriété :** les bardes peuvent utiliser cette lame comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque de barde en utilisant cette lame. Jusqu'à la fin de la rencontre, cet ennemi subit un malus de -2 à sa CA.

### Croc du chaos

Niveau 4+

Cette dague semble changer de forme dans votre main pour devenir exactement ce dont vous avez besoin pour frapper votre ennemi.

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 :** dague

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque d'ensorceleur en utilisant cette dague. Chaque fois que vous touchez cet ennemi avec un pouvoir d'attaque d'ensorceleur avant la fin de la rencontre, vous pouvez considérer votre jet d'attaque comme pair ou impair.

### Dague ailée

Niveau 5+

Cette dague peut s'élever dans les airs pour lancer vos sorts et vous protéger du danger.

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 :** dague

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 par point de bonus d'altération

**Pouvoir (à volonté) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche avec une attaque d'opportunité alors que vous utilisez un pouvoir d'attaque à distance ou de zone d'ensorceleur avec cette dague. L'ennemi déclencheur subit 5 dégâts.

Niveau 15 ou 20 : 10 dégâts.

Niveau 25 ou 30 : 15 dégâts.

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Choisissez un ennemi dans un rayon de 10 cases de vous et que vous pouvez voir. Le prochain pouvoir d'attaque d'ensorceleur que vous utiliserez avec cette dague avant la fin de la rencontre considérera une case adjacente à cet ennemi comme sa case d'origine.

### Dague de croc draconique

Niveau 2+

Taillée dans une dent de dragon, cette dague peut priver une créature de ses protections élémentaires.

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 :** dague

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération et la cible perd ses résistances (sauvegarde annule)

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Jusqu'à la fin de la rencontre, les pouvoirs d'attaque d'ensorceleur que vous utilisez avec cette dague ignorent les résistances des ennemis situés dans un rayon de 10 cases de vous.

### Dague de distorsion élémentaire

Niveau 10+

Cette dague vous permet d'utiliser les résistances de vos adversaires à votre avantage.

Niv. 10	+2	5000 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 :** dague

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** quand la résistance ou l'immunité d'un ennemi réduit les dégâts d'un pouvoir d'attaque d'ensorceleur que vous utilisez avec cette dague, 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.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque d'ensorceleur en utilisant cette dague. Choisissez un type de dégâts. L'ennemi déclencheur perd sa résistance ou son immunité à ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

## SCEPTRES

Un sceptre est un cylindre court et lourd, généralement couvert de runes mystiques ou de cristaux incrustés. Vous ne pouvez pas porter d'attaque de corps à corps avec un sceptre.

Si vous êtes capable de manier un sceptre comme focaliseur, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des pouvoirs ayant le mot-clé focaliseur que vous utilisez avec ce sceptre, et vous pouvez vous servir de ses propriétés et de ses pouvoirs. Sinon, vous ne gagnez aucun avantage en maniant un sceptre.

### Sceptre d'espoir triomphant

Niveau 2+

*Alors que vos ennemis tombent, la puissance divine de ce sceptre vous revigore, car justice a été faite.*

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 : Quand vous faites tomber un ennemi à 0 points de vie (ou en-dessous) avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé divin en utilisant ce sceptre, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au bonus d'altération du sceptre.

### Sceptre d'expulsion rageuse

Niveau 4+

*Le pouvoir de cette baguette vous permet de déplacer un ennemi vers une position où vos alliés peuvent lui régler son compte.*

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 (Sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche. Vous faites glisser cet ennemi de 3 cases jusqu'à une case qui doit être adjacente à l'un de vos alliés.

### Sceptre d'invocation énergique

Niveau 4+

*Quand vos prières frappent vos ennemis, ils chancellent en arrière sous le poids du pouvoir de ce sceptre.*

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 (Sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé divin en utilisant ce sceptre. Vous poussez cet ennemi de 2 cases et vous le faites tomber à terre. Si l'attaque déclencheuse pousse déjà la cible, vous appliquez cette poussée ensuite.

Niveau 14 ou 19 : Vous poussez l'ennemi de 4 cases.

Niveau 24 ou 29 : Vous poussez l'ennemi de 6 cases.

## SCEPTRES

Niveau	Nom	Prix (po)
2	Sceptre d'espoir triomphant +1	520
4	Sceptre d'expulsion rageuse +1	840
4	Sceptre d'invocation énergique +1	840
7	Sceptre d'espoir triomphant +2	2 600
7	Sceptre de révérence contraignante +2	2 600
8	Sceptre de courage renaissant +2	3 400
9	Sceptre d'expulsion rageuse +2	4 200
9	Sceptre d'invocation énergique +2	4 200
12	Sceptre d'espoir triomphant +3	13 000
12	Sceptre de révérence contraignante +3	13 000
13	Sceptre de courage renaissant +3	17 000
13	Sceptre de justice purificatrice +3	17 000
14	Sceptre d'expulsion rageuse +3	21 000
14	Sceptre d'invocation énergique +3	21 000
14	Sceptre de brillante colère +3	21 000
17	Sceptre d'espoir triomphant +4	65 000
17	Sceptre de révérence contraignante +4	65 000
18	Sceptre de courage renaissant +4	85 000
18	Sceptre de justice purificatrice +4	85 000
19	Sceptre d'expulsion rageuse +4	105 000
19	Sceptre d'invocation énergique +4	105 000
19	Sceptre de brillante colère +4	105 000
20	Sceptre de justice vengeresse +4	125 000
22	Sceptre d'espoir triomphant +5	325 000
22	Sceptre de révérence contraignante +5	325 000
23	Sceptre de courage renaissant +5	425 000
23	Sceptre de justice purificatrice +5	425 000
24	Sceptre d'expulsion rageuse +5	525 000
24	Sceptre d'invocation énergique +5	525 000
24	Sceptre de brillante colère +5	525 000
25	Sceptre de justice vengeresse +5	625 000
27	Sceptre d'espoir triomphant +6	1 625 000
27	Sceptre de révérence contraignante +6	1 625 000
28	Sceptre de courage renaissant +6	2 125 000
28	Sceptre de justice purificatrice +6	2 125 000
29	Sceptre d'expulsion rageuse +6	2 625 000
29	Sceptre d'invocation énergique +6	2 625 000
29	Sceptre de brillante colère +6	2 625 000
30	Sceptre de double invocation +6	3 125 000
30	Sceptre de justice vengeresse +6	3 125 000

### Sceptre de brillante colère

Niveau 14+

*Quand vous conjurez de l'énergie radiante avec ce sceptre, vous pouvez en intensifier la puissance pour hébétiser ou aveugler vos ennemis.*

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 : +1d8 dégâts radiants par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi et lui infligez des dégâts radiants en utilisant ce sceptre. Cet ennemi et toutes les créatures qui lui sont adjacentes sont hébétés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 24 ou 29 : cet ennemi et toutes les créatures qui lui sont adjacentes sont aussi aveuglés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Sceptre de courage renaissant

Niveau 8+

*La colère divine canalisée par cette baguette renforce vos prières contre ceux qui osent vous attaquer.*

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

**Propriété :** quand une créature vous attaque, vous gagnez un bonus d'objet de +1 à vos jets d'attaque avec ce sceptre contre cette créature jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Sceptre de double invocation

Niveau 30

*Quand vous déchaînez la pleine puissance divine contenue dans ce sceptre, elle vous permet d'enchaîner votre première attaque avec une seconde attaque dévastatrice.*

Niv. 30	+6	3 125 000 po
---------	----	--------------

**Focaliseur (Sceptre)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque d'invocateur en utilisant ce sceptre. Vous utilisez un pouvoir d'attaque à volonté ou de rencontre d'invocateur qui doit inclure l'ennemi déclencheur parmi ses cibles.

### Sceptre de justice purificatrice

Niveau 13+

*La colère divine canalisée par cette baguette fait pleuvoir la mort sur votre ennemi.*

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 (Sceptre)**

**Altération :** jets d'attaque et de dégâts

**Critique :** +1d6 par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé divin en utilisant ce sceptre. Cet ennemi subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde ainsi que 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Niveau 23 ou 28 : 10 dégâts continus.

### Sceptre de justice vengeresse

Niveau 20+

*Vous serrez cette baguette et des mots de puissance divine jaillissent de vos lèvres pour frapper ceux qui vous blessent.*

Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 25	+5	625 000 po			

**Focaliseur (Sceptre)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible subit un malus de -1 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Pouvoir (quotidien) :** réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche. Vous utilisez un pouvoir d'attaque d'invocateur à volonté ou de rencontre qui doit inclure l'ennemi déclencheur parmi ses cibles.

### Sceptre de révérence contraignante

Niveau 7+

*La puissance divine canalisée par ce sceptre plonge votre ennemi dans la crainte et le cloue sur place.*

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 (Sceptre)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé divin en utilisant ce sceptre. Cet ennemi est immobilisé jusqu'à la fin de son tour suivant.

## BÂTONS

Un bâton est un manche de bois de la même taille que vous ou légèrement plus grand, parfois couronné d'un cristal décoratif ou d'un autre symbole de puissance. Un bâton est un focaliseur qui peut aussi être utilisé comme une arme.

Si vous êtes capable de manier un bâton comme focaliseur, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des pouvoirs ayant le mot-clé focaliseur que vous utilisez avec ce bâton, et vous pouvez vous servir de ses propriétés et de ses pouvoirs. Sinon, vous traitez un bâton comme une version magique de l'arme du même nom et vous ne pouvez utiliser ni ses propriétés ni ses pouvoirs.

**Utiliser un bâton comme arme :** quand vous utilisez un pouvoir d'arme de corps à corps avec un bâton, le bâton fonctionne comme une version magique de l'arme du même nom et vous ajoutez le bonus d'altération du bâton aux jets d'attaque et de dégâts du pouvoir. Vous ajoutez le bonus de maniement de l'arme aux jets d'attaque si vous êtes formé au maniement des bâtons. Si vous réussissez un coup critique avec le bâton alors que vous vous en servez comme arme, vous utilisez l'effet de coup critique du bâton.

## BÂTONS

Niveau	Nom	Prix (po)
7	Bâton de protection lointaine +2	2 600
8	Bâton de provocation +2	3 400
12	Bâton de protection lointaine +3	13 000
13	Bâton de provocation +3	17 000
14	Bâton d'explosion solaire +3	21 000
17	Bâton de protection lointaine +4	65 000
18	Bâton de provocation +4	85 000
19	Bâton d'explosion solaire +4	105 000
22	Bâton de protection lointaine +5	325 000
23	Bâton de provocation +5	425 000
24	Bâton d'explosion solaire +5	525 000
27	Bâton de protection lointaine +6	1 625 000
28	Bâton de provocation +6	2 125 000
29	Bâton d'explosion solaire +6	2 625 000

**Bâton d'explosion solaire**

Niveau 14+

Orné d'un disque solaire resplendissant, ce bâton peut déclencher une éruption d'énergie radiante lorsque vous êtes touché.

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 (bâton)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ radiant)** : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous inflige des dégâts grâce à une attaque. Chaque ennemi dans un rayon de 5 cases autour de vous subit 5 dégâts radiants et est jeté à terre.  
 Niveau 24 ou 29 : 10 dégâts radiants.

**Bâton de protection lointaine**

Niveau 7+

D'un mot, vous protégez un allié contre l'attaque d'un ennemi, à qui vous promettez une punition rapide si il fait du mal à votre compagnon.

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 (bâton)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ radiant)** : action mineure. Choisissez un allié situé dans un rayon de 10 cases de vous. Le prochain ennemi qui effectue un jet d'attaque contre cet allié avant la fin de la rencontre subit 10 dégâts radiants.

Niveau 12 ou 17 : 15 dégâts radiants.

Niveau 22 ou 27 : 20 dégâts radiants.

**Bâton de provocation**

Niveau 8+

L'ennemi que votre attaque touche est temporairement frappé d'anathème, et même ses propres alliés cherchent à l'abattre.

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** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ charme)** : Action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque en utilisant ce bâton. Une créature de votre choix effectue une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action libre. La créature qui attaque bénéficie d'un bonus au jet d'attaque et au jet de dégât égal à votre modificateur d'intelligence.

**TOTEMS**

Un totem est un court morceau de bois ou d'os gravé à l'effigie d'un protecteur animal ou d'un esprit de la nature. Une extrémité est généralement ornée de plumes, de dents, de petits os, de morceaux de peau, de feuilles ou d'autres symboles de pouvoir primal. Vous ne pouvez pas effectuer d'attaque de corps à corps avec un totem.

Si vous êtes capable de manier un totem comme focaliseur, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des pouvoirs ayant le mot-clé focaliseur que vous utilisez avec ce totem, et vous pouvez vous servir de ses propriétés et de ses pouvoirs. Sinon, vous ne gagnez aucun avantage en maniant un totem.

**TOTEMS**

Niveau	Nom	Prix (po)
1	Totem magique +1	360
2	Totem de moisson automnale +1	520
2	Totem des esprits affamés +1	520
3	Totem d'esprit vigilant +1	680
3	Totem de croissance estivale +1	680
4	Totem de poigne de l'hiver +1	840
5	Totem d'esprit pur +1	1 000
5	Totem de renouveau printanier +1	1 000
6	Totem magique +2	1 800
7	Totem de moisson automnale +2	2 600
7	Totem des esprits affamés +2	2 600
8	Totem d'esprit sauvage +2	3 400
8	Totem d'esprit vigilant +2	3 400
8	Totem de croissance estivale +2	3 400
9	Totem de poigne de l'hiver +2	4 200
10	Totem d'esprit pur +2	5 000
10	Totem de renouveau printanier +2	5 000
11	Totem magique +3	9 000
12	Totem de moisson automnale +3	13 000
12	Totem des esprits affamés +3	13 000
13	Totem d'esprit sauvage +3	17 000
13	Totem d'esprit vigilant +3	17 000
13	Totem de croissance estivale +3	17 000
14	Totem de poigne de l'hiver +3	21 000
15	Totem d'esprit pur +3	25 000
15	Totem de renouveau printanier +3	25 000
16	Totem magique +4	45 000
17	Totem de moisson automnale +4	65 000
17	Totem des esprits affamés +4	65 000
18	Totem d'esprit sauvage +4	85 000
18	Totem d'esprit vigilant +4	85 000
18	Totem de croissance estivale +4	85 000
19	Totem de poigne de l'hiver +4	105 000
20	Totem d'esprit pur +4	125 000
20	Totem de renouveau printanier +4	125 000
21	Totem magique +5	225 000
22	Totem de moisson automnale +5	325 000
22	Totem des esprits affamés +5	325 000
23	Totem d'esprit sauvage +5	425 000
23	Totem d'esprit vigilant +5	425 000
23	Totem de croissance estivale +5	425 000
24	Totem de poigne de l'hiver +5	525 000
25	Totem d'esprit pur +5	625 000
25	Totem de renouveau printanier +5	625 000
26	Totem magique +6	1 125 000
27	Totem de moisson automnale +6	1 625 000
27	Totem des esprits affamés +6	1 625 000
28	Totem d'esprit sauvage +6	2 125 000
28	Totem d'esprit vigilant +6	2 125 000
28	Totem de croissance estivale +6	2 125 000
29	Totem de poigne de l'hiver +6	2 625 000
30	Totem d'esprit pur +6	3 125 000
30	Totem de renouveau printanier +6	3 125 000

### Totem d'esprit pur

Niveau 5+

Les racines entremêlées gravées sur ce totem symbolisent la magie primale de soins et de croissance qu'il contient.

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 (totem)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison) :** action mineure. Un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous récupère 1d6 points de vie par point de bonus d'altération.

### Totem d'esprit sauvage

Niveau 8+

Quand les esprits sauvages quittent leur refuge pour chasser, ils ne se satisfont pas d'une seule victime.

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 (totem)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, à la cible ou à un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous mettez un ennemi en péril avec un pouvoir d'attaque à distance ayant le mot-clé primal en utilisant ce totem. Un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel subit 1d6 dégâts par point de bonus d'altération.

### Totem d'esprit vigilant

Niveau 3+

Plusieurs visages animaux aux yeux écarquillés semblent guetter depuis ce totem. Sa magie canalisée par votre compagnon spirituel frappe ceux qui blessent vos alliés.

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 (totem)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre une créature en péril.

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de Perception égal au bonus d'altération du totem.

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les ennemis qui infligent des dégâts à un allié adjacent à votre compagnon spirituel subissent des dégâts égaux au double du bonus d'altération de ce totem.

### Totem de croissance estivale

Niveau 3+

L'été fait pousser les plantes, et l'énergie primale canalisée par cet objet fait naître des racines qui gênent vos ennemis.

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 (totem)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Toutes les cases dans un rayon de 5 cases autour de vous sont du terrain difficile pour vos ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Totem de moisson automnale

Niveau 2+

Ce totem est façonné à partir de feuilles et d'éclats d'os. Il représente l'esprit de l'automne et l'inéluctabilité de la mort.

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 (totem)**

**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 une créature en péril

**Propriété :** Les attaques effectuées avec ce totem infligent des dégâts supplémentaires égaux à 1 + la moitié du bonus d'altération du totem aux créatures en péril.

### Totem de poigne de l'hiver

Niveau 4+

Ce totem est composé de bois sec et de fourrure blanche. Il représente l'esprit de l'hiver, une période où la nature dort et la vie s'affaiblit.

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 (totem)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d10 dégâts de froid par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé primal en utilisant ce totem. Cet ennemi est affaibli jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Totem de renouveau printanier

Niveau 5+

Ce totem est imprégné de la magie primale du printemps. Il représente le pouvoir de rendre la vie.

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 (totem)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 par point de bonus d'altération, et un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous récupère un nombre de points de vie égal au double du bonus d'altération du totem.

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé primal en utilisant ce totem. Un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous dispose d'une régénération dont la valeur est égale au double du bonus d'altération du totem jusqu'à la fin de la rencontre.

### Totem des esprits affamés

Niveau 2+

L'apparence de ce totem change chaque semaine en fonction des esprits qui sont les plus affamés.

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 (totem)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d10 dégâts par point de bonus d'altération, et vous pouvez déplacer votre compagnon spirituel jusqu'à une case adjacente à la cible.

**Pouvoir (quotidien ♦ esprit, guérison) :** action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel avec un pouvoir d'attaque ayant le mot-clé primal en utilisant ce totem. Vous et un allié situé dans un rayon de 2 cases de cet ennemi pouvez dépenser une récupération.

**Totem magique**

Niveau 1+

*Cet objet est un simple totem qui canalise l'énergie primale.*

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 (totem)****Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.**OBJETS MERVEILLEUX**

Les objets merveilleux de ce chapitre sont des instruments de musique. N'importe quelle classe peut utiliser des instruments de musique, mais ces objets sont particulièrement attirants pour les bardes. Un barde peut utiliser certains instruments comme focaliseurs pour les pouvoirs de barde et les pouvoirs de voie paragonique de barde. Quelques instruments ont aussi des pouvoirs améliorés s'ils sont utilisés par un barde ayant l'aptitude de classe de chant apaisant.

**Utiliser un instrument de musique** : comme les autres objets merveilleux, un instrument de musique n'occupe pas d'emplacement d'objet. Toutefois, pour utiliser les propriétés et les pouvoirs d'un instrument, vous devez le porter et en jouer de la façon appropriée : gratter un luth, sonner d'un cor, etc.

**OBJETS MERVEILLEUX**

Niveau	Nom	Prix (po)
3	Bandura du Fochlucan	680
3	Harpe du profond sommeil	680
5	Cistre Mac-Fuirmidh	1 000
6	Flûte du satyre dansant	1 800
7	Luth Doss	2 600
9	Cor du gardien	4 200
12	Lyre Cly	13 000
17	Mandoline Canaith	65 000
18	Cor de feu	85 000
22	Cor de Baldagyr	325 000
23	Harpe Anstruth	425 000
29	Harpe Ollamh	2 625 000

**Bandura du Fochlucan**

Niveau 3

*Le son de cet instrument remplit les auditeurs de ferveur et de force.***Objet merveilleux** 680 po

**Propriété** : les bardes peuvent utiliser cet instrument comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde. En tant que focaliseur, il confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, et il inflige 1d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

**Pouvoir (quotidien)** : action simple. Utilisez ce pouvoir pendant un repos court. À la fin du repos court, un allié qui est resté dans un rayon de 20 cases de vous pendant le repos bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets de dégâts d'armes jusqu'à la fin de son repos court ou repos prolongé suivant.

**Chant apaisant** : le bonus de pouvoir est de +2.

### Cistre Mac-Fuirmidh

Niveau 5

La musique de ce luth magique persiste dans les esprits, prêtant une énergie renforcée bien après qu'il se soit tu.

Objet merveilleux 1 000 po

**Propriété :** les bardes peuvent utiliser cet instrument comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde. En tant que focaliseur, il confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, et il inflige 1d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison) :** action simple. Utilisez ce pouvoir pendant un repos court. À la fin du repos court, choisissez vous-même ou un allié qui est resté dans un rayon de 20 cases de vous pendant le repos. Jusqu'à la fin du repos court ou repos prolongé suivant de ce personnage, il récupère 2 points de vie supplémentaires quand il dépense une récupération.

**Chant apaisant :** il regagne 4 points de vie supplémentaires.

### Cor de Baldagyr

Niveau 22

Ce cor est façonné à partir des écailles de Baldagyr, un dragon astral ayant fait le serment de monter la garde devant le tombeau d'un puissant originel jusqu'à la fin des temps.

Objet merveilleux 325 000 po

**Pouvoir (quotidien) :** aucune action. Utilisez ce pouvoir quand vous déterminez l'initiative au début d'une rencontre. Vous et chaque allié dans un rayon de 10 cases de vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'initiative et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque lors de votre premier tour de cette rencontre.

### Cor de feu

Niveau 18

Ce cor de cuivre est chaud au toucher. Des symboles de feu sont gravés sur toute sa longueur.

Objet merveilleux 85 000 po

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Tous les ennemis situés dans une décharge de proximité 5 sont affectés par ce pouvoir. Un ennemi affecté qui ne dispose pas de résistance ou d'immunité au feu devient vulnérable 10 au feu (sauvegarde annule). Un ennemi affecté qui dispose de résistance ou d'immunité au feu perd cette résistance ou cette immunité (sauvegarde annule).

### Cor du gardien

Niveau 9

Ce petit cor noir ne produit aucun son quand on en sonne, mais il réveille vos amis endormis et les rend prêts au combat.

Objet merveilleux 4 200 po

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Le cor réveille silencieusement tous les alliés endormis dans un rayon de 10 cases de vous. Ces alliés ne sont pas surpris quand ils se réveillent.

### Flûte du satyre dansant

Niveau 6

Taillée dans le bois et gravée de glyphes arcaniques, cette flûte peut jouer un air plein d'allant et d'élégance.

Objet merveilleux 1 800 po

**Pouvoir (rencontre) :** action de mouvement. Vous vous décalez de 2 cases, et chaque allié dans un rayon de 5 cases de votre destination peut se décaler d'une case au prix d'une action libre.

### Harpe Anstruth

Niveau 23

Nommée ainsi en l'honneur d'une antique académie bardique, cette petite harpe élégante possède de puissants pouvoirs de guérison.

Objet merveilleux 425 000 po

**Propriété :** les bardes peuvent utiliser cet instrument comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde. En tant que focaliseur, il confère un bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, et il inflige 5d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison) :** action simple. Utilisez ce pouvoir pendant un repos court. À la fin du repos court, un allié qui est resté dans un rayon de 20 cases de vous pendant le repos récupère tous ses points de vie.

**Chant apaisant :** cet allié récupère aussi une récupération.

### Harpe Ollamh

Niveau 29

Cette harpe invoque la fureur de l'orage et l'accorde à tous les auditeurs.

Objet merveilleux 2 625 000 po

**Propriété :** les bardes peuvent utiliser cet instrument comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde. En tant que focaliseur, il confère un bonus d'altération de +6 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, et il inflige 6d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

**Pouvoir (quotidien) :** action simple. Utilisez ce pouvoir pendant un repos court. À la fin du repos court, vous et chaque allié qui est resté dans un rayon de 20 cases de vous pendant le repos êtes affectés par ce pouvoir. Jusqu'à la fin du repos court ou repos prolongé suivant de chaque personnage, ses attaques infligent 5 dégâts de tonnerre supplémentaires.

### Harpe de profond sommeil

Niveau 3

Une simple note de cette petite harpe rend les créatures proches brièvement distraites.

Objet merveilleux 680 po

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Toutes les créatures dans un rayon de 20 cases de vous subissent un malus de -15 aux tests de Perception jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Luth Doss**

Niveau 7

*La musique mélodieuse de ce luth imprègne ses auditeurs d'une endurance nouvelle et d'une détermination tranquille.*

**Objet merveilleux** 2 600 po

**Propriété** : les bardes peuvent utiliser cet instrument comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde. En tant que focaliseur, il confère un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, et il inflige 2d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

**Pouvoir (quotidien)** : action simple. Utilisez ce pouvoir pendant un repos court. À la fin du repos court, choisissez vous-même ou un allié qui est resté dans un rayon de 20 cases de vous pendant le repos. Jusqu'à la fin du repos court ou repos prolongé suivant de ce personnage, il bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets de sauvegarde.

**Chant apaisant** : le bonus de pouvoir est de +2.

**Lyre Cli**

Niveau 12

*Le corps gracieux et arrondi de cette lyre magique produit des sons puissants qui renforcent la présence naturelle des auditeurs.*

**Objet merveilleux** 13 000 po

**Propriété** : les bardes peuvent utiliser cet instrument comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde. En tant que focaliseur, il confère un bonus d'altération de +3 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, et il inflige 3d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

**Pouvoir (quotidien)** : action simple. Vous et chacun de vos alliés situé dans un rayon de 20 cases de vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test de Bluff, Diplomatie ou Intimidation avant la fin de votre prochain repos court ou prolongé.

**Chant apaisant** : le bonus de pouvoir est de +10.

**Mandoline Canaith**

Niveau 17

*La musique revigorante de cet instrument semblable à un luth redonne de l'énergie à celui qui l'écoute.*

**Objet merveilleux** 65 000 po

**Propriété** : les bardes peuvent utiliser cet instrument comme un focaliseur pour les pouvoirs de barde et de voie paragonique de barde. En tant que focaliseur, il confère un bonus d'altération de +4 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, et il inflige 4d6 dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

**Pouvoir (quotidien ♦ guérison)** : action simple. Utilisez ce pouvoir pendant un repos court. À la fin du repos court, choisissez vous-même ou un allié qui est resté dans un rayon de 20 cases de vous pendant le repos. Jusqu'à la fin du repos court ou repos prolongé suivant de ce personnage, il récupère 5 points de vie supplémentaires quand il dépense une récupération.

**Chant apaisant** : il regagne 10 points de vie supplémentaires.

**RITUELS**

Des rites et cérémonies anciens à la musique chargée de forces arcaniques, les rituels ont des formes et des fonctions nombreuses dans une partie de DUNGEONS & DRAGONS. Les rituels permettent de créer des effets magiques en récitant et en mimant des formules magiques tirées de parchemins et de grimoires rituels. Cette section fournit des rituels variés dont beaucoup sont destinés aux nouvelles classes de ce livre. Bien que les rituels évoquent des thèmes arcaniques, divins et primaux, n'importe quel aventurier qui possède le talent Lanceur de rituel peut en maîtriser et en exécuter la majorité.

**PRÉREQUIS**

Certains rituels de ce chapitre ont une entrée « Prérequis ». Vous devez remplir les prérequis d'un rituel pour le maîtriser ou l'exécuter, bien que vous puissiez aider un autre personnage à exécuter le rituel même si vous n'en remplissez pas les prérequis.

**CATÉGORIE**

Chaque catégorie de rituels du *Manuel des Joueurs* est associée à une ou plusieurs compétences-clés. Certains rituels de ce livre ont des compétences-clés différentes de celles qui sont généralement associées à certaines catégories de rituels.

**BRÉVIAIRES ALTERNATIFS**

Bien que les bréviaires décrits dans le *Manuel des Joueurs* contiennent toutes les instructions nécessaires pour maîtriser et exécuter un rituel, leur forme peut rebuter les personnages ayant rejeté les contraintes traditionnelles de la civilisation. Des options de bréviaires alternatifs peuvent concilier l'historique d'un personnage avec son désir d'utiliser la magie rituelle.

Certains lanceurs de rituels consignent leurs rituels d'une manière peu orthodoxe. Ils inscrivent les rituels sur de la peau tannée, les gravent sur des tablettes de pierre ou les peignent sur des armes ou des armures. Les cultures reculées et les lanceurs de rituels isolés utilisent des méthodes encore plus ésotériques pour conserver et transcrire leurs rituels, depuis les séries de noeuds sur une cordelette jusqu'aux petites statuettes qui miment les mouvements nécessaires en passant par les tubes en verre décrivant le rituel par leur forme et leur couleur. Quelque soit la forme qu'il prend, un bréviaire alternatif nécessite toujours un investissement de 50 po. De plus, un lanceur de rituel doit passer le même temps à le créer et à maîtriser les rituels qu'il contient que ce qui est décrit dans la section « Crée un bréviaire » à la page 298 du *Manuel des Joueurs*. Chacune de ces méthodes inhabituelles de conservation des rituels permet d'en stocker autant qu'un bréviaire traditionnel.

## DESCRIPTION DES RITUELS

### RITUELS PAR NIVEAU

Niveau	Rituel	Compétence-clé
1	Chant du voyageur*	Arcanes
1	Comptine enjôleuse*	Arcanes
1	Créer un campement	Nature
2	Épanouissement	Nature
2	Forme d'arbre	Nature
2	Pyrotechnie	Arcanes
3	Affecter un feu normal	Arcanes ou Nature
3	Berceuse*	Arcanes
4	Piège	Nature
5	Amitié animale	Nature
5	Communication avec la nature	Nature
6	Appeler un guide des terres sauvages	Nature
6	Discours du fou*	Arcanes
6	Ferbois	Nature
6	Marche à travers les arbres	Nature
6	Vouivre de garde	Arcanes
8	Chant nourrissant*	Arcanes
9	Chanson de bonne humeur*	Arcanes
10	Aria de révélation*	Arcanes
10	Chant de repos*	Arcanes
10	Chœur de vérité*	Arcanes
12	Portail inversé	Arcanes
14	Contrôle météorologique	Nature

\* Ce rituel ne peut être utilisé que par les bardes.

### AFFECTER UN FEU NORMAL

Le feu monte et danse selon vos ordres pour s'intensifier ou s'affaiblir.

Niveau : 3	Coût des composantes : 25 po
Catégorie : exploration	Prix d'achat : 125 po
Temps d'incantation : 1 minute	Compétence-clé : Arcanes ou Nature (pas de test)
Durée : 8 heures	

Vous prenez le contrôle d'un feu non magique. Pour la durée du rituel, ou jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé, vous pouvez manipuler les flammes non magiques dans un rayon de 10 cases autour de vous au prix d'une action mineure. Vous pouvez faire qu'un feu qui produit normalement une lumière faible produise une quantité équivalente de lumière vive ou doubler le rayon de lumière vive qu'un feu produit. Alternativement vous pouvez diminuer la luminosité d'un feu en réduisant sa zone de lumière vive en zone équivalente de lumière faible ou en transformant sa zone de lumière faible en zone d'obscurité. Affaiblir la luminosité d'un feu pour qu'il ne produise plus de lumière n'éteint pas ses flammes. Vous pouvez éteindre une case de feu non magique au prix d'une action mineure.

### AMITIÉ ANIMALE

L'animal frotte son museau contre votre main pour vous rendre l'amitié que vous lui offrez.

Niveau : 5	Coût des composantes : 50 po
Catégorie : coercition	Prix d'achat : 250 po
Temps d'incantation : 1 minute	Compétence-clé : Nature
Durée : spéciale	

Quand vous exécutez ce rituel, choisissez une bête naturelle de très petite taille comme un chat, un renard, un poisson, une souris ou un moineau. Cet animal doit rester dans un rayon de 5 cases de vous pendant l'incantation du rituel. Une fois le rituel terminé, l'animal vous considère comme un ami et effectue des tâches simples pour vous. Ces tâches sont limitées aux options ci-dessous, et vous donnez une tâche au prix d'une action simple.

**Rapporte** : L'animal récupère un objet de très petite taille de 5 kg ou moins que vous pouvez tous les deux voir. Si l'animal est incapable de porter l'objet à cause de sa taille ou de son poids, il fait appel à d'autres créatures de son espèce pour accomplir la tâche.

**Fais un tour** : L'animal exécute un tour simple, comme se mettre sur le dos ou faire le mort.

**Cherche** : l'animal part en éclaireur et observe une zone à la recherche de tout ce qui y est vivant ou animé. Il peut s'éloigner jusqu'à 20 cases de vous et il utilise votre test de Perception passive pour déterminer s'il repère les créatures cachées dans la zone. Quand il revient, il vous apprend si une créature occupe la zone.

**Monte la garde** : l'animal reste dans sa position actuelle et surveille la zone. Quand vous lui donnez cette tâche, vous désignez les créatures qui sont autorisées à entrer dans la zone. Si une créature que vous n'avez pas désignée entre dans la zone, l'animal vous en informe en venant jusqu'à vous et en faisant un bruit. Si vous vous déplacez à plus de 20 cases de la zone, l'animal quitte son poste et vous rejoint.

À moins que vous ne lui ordonniez de ne pas le faire, l'animal vous accompagne pour la durée du rituel, en se perchant sur votre épaule, en se cachant dans votre poche ou en marchant à côté de vous. Il a une CA de 14, 12 de Réflexes, 12 de Vigueur et 12 de Volonté. Il n'a qu'un seul point de vie, mais une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts.

Votre test de Nature détermine combien de temps l'animal reste à votre service, mais vous pouvez le libérer au prix d'une action mineure.

Résultat du test de Nature	Durée
19 ou moins	1 heure
20-29	8 heures
30-39	1 journée
40 ou plus	1 semaine

À l'échelon héroïque, vous ne pouvez avoir qu'un seul animal à votre service en même temps grâce à ce rituel. À l'échelon paragonique, vous pouvez en avoir deux. À l'échelon épique, vous pouvez en avoir trois. Vous devez accomplir un rituel distinct pour chaque animal que vous liez.

## APPELER UN GUIDE DES TERRES SAUVAGES

Un animal sauvage originaire de la région où vous vous trouvez répond à votre appel, s'approche de vous puis s'éloigne. Il s'arrête au bout d'un moment et regarde par-dessus son épaule comme pour s'assurer que vous le suivez.

**Niveau :** 6                   **Coût des composantes :** 144 po  
**Catégorie :** exploration   **Prix d'achat :** 360 po  
**Temps d'incantation :** Compétence-clé : Nature  
30 minutes  
**Durée :** spéciale

Vous appelez un esprit de la nature pour vous servir de guide. Le guide prend la forme d'une bête naturelle de taille moyenne ou plus petite, dont les défenses sont égales aux vôtres pendant que vous exécutez le rituel. Le guide a 1 point de vie et une attaque ratée ne lui inflige aucun dégât. Sa VD est de 8, mais il règle son pas pour que vous et votre groupe puissiez le suivre.

Le guide vous mène vers un lieu que vous nommez quand vous exécutez le rituel. La destination doit être un lieu spécifique, comme le repaire de Shathrax ou la tour de Kettenor. Le guide ne peut pas vous emmener jusqu'à un lieu générique comme « une grotte pleine de trésors » ni un lieu inconnu comme « le repaire secret du dragon Arrythis ». Pour la durée du rituel, le guide vous mène vers votre destination en prenant le chemin le plus court (mais pas nécessairement le plus sûr).

Votre jet de nature détermine pendant combien de temps le guide vous sert. Si vous ne pouvez pas atteindre la destination spécifiée dans le temps imparti, le guide vous mène aussi loin qu'il le peut puis disparaît.

Résultat du test de Nature	Durée
19 ou moins	1 heure
20-29	4 heures
30-39	8 heures
40 ou plus	16 heures

## ARIA DE RÉVÉLATION

Les notes de votre air d'opéra font naître de nouvelles idées qui aident vos alliés à surmonter un problème complexe.

**Niveau :** 10                   **Coût des composantes :** 400 po,  
**Catégorie :** divination   plus un focus d'une valeur de 1000 po  
**Temps d'incantation :**   **Prix d'achat :** 1 000 po  
10 minutes                   **Compétence-clé :** Arcanes  
**Durée :** instantanée  
**Prérequis :** barde

Quand vous achievez ce rituel, chaque allié qui l'a entendu peut faire un test d'Arcanes, d'Exploration, d'Histoire, de Nature ou de Religion pour découvrir un indice ou se souvenir d'une information importante. L'allié doit être formé dans la compétence en question et bénéficier d'un bonus au test qui dépend du résultat de votre test d'Arcanes.

Résultat du test d'Arcanes	Bonus
19 ou moins	+5
20-29	+10
30-39	+15
40 ou plus	+20

Les informations obtenues sont équivalentes à celles que donnerait un test réussi de connaissances ou de connaissance des monstres.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## BERCEUSE

*Votre public s'assoupit pendant votre représentation apaisante.*

**Niveau :** 3                   **Coût des composantes :** 25 po,  
**Catégorie :** exploration   plus un focus d'une valeur de 20 po  
**Temps d'incantation :**   **Prix d'achat :** 125 po  
10 minutes                   **Compétence-clé :** Arcanes  
**Durée :** tant que vous jouez plus 10 minutes  
**Prérequis :** barde

Votre musique rend votre auditoire somnolent. Faites un test d'Arcanes. Le résultat détermine la pénalité aux tests d'Intuition et de Perception que subissent toutes les créatures qui peuvent vous entendre à part vous-même et vos alliés.

Résultat du test d'Arcanes	Malus
19 ou moins	-2
20-29	-4
30-39	-6
40 ou plus	-10

Les créatures affectées sont aussi considérées comme distraites, ce qui peut permettre à un allié (ou vous permettre une fois que vous arrêtez de jouer) de faire des tests de Discréption pour se cacher d'eux même sans avoir un abri supérieur ou un camouflage total.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## CHANSON DE BONNE HUMEUR

*Vos chansons répandent dans la foule assemblée une bonne humeur contagieuse, la rendant plus sensible à votre influence et à celle de vos amis.*

**Niveau :** 9                   **Coût des composantes :** 160 po,  
**Catégorie :** exploration   plus un focus d'une valeur de 840 po  
**Temps d'incantation :**   **Prix d'achat :** 900 po  
10 minutes                   **Compétence-clé :** Arcanes  
**Durée :** 10 minutes        (*pas de test*)  
**Prérequis :** barde

Pour la durée du rituel, vous et tous les alliés ayant entendu l'intégralité du rituel pouvez lancer deux fois les dés et utiliser le résultat que vous préférez quand vous effectuez des tests de Diplomatie pour influencer toute autre personne ayant entendu l'intégralité du rituel.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.



CHAPITRE 3 | Options des personnages

## CHANT DE REPOS

Tandis que vous jouez de votre instrument, vos alliés s'endorment un par un. Quand vous arrêtez, ils se réveillent, reposés et pleins d'une détermination renouvelée à continuer la quête.

**Niveau :** 10

**Catégorie :** exploration

**Temps d'incantation :**  
10 minutes

**Durée :** instantanée

**Prérequis :** bard

**Coût des composantes :** 400 po, plus un focus d'une valeur de 1 000 po

**Prix d'achat :** 1 200 po

**Compétence-clé :** Arcanes  
(pas de test)

Quand vous exécutez ce rituel au début d'un repos prolongé, vous réduisez le temps nécessaire à ce repos prolongé de 2 heures pour vous et tous les alliés qui vous entendent. Un personnage ne peut bénéficier de ce rituel qu'une fois par période de 24 heures.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## CHANT DU VOYAGEUR

Votre chant accélère les pas de vos alliés et les aide à oublier les épreuves du voyage.

**Niveau :** 1

**Catégorie :** exploration

**Temps d'incantation :**  
10 minutes

**Durée :** 8 heures

**Prérequis :** bard

**Coût des composantes :** 10 po, plus un focus d'une valeur de 5 po

**Prix d'achat :** 75 po

**Compétence-clé :** Arcanes  
(pas de test)

Pour la durée du rituel, vous et jusqu'à 8 de vos alliés ayant entendu l'intégralité du rituel pouvez voyager plus vite que d'habitude. Pour déterminer la distance que vous et vos alliés pouvez parcourir en une heure ou en une journée, considérez la vitesse de votre groupe comme celle de son membre le plus lent +2.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## CHANT NOURRISSANT

Votre public trouve vos notes mélodieuses aussi nourrissantes que les mets les plus fins.

**Niveau :** 8

**Catégorie :** exploration

**Temps d'incantation :**  
10 minutes

**Durée :** 48 heures

**Prérequis :** bard

**Coût des composantes :** 135 po,

plus un focus d'une valeur de 680 po

**Prix d'achat :** 680 po

**Compétence-clé :** Arcanes  
(pas de test)

Votre musique nourrit jusqu'à 10 créatures petites ou moyennes pour la durée du rituel comme si elles avaient fait un grand festin. Ces créatures bénéficient aussi d'un bonus de +5 aux tests d'Endurance pour cette durée. Vous désignez les créatures affectées quand vous exécutez le rituel, et elles doivent en entendre l'intégralité.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## CHŒUR DE VÉRITÉ

*Les mensonges sont autant de fausses notes qui détonnent dans les délicates harmonies de votre instrument.*

**Niveau :** 10

**Catégorie :** exploration

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Durée :** 30 minutes

**Prérequis :** barde

**Coût des composantes :** 200 po plus un focus d'une valeur de 1 000 po  
**Prix d'achat :** 1 000 po  
**Compétence-clé :** Arcanes

Faites un test d'Arcanes. Les créatures dans un rayon de 5 cases autour de vous pendant que vous exécutez le rituel subissent une pénalité à leurs tests de Bluff qui dépend du résultat de votre test, pour la durée du rituel.

Résultat du test d'Arcanes	Malus
19 ou moins	-2
20-29	-4
30-39	-6
40 ou plus	-10

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## COMMUNICATION AVEC LA NATURE

*Les animaux et les plantes répondent à vos requêtes et vous révèlent ce qu'ils ont vu et ce qu'ils savent.*

**Niveau :** 5

**Catégorie :** divination

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Durée :** 10 minutes

**Coût des composantes :** 80 po

**Prix d'achat :** 250 po

**Compétence-clé :** Nature

Pour la durée du rituel, vous pouvez communiquer avec les bêtes naturelles et les plantes normales (mais pas les créatures plantes). Le rituel ne rend pas les animaux amicaux, et les animaux et les plantes ont des connaissances limitées par leurs perceptions et leur mobilité. Par exemple, une plante ne connaît que ses alentours immédiats, et un poisson ne peut décrire que ce qu'il a vu ou senti sous l'eau.

Le résultat de votre test de Nature détermine le nombre de questions que vous pouvez poser.

Résultat du test de Nature	Nombre de questions
9 ou moins	Aucune
10-19	Une
20-29	Deux
30 ou plus	Trois

## COMPTINE ENJÔLEUSE

*Vous récitez une brève comptine et vous sentez votre langue s'assouplir pour que les mensonges puissent couler plus librement.*

**Niveau :** 1

**Catégorie :** tromperie

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Durée :** 10 minutes

**Prérequis :** barde

**Coût des composantes :** 10 po, plus un focus d'une valeur de 5 po  
**Prix d'achat :** 50 po  
**Compétence-clé :** Arcanes (pas de test)

Pour la durée du rituel, chaque fois que vous effectuez un test de Bluff, vous jetez les dés deux fois et vous conservez le résultat que vous préférez. Les effets du rituel cessent automatiquement si vous déterminez l'initiative.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## CONTRÔLE MÉTÉOROLOGIQUE

*Des orages se forment à l'horizon et parcouruent le ciel, amenant avec eux des rideaux de pluie et de violents éclairs.*

**Niveau :** 14

**Catégorie :** exploration

**Temps d'incantation :** 1 heure

**Durée :** spéciale

**Coût des composantes :** 1 800 po

**Prix d'achat :** 4 500 po

Vous changez le temps qu'il fait dans un rayon de 3 km autour de vous. Le changement est limité par la saison actuelle. Choisissez une des options ci-dessous en fonction de la saison.

Saison	Temps produit
Printemps	Vague de chaleur, averse de printemps ou orage
Été	Averse de grêle, vague de chaleur ou pluie diluvienne
Automne	Coup de froid, brouillard, neige fondue ou tempête
Hiver	Blizzard, tempête ou dégel

Vous contrôlez les tendances générales du temps comme la direction et l'intensité du vent ou le degré d'obscurité créé par le brouillard, la grêle, la pluie ou la neige. Vous ne pouvez pas contrôler les détails spécifiques créés par le temps comme l'endroit où tombe la foudre. Vous pouvez modifier le temps parmi les options disponibles au prix d'une action simple pendant toute la durée du rituel, qui dépend de votre test de Nature. Chaque fois que vous modifiez le temps choisi, les nouvelles conditions météorologiques mettent 10 minutes à se manifester.

Résultat du test de Nature	Durée
19 ou moins	2 heures
20-29	4 heures
30-39	16 heures
40 ou plus	24 heures

## CRÉER UN CAMPEMENT

Un feu crépitant, un repas chaud et une bonne couverture vous attendent à l'issue de votre longue et aventureuse journée.

**Niveau :** 1  
**Catégorie :** exploration  
**Temps d'incantation :** 10 minutes  
**Durée :** 8 heures

Vous invoquez des centaines de minuscules esprits de la nature pour monter un campement dans un rayon de 5 cases autour de vous. Les esprits nettoient la zone, montent les tentes, déroulent les lits, vont chercher de l'eau et préparent un repas nourrissant. Ils dissimulent aussi le campement : le résultat de votre test de nature devient le DD des tests de Perception pour détecter votre camp.

Les esprits utilisent votre matériel et celui de vos alliés pour monter le campement. Si ni vous ni vos alliés ne possédez le matériel approprié, les esprits rassemblent des matériaux dans les environs.

À la fin de la durée du rituel, les esprits démontent le campement, rangent votre matériel et remettent le site dans son état d'origine, supprimant toute trace de votre présence et de celle de vos alliés.

## DISCOURS DU FOU

*Vous avez dit quoi, là ?*

**Niveau :** 6  
**Catégorie :** tromperie  
**Temps d'incantation :** 10 minutes  
**Durée :** 1 heure  
**Prérequis :** Barde

Quand vous achievez le rituel, vous et jusqu'à cinq de vos alliés qui l'ont entendu pouvez utiliser un langage secret pour communiquer entre vous. Pour les autres créatures, votre discours n'est qu'un enchaînement de mots dépourvus de sens. Les personnages affectés peuvent parler le langage secret du discours du fou ou un autre langage, comme ils le désirent.

**Focus :** un instrument de musique dont vous jouez pour exécuter le rituel.

## ÉPANOUISSLEMENT

*L'herbe pousse, les arbres donnent des fruits et les trésors de la terre sont accessibles à tous.*

**Niveau :** 2  
**Catégorie :** exploration  
**Temps d'incantation :** 10 minutes  
**Durée :** instantanée

Quand vous achievez ce rituel, le terrain extérieur dans un rayon de 20 cases autour de vous voit la végétation croître et se couvrir d'un nouveau feuillage. Toute la zone devient du terrain difficile.

Alternativement, le rituel peut faire mûrir les récoltes et pousser des fruits sur les arbres dans un rayon de 20 cases autour de vous. Les plantes produisent suffisamment de nourriture pour nourrir cinq personnes pendant une semaine.

## FERBOIS

*Le bois durcit entre vos mains pour prendre une teinte presque métallique.*

**Niveau :** 6  
**Catégorie :** création  
**Temps d'incantation :** 1 heure  
**Durée :** permanente

Vous modifiez une certaine quantité de bois pour lui donner la force et la solidité de l'acier. Le DD pour briser ou percer le bois augmente de 5. Le bois gagne aussi une résistance 10 à tous les dégâts.

Votre test de nature détermine la quantité de bois que vous pouvez affecter grâce à ce rituel.

Résultat du test de Nature	Taille
19 ou moins	Objet de taille moyenne
20-29	Objet de grande taille
30-39	Objet de très grande taille
40 ou plus	Objet de taille gargantuesque

## FORME D'ARBRE

*Vous adoptez la forme d'un arbre et vous vous fondez dans la forêt environnante.*

**Niveau :** 2  
**Catégorie :** exploration  
**Temps d'incantation :** 10 minutes  
**Durée :** 6 heures

Vous vous transformez en un arbre ou une souche de grande taille. Tant que vous êtes dans cet état, vous percevez normalement tout ce qui vous entoure. Vous conservez toutes vos valeurs, mais vous ne pouvez pas utiliser de pouvoir ou exécuter de rituel. Vos vêtements et votre équipement se transforment avec vous. Le rituel prend fin et vous retrouvez votre forme normale si vous subissez des dégâts ou effectuez une action, ou à la fin de la durée du rituel.

## MARCHE À TRAVERS LES ARBRES

*Vous pénétrez dans une plante et vous émergez instantanément d'une autre un peu plus loin.*

**Niveau :** 6  
**Catégorie :** voyage  
**Temps d'incantation :** 30 minutes  
**Durée :** spéciale

Vous ouvrez un portail magique dans un arbre adjacent à vous et vous le reliez à un second arbre que vous pouvez voir. Vous et jusqu'à huit alliés pouvez passer par le portail

et émerger instantanément du second arbre, et revenir en repassant par le second arbre. Le portail reste en place pendant une durée déterminée par le résultat de votre test de Nature, mais seuls vous et les alliés désignés pouvez emprunter le portail dans une direction comme dans l'autre.

Résultat du test de Nature	Durée
19 ou moins	1 heure
20-39	4 heures
30-39	12 heures
40 ou plus	24 heures

## PIÈGE

Un cercle à peine visible apparaît sur le sol, prêt à capturer tout ennemi qui pénétrerait dans la zone.

Niveau : 4	Coût des composantes : 25 po
Catégorie : protection	Prix d'achat : 150 po
Temps d'incantation : 10 minutes	Compétence-clé : Nature
Durée : 8 heures ou jusqu'à ce que le piège se décharge	

Vous créez un piège magique dans une zone de 2 cases sur 2 cases qui vous est adjacente. Quand vous achievez le rituel, effectuez un test de Nature. Le résultat du test est le DD du test de Perception nécessaire pour détecter le piège et celui du test de Larcin pour le désamorcer. Au cours du rituel, vous pouvez nommez des créatures pouvant passer librement dans la zone du piège et vous pouvez déterminer des conditions permettant à une créature d'esquiver le piège. Toute autre créature qui entre dans la zone du piège subit une attaque égale à votre niveau +4 contre les Réflexes. Si cette attaque touche, la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Quand le piège est déclenché, vous prenez conscience qu'il a été déclenché quelque soit la distance qui vous en sépare. Le rituel prend fin.

## PORAIL INVERSÉ

Vous ouvrez un portail qui ne va pas d'ici vers là-bas, mais de là-bas vers ici.

Niveau : 12	Coût des composantes : 500 po
Catégorie : voyage	Prix d'achat : 2 600 po
Temps d'incantation : 10 minutes	Compétence-clé : Arcanes
Durée : spéciale	

Vous créez un raccourci à travers la structure du monde pour relier votre position à un cercle de téléportation permanent ailleurs sur le même plan (cf. le rituel Portail jumeau, page 310 du *Manuel des Joueurs*). En exécutant ce rituel, vous tracez un cercle de 3 mètres de diamètre à l'aide de craies et d'encre rares. Alternativement, vous pouvez utiliser un cercle de téléportation permanent, ce qui réduit le coût des composantes à 150 po et vous confère un bonus de +5 à votre test d'Arcanes.

Une fois le rituel achevé, faites un test d'Arcanes. Le résultat détermine la durée pendant laquelle le portail reste ouvert.

Résultat du test d'Arcanes	Durée du portail
19 ou moins	1 round
20-39	3 rounds
40 ou plus	5 rounds

Le portail montre l'autre lieu de la même façon que celui que créerait le rituel Portail jumeau, mais une créature ne peut pas entrer par le point d'origine et apparaître dans l'autre lieu. Il est uniquement possible d'entrer par l'autre extrémité du portail et d'apparaître au point d'origine avec vous.

## PYROTECHNIE

Une fusée jaillit dans le ciel nocture et disparaît dans une explosion de couleurs brillantes.

Niveau : 2	Coût des composantes : 20 po
Catégorie : création	Prix d'achat : 50 po
Temps d'incantation : 1 minute	Compétence-clé : Arcanes (pas de test)
Durée : 10 minutes	

Vous déclenchez un barrage de petites explosions colorées dans le ciel. Les explosions prennent la forme et la couleur que vous choisissez pendant 1 minute. À la fin de chaque minute du rituel, vous pouvez choisir une nouvelle couleur et une nouvelle forme. De nuit, les lumières sont visibles dans un rayon de 15 km. De jour, elles sont visibles dans un rayon d'1,5 km.

## VOUIVRE DE GARDE

Des brumes remplissent la zone et prennent la forme d'une vouivre, promesse de désastre pour tous ceux qui pénètrent dans son domaine

Niveau : 6	Coût des composantes : 100 po
Catégorie : protection	Prix d'achat : 360 po
Temps d'incantation : 1 heure	Compétence-clé : Arcanes
Durée : 8 heures ou jusqu'à ce que le piège se décharge	

Vous placez un glyphe de protection sur une zone de 4 cases sur 4 cases. La forme fantomatique d'une vouivre apparaît dans cette zone. Votre test d'Arcanes détermine le DD du test de Perception nécessaire pour remarquer la présence de la vouivre.

Au cours du rituel, vous pouvez nommer des créatures pouvant passer librement dans la zone du piège et vous pouvez déterminer des conditions permettant à une créature d'esquiver le piège. Toute autre créature qui entre dans la zone du piège subit une attaque égale à votre niveau +4 contre la Volonté. Si cette attaque touche, la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Quand le piège est déclenché, vous prenez conscience qu'il a été déclenché quelque soit la distance qui vous en sépare. Le rituel prend fin.

# APPENDICE : MISE À JOUR DES RÈGLES

Cet appendice contient des mises à jour pour les pouvoirs et la compétence Discrédition. Rendez-vous sur le site de Wizards of the Coast pour les autres mises à jour.

## LIRE UN POUVOIR

Le *Manuel des Joueurs* présente la manière de lire un pouvoir dans la section qui commence page 54 de ce livre. Cette section évoque une partie des renseignements détaillés ici : le format des pouvoirs des personnages joueurs et leurs mots-clés. Les renseignements que vous trouverez ici comprennent des clarifications et de nouvelles règles, et ils prennent le pas sur les sources antérieures.

## LE FORMAT DES POUVOIRS

Les pouvoirs des personnages joueurs sont conçus pour être facilement utilisés au cours du jeu. Même si d'autres sortes de pouvoirs, comme les pouvoirs des monstres, ont des formats différents, nombre des instructions que vous trouverez ici s'appliquent également pour eux.

**Séquence** : l'ordre dans lequel les informations sont présentées dans la description d'un pouvoir est un guide général sur la séquence au cours de laquelle les différents effets d'un pouvoir adviennent. Une section « effet », par exemple, peut apparaître au-dessus des renseignements sur l'attaque d'un pouvoir, indiquant que quelque chose se passe avant que vous n'effectuez l'attaque.

**Imbrication en retrait** : lorsqu'une information est inscrite en retrait dans la description d'un pouvoir, cela signifie que cette information dépend de l'information qui la précède directement. Une section « attaque secondaire » située en retrait sous une section « réussite » est un rappel du fait que vous ne pouvez effectuer l'attaque secondaire que si vous touchez avec l'attaque principale.

## LA DESCRIPTION DES POUVOIRS

La description d'un pouvoir comprend différentes sections, certaines d'entre-elles figurant dans la description de tous les pouvoirs tandis que d'autres sections n'y figurent que lorsqu'elles sont requises pour un pouvoir spécifique. Les différentes sections sont expliquées ci-dessous, présentées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent habituellement.

**Nom du pouvoir et niveau** : le nom et le niveau d'un pouvoir figurent dans une barre colorée sur la première ligne de la description du pouvoir. La couleur de la barre indique la fréquence avec laquelle vous pouvez utiliser le pouvoir, vert signifiant un pouvoir à volonté, rouge un pouvoir de rencontre et noir un pouvoir quotidien.

**Texte d'ambiance** : la section suivante, en italique, explique brièvement ce que fait le pouvoir dans la vision du monde de votre personnage. Le reste de la description d'un pouvoir ne concerne que les règles mais cette partie a été conçue pour vous aider à raconter ce que fait votre personnage.

**Utilisation** : le premier mot de la section suivante vous dit la fréquence à laquelle vous pouvez utiliser ce

pouvoir. C'est-à-dire, si c'est un pouvoir à volonté, un pouvoir de rencontre ou un pouvoir quotidien.

**Mots-clés** : les mots-clés du pouvoir figurent ensuite. Les mots-clés vous décrivent la source du pouvoir, les types de dégâts qui y sont associés, les accessoires que vous pouvez utiliser avec ce pouvoir et tous les autres effets associés. Si « variable » apparaît parmi les mots-clés, cela signifie que le pouvoir a des mots-clés variables déterminés par les circonstances ou par vous-même.

**Type d'action** : la section suivante commence avec le type d'action requis pour utiliser le pouvoir : simple, de mouvement, mineure, libre, réaction immédiate, interruption immédiate ou opportunité. Quelques pouvoirs ne nécessitent aucune action. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs* page 267 pour de plus amples renseignements sur les types d'actions.

**Déclencheur** : les pouvoirs qui s'effectuent par des actions immédiates (interruptions ou réactions) ou des actions d'opportunité ont un déclencheur qui définit quand vous êtes autorisé à utiliser ce pouvoir. Certains pouvoirs effectués en action libre ou qui ne nécessitent aucune action ont également un déclencheur.

**Type d'attaque et portée** : le type d'attaque du pouvoir et sa portée apparaissent sur la même ligne que son type d'action. Les types d'attaque sont corps à corps, distance, zone et proximité. Il y a des règles spécifiques pour la portée et la désignation des cibles pour chaque type d'attaque, qui sont décrites aux pages 270-273 du *Manuel des Joueurs*.

**Prérequis ou condition** : certains pouvoirs ne sont utilisables qu'à des conditions préalables. Vous devez remplir les prérequis pour choisir un pouvoir. Vous devez remplir les conditions pour utiliser un pouvoir.

**Cible** : si un pouvoir affecte directement une ou plusieurs créatures ou objets, il comporte la section « cible », précisant ce qui est affecté par le pouvoir.

**Attaque** : la section attaque d'un pouvoir définit le score de caractéristique que vous utilisez pour effectuer l'attaque, tous les modificateurs spéciaux qui s'appliquent au jet d'attaque et contre laquelle des défenses de la cible vous effectuez votre test.

**Réussite** : cette section décrit ce qui arrive à chacune des cibles que vous touchez avec l'attaque du pouvoir.

## ÉTAT PRÉJUDICIALE « MARQUÉ »

Lorsque vous marquez une créature, vous la forcez à vous attaquer ou à en subir les conséquences. Tandis que cette créature porte votre marque, elle subit un malus de -2 à ses jets d'attaque pour toute attaque qui ne vous inclut pas comme cible. En outre, les pouvoirs, aptitudes de classe, propriétés d'objets magiques et talents peuvent avoir des effets qui se déclenchent lorsque la créature entreprend certaines actions.

Une créature ne peut être sujette qu'à une seule marque à la fois et une nouvelle marque supplante une marque placée préalablement. L'effet que vous utilisez pour marquer une créature détermine la durée pendant laquelle la créature reste marquée par vous. Quelle que soit la durée de la marque, elle s'achève si quelqu'un d'autre marque cette créature à moins qu'un effet ne stipule le contraire.

**Échec** : cette section décrit ce qui arrive à chacune des cibles que vous ratez avec l'attaque du pouvoir. À la différence du *Manuel des Joueurs*, les sections « Échec » de ce manuel ne précisent que ce qui arrive lorsque vous ratez avec l'attaque du pouvoir, pas ce qui n'arrive pas.

« Demi-dégâts » se réfère dans cette section aux dégâts que vous tirez. Lancez les dégâts inscrits à la section « Réussite » et n'infligez que la moitié de ces dégâts à chacune des cibles que vous ratez. « Demi-dégâts » ne s'applique pas aux dégâts continus ou à n'importe quel autre effet infligeant des dégâts à la section « Réussite ».

**Effet** : tout ce qui figure sur la section « Effet » arrive lorsque vous utilisez le pouvoir, que vous touchez ou non avec si c'est un pouvoir d'attaque.

**Cible secondaire et attaque secondaire** : certains pouvoirs vous permettent d'effectuer des attaques secondaires (ou même tertiaires). Une section « Réussite », « Échec » ou « Effet » vous précise quand vous pouvez effectuer une attaque secondaire. Le type d'attaque et la portée d'une attaque secondaire sont les mêmes que ceux du pouvoir sauf indication contraire et l'attaque secondaire ne nécessite pas une action distincte.

Certains pouvoirs vous donnent la capacité d'effectuer une attaque secondaire à un moment ultérieur de la rencontre, après que l'effet initial ait eu lieu. Ces pouvoirs comprennent des informations sur le type d'action de l'attaque secondaire, ainsi que sur son type d'attaque, sa portée et son effet.

**Maintien** : si un pouvoir comporte la section « Maintien », vous pouvez garder ce pouvoir actif en entretenant le type d'action précisé pendant votre tour. Reportez-vous à la section « Durée » à la page 278 du *Manuel des Joueurs* pour plus de renseignements sur le maintien d'un pouvoir.

**Noms d'aptitudes de classe** : lorsque le nom d'une aptitude de classe apparaît dans l'en-tête de la description d'un pouvoir, la section associée décrit un effet supplémentaire ou alternatif qui s'applique si vous avez cette aptitude de classe.

**Effet secondaire** : un effet secondaire arrive automatiquement après qu'un autre effet se termine. Une section « effet secondaire » est située sous l'effet auquel elle s'applique, qui est habituellement une section « réussite » ou une section « effet ».

## EFFETS DE MOUVEMENT

De nombreux pouvoirs permettent à vos alliés et vous-même de se déplacer ou vous permettent de faire subir un déplacement forcé à vos ennemis. Si un pouvoir indique une distance sur laquelle un allié ou vous-même se déplace (« vous vous décalez de 2 cases » par exemple), le personnage autorisé à se déplacer peut décider de se déplacer de toute cette distance, d'une partie de cette distance ou de ne pas se déplacer. De même, si un pouvoir force un ennemi à se déplacer (« vous poussez la cible de 3 cases » par exemple), vous pouvez décider de déplacer l'ennemi de toute cette distance, d'une partie seulement ou de ne pas le déplacer.

Si un pouvoir indique une destination pour votre déplacement ou celui d'un allié (« un espace adjacent à la cible », par exemple), le personnage autorisé à se déplacer décide soit de bouger vers cette destination, soit de ne pas le faire. Vous ne pouvez pas vous déplacer que d'une partie du chemin. De même, si un pouvoir précise où vous forcez un ennemi à se déplacer, vous décidez de l'y déplacer ou pas.

Une cible est parfois soumise à un effet secondaire après un jet de sauvegarde. Si ce jet de sauvegarde arrive à un moment où la cible doit effectuer plusieurs jets de sauvegarde, l'effet secondaire prend effet après que la cible ait tiré tous ses jets.

**Jet de sauvegarde raté** : parfois, un effet change si la cible rate un jet de sauvegarde contre lui. Le nouvel effet, précisé dans une section « premier jet de sauvegarde raté » ou « deuxième jet de sauvegarde raté » produit son résultat après que la cible ait raté un jet de sauvegarde contre l'effet précédent à la fin de tour de jeu de la cible. L'effet ne change pas si la créature rate un jet de sauvegarde contre lui à un autre moment qu'à la fin de son tour de jeu.

**Spécial** : un renseignement inhabituel concernant l'utilisation de ce pouvoir figure dans cette section. Certains pouvoirs, par exemple, peuvent être utilisés comme des attaques de base, ce qui est marqué dans une section « Spécial ».

**Niveau** : cette section vous précise si une partie de ce pouvoir, habituellement ses dégâts, augmente à un niveau particulier.

## MOTS-CLÉS

Une ligne des mots-clés actuellement utilisés dans les pouvoirs des personnages joueurs est livrée ici. Certains de ces mots-clés – forme animale, rage, esprit et convocation – sont introduits par ce manuel. D'autres sont utilisés dans des ouvrages tels que *L'Art de la Guerre*, qui ont été publiés après le *Manuel des Joueurs*.

## MOTS-CLÉS

Sources de pouvoir	Types d'effet
Arcanique	Bête*
Divine	Charme
Martiale	Convocation*
Primale	Désarçonnant*
Type de dégâts	Esprit*
Acide	Fiable*
Électricité	Forme animale*
Froid	Fortifiant*
Feu	Guérison
Force	Illusion
Nécrotique	Invocation*
Poison	Métamorphose*
Psychique	Périmètre*
Radiant	Persistant*
Tonnerre	Poison
Accessoires	Rage
Armes*	Sommeil
Focaliseurs*	Téléportation*
	Terreur

\* Induit des règles particulières.

## ARME

Le mot-clé arme identifie un pouvoir qui est utilisé avec une arme, y compris une arme improvisée telle qu'une frappe à mains nues (voir « armes », *Manuel des Joueurs* page 212). La portée et les dégâts de l'arme sont habituellement déterminés par l'arme que vous utilisez. Un [A] dans la section des dégâts d'un pouvoir remplace le dé de dégâts de votre arme (voir « dégâts », *Manuel des Joueurs*, p. 276).

Si vous utilisez un pouvoir d'arme avec une arme que vous savez manier, vous ajoutez le bonus de maniement de l'arme aux jets d'attaque de ce pouvoir. Votre classe et vos talents déterminent les armes que vous maîtrisez. Si vous utilisez un pouvoir d'arme avec une arme magique, vous pouvez ajouter les bonus d'altération de l'arme magique aux jets d'attaque et de dégâts du pouvoir.

## BÊTE

Un pouvoir qui a le mot-clé bête ne peut être utilisé que lorsque votre compagnon animal est conscient et présent dans une rencontre.

## CONVOCATION

Les pouvoirs qui ont le mot-clé convocation appellent des créatures venues d'ailleurs, souvent d'autres plans, pour vous servir de diverses façons.

### CRÉATURE CONVOQUÉE

Une créature que vous convoquez utilise les règles suivantes à moins que la description d'un pouvoir ne stipule le contraire :

- ◆ **Créature alliée** : lorsque vous utilisez un pouvoir de招ocation, vous créez une créature qui est un allié de vos alliés et vous-même. Le pouvoir détermine où la créature convoquée apparaît.
- ◆ **Vos défenses** : les défenses de la créature convoquée sont égales aux vôtres au moment où vous l'invoquez, tous les bonus et les malus temporaires en étant exclus.
- ◆ **Points de vie** : les points de vie maximum de la créature convoquée sont égaux à votre score de points de vie en péril. Lorsque la créature convoquée tombe à 0 points de vie, elle est détruite et vous perdez une récupération. Si vous n'avez plus de récupérations, vous subissez autant de dégâts que la moitié de votre score de points de vie en péril.
- ◆ **Pas de récupérations** : la créature convoquée n'a pas de récupérations, mais si un pouvoir lui permet de dépenser une récupération, vous pouvez dépenser une récupération à sa place. La créature convoquée profite alors de la récupération à votre place.
- ◆ **Vitesse de déplacement** : le pouvoir de招ocation détermine la vitesse de déplacement de la créature convoquée.
- ◆ **Contrôler la créature** : la créature convoquée n'a pas d'actions elle-même, vous dépensez des actions pour la contrôler mentalement. Vous ne pouvez contrôler la créature que si vous avez une ligne d'effet sur elle. Lorsque vous contrôlez la créature, vous partagez vos connaissances, mais pas vos sens.

Au prix d'une action mineure, vous pouvez contrôler la créature convoquée pour qu'elle accomplisse l'une des actions suivantes si elle est physiquement capable de l'effectuer : courir, marcher, ouvrir ou fermer une porte ou un contenant, ramasser ou lâcher un objet, ramper, s'échapper, se décaler, se faufiler, se lever ou voler.

Le pouvoir de招ocation détermine tous les ordres spéciaux que vous pouvez donner à la créature convoquée et définit un type d'action pour chaque ordre. Si un ordre spécial se donne au prix d'une action mineure, vous ne pouvez donner cet ordre qu'une fois au cours de chacun de vos tours de jeu.

- ◆ **Attaques et tests** : si un pouvoir de招ocation permet à la créature convoquée d'attaquer, vous effectuez une attaque au travers de la créature, ainsi que précisé dans la description du pouvoir. Si la créature convoquée peut effectuer un test de compétence ou de caractéristique, vous effectuez le test. Les attaques et les tests effectués au travers de la créature ne comprennent pas les bonus ni les malus temporaires qui affectent vos valeurs.
- ◆ **Durée** : à moins que le pouvoir de招ocation ne dise le contraire, la créature convoquée demeure jusqu'à la fin de la rencontre et disparaît ensuite. Vous pouvez dissiper la créature au prix d'une action mineure.

## DÉSARÇONNANT

Si vous êtes formé en Intimidation et infligez des dégâts avec un pouvoir qui a le mot-clé désarçonnant, la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Une créature immunisée à la peur ne subit pas ce malus.

## ESPRIT

Vous ne pouvez utiliser un pouvoir d'esprit que si votre compagnon spirituel est présent lors de la rencontre. Si la portée d'un pouvoir d'esprit comporte le mot « esprit », vous déterminez sa ligne de mire et d'effet à partir de l'espace de votre compagnon spirituel, qui est la case d'origine du pouvoir.

## FIABLE

Si vous ratez toutes vos cibles en utilisant un pouvoir fiable, vous ne dépensez pas l'utilisation de ce pouvoir.

## FOCALISEUR

Les focaliseurs sont des objets utilisés par certains personnages pour canaliser leurs pouvoirs. La description de votre classe ou d'un talent vous dit quels focaliseurs vous pouvez utiliser, si vous le pouvez. Afin d'utiliser les pouvoirs et les propriétés d'un focaliseur magique, vous devez être capable de tenir ce focaliseur en main.

Le mot-clé focaliseur identifie un pouvoir qui peut être utilisé au travers d'un focaliseur et le focaliseur doit être d'un type utilisé par la classe du pouvoir. Vous pouvez utiliser les pouvoirs à focaliseur sans focaliseur et tenir un focaliseur non magique ne vous accorde aucun bonus. Si vous tenez un focaliseur magique, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des pouvoirs de focaliseur que vous utilisez avec lui (le chapitre 3 comporte des focaliseurs magiques divers, comme le chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*).

## FORME ANIMALE

Vous ne pouvez utiliser un pouvoir de forme animale que lorsque vous êtes en forme animale.

## FORTIFIANT

Si vous êtes formé en Endurance, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires équivalent à votre modificateur de Constitution lorsque vous touchez avec un pouvoir qui a le mot-clé fortifiant. Aucun pouvoir fortifiant ne peut accorder des points de vie temporaires plus d'une fois au cours d'un tour, même si vous touchez plus d'une fois avec ce pouvoir.

## INVOCATION

Les pouvoirs qui ont le mot-clé invocation créent des invocations, des créatures ou des objets formés d'énergie magique.

### INVOCATION

Une créature ou un objet que vous invoquez suit ces règles, à moins que la description d'un pouvoir ne stipule le contraire :

- ◆ **N'occupe pas de cases** : l'invocation n'occupe pas de cases.
- ◆ **N'est pas affectée par l'environnement** : les effets de terrain et d'environnement n'ont pas d'effet sur l'invocation. Une invocation qui a des mains de glace, par exemple, agit sans malus dans une fournaise. L'invocation n'a pas besoin d'être soutenue par une surface solide, et peut donc flotter dans l'air.
- ◆ **Vos défenses** : une invocation ne peut normalement pas être attaquée ou affectée physiquement. Si une invocation peut être affectée physiquement, elle utilise vos défenses. À moins qu'une attaque ne cible spécifiquement les invocations, seuls les dégâts de l'attaque (les dégâts continus n'en font pas partie) affectent l'invocation.
- ◆ **Attaquer avec une invocation** : si vous pouvez attaquer avec une invocation, vous effectuez l'attaque. Vous déterminez la ligne de mire normalement mais vous déterminez la ligne d'effet à partir de l'invocation.
- ◆ **Invocations déplaçables** : si le pouvoir que vous utilisez pour créer une invocation vous permet de la déplacer, c'est une invocation déplaçable. À la fin de votre tour de jeu, l'invocation déplaçable s'achève si vous ne vous trouvez pas dans la portée d'au moins l'une des cases où elle se trouve (en utilisant la portée du pouvoir) ou si vous n'avez pas de ligne d'effet sur l'une des cases au moins où elle se trouve.  
Lorsque vous déplacez une invocation, vous ne pouvez pas la déplacer au travers d'un obstacle solide.
- ◆ **Se termine avec la mort** : si vous mourrez, l'invocation se termine immédiatement.

## MÉTAMORPHOSE

Les pouvoirs de métamorphose changent la forme physique d'une cible d'une façon ou d'une autre.

### MÉTAMORPHOSE

Utilisez ces règles lorsque vous êtes affecté par un pouvoir de métamorphose :

- ◆ **Une métamorphose à la fois** : si vous êtes affecté par plus d'un pouvoir de métamorphose, seul le plus récent produit un effet. Les effets des autres pouvoirs restent sur vous et leurs durées prennent fin normalement, mais ces effets ne s'appliquent pas. Cependant, lorsque l'effet le plus récent se termine, le second plus récent encore actif s'applique.
- ◆ **Changer de taille** : si un pouvoir de métamorphose réduit votre espace, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité pour les cases que vous quittez en rapetissant. Si un effet de métamorphose vous rend trop grand pour pouvoir entrer dans l'espace disponible, l'effet ne marche pas contre vous, mais vous êtes étourdi (sauvegarde annule). Si par exemple, vous êtes en train de ramper dans un tunnel étroit et un effet de métamorphose vous transforme en une créature trop grande pour ce tunnel, l'effet rate mais vous êtes étourdi jusqu'à ce que vous réussissiez un jet de sauvegarde.

- ◆ **Se termine avec la mort** : si vous mourrez, les effets de métamorphose sur vous se terminent immédiatement.

## PÉRIMÈTRE

Les pouvoirs qui ont le mot-clé périmètre créent des périmètres, des aires magiques qui durent un round ou plus.

### PÉRIMÈTRE

Utilisez ces règles pour les périmètres que vous créez sauf si la description d'un pouvoir stipule le contraire :

- ◆ **Remplit une aire d'effet** : le périmètre est créé par une aire d'effet et il remplit chaque case de l'aire qui se trouve dans la ligne d'effet de la case d'origine.
- ◆ **N'est affecté ni par les attaques ni par l'environnement** : le périmètre ne peut pas être attaqué ou affecté physiquement et le terrain et les phénomènes d'environnement n'ont pas d'effet sur lui. Un périmètre qui inflige des dégâts de feu, par exemple, n'est pas affecté par des dégâts de froid.
- ◆ **Périmètres déplaçables** : si le pouvoir que vous utilisez pour créer un périmètre vous permet de le déplacer, c'est un périmètre déplaçable. À la fin de votre tour de jeu, le périmètre déplaçable prend fin si vous ne vous trouvez pas à portée de l'une de ses cases au moins (en utilisant la portée du pouvoir) ou si vous n'avez pas de ligne d'effet sur au moins une de ses cases.  
Lorsque vous déplacez un périmètre, vous ne pouvez pas le déplacer au travers d'un espace solide.
- ◆ **Périmètres se chevauchant** : si des périmètres se chevauchent et imposent des malus aux mêmes jets ou aux mêmes paramètres de jeu, une créature affectée par les périmètres qui se chevauchent est soumise au malus le plus important. De même, une créature dans l'aire de chevauchement ne subit des dégâts que de la source qui inflige le plus de dégâts, quel que soit le type de dégâts.
- ◆ **Se termine avec la mort** : si vous mourrez, le périmètre prend fin instantanément.

## PERSISTANT

Lorsque vous utilisez un pouvoir persistant, vous entrez dans une posture qui dure jusqu'à ce que vous preniez une autre ou jusqu'à la fin de la rencontre.

## RAGE

Un pouvoir de rage vous permet d'entrer dans un état de rage précisé par le pouvoir. Un état de rage dure jusqu'à ce que vous entrez dans un autre état de rage ou jusqu'à la fin de la rencontre.

## DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES

De nombreux effets vous donnent la capacité d'infliger des dégâts supplémentaires, incluant des pouvoirs, des talents et des propriétés d'objets magiques. Les dégâts supplémentaires viennent toujours s'additionner aux autres dégâts. Si, par exemple, vous avez un talent qui fait que vos attaques de zone infligent des dégâts supplémentaires, ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent pas lorsque vous effectuez une attaque de zone qui n'occasionne pas de dégâts, comme le pouvoir sommeil du magicien par exemple.

## TÉLÉPORTATION

Un pouvoir de téléportation transporte instantanément des créatures ou des objets d'un lieu à un autre.

### TÉLÉPORTATION

Utilisez ces règles lorsque vous utilisez un pouvoir de téléportation :

- ◆ **Ligne de vue** : vous devez avoir une ligne de mire sur l'espace de destination.
- ◆ **Pas de ligne d'effet** : ni la créature ou l'objet téléporté ni vous-même n'avez besoin de ligne d'effet sur l'espace de destination.
- ◆ **Espace de destination** : l'espace de destination doit être un espace que la créature ou l'objet téléporté peut occuper sans se faufiler.
- ◆ **Instantanée** : la téléportation est instantanée. La créature ou l'objet téléporté disparaît et réapparaît instantanément dans l'espace de destination de votre choix. Le déplacement n'est perturbé ni par l'intervention de créatures, par les objets ou par le terrain.
- ◆ **Pas d'action d'opportunité** : la créature ou l'objet téléporté ne provoque pas d'action d'opportunité en quittant son espace.
- ◆ **Immobilisé ou maîtrisé** : être immobilisé ou maîtrisé n'empêche pas une créature de se téléporter. Si une créature se téléporte loin d'une entrave physique, la saisie d'un monstre ou quelque autre effet immobilisant lié à un espace spécifique, la créature n'est plus immobilisée ni maîtrisée. Dans le cas contraire, la créature se téléporte mais est encore immobilisée ou maîtrisée lorsqu'elle atteint son espace de destination.

## NOUVELLES RÈGLES POUR LA DISCRÉTION

Cette partie présente des mises à jour pour la compétence Discréption et les règles concernant cette compétence telle qu'elle a été introduite par la première parution du *Manuel des Joueurs*.

## BLUFF

Le paragraphe suivant remplace le paragraphe « créer une diversion pour se cacher » dans l'encart grisé de la compétence Bluff (cf. *Manuel des Joueurs*, p. 183).

- ◆ **Créer une diversion pour se cacher** : une fois par rencontre de combat, vous pouvez créer une diversion pour vous cacher. Au prix d'une action simple, faites un test de Bluff opposé au test passif d'Intuition de tous les ennemis qui peuvent vous voir. Si vous réussissez, effectuez un test de Discréption opposé au test passif de Perception de tous les ennemis présents. Si le test de Discréption réussit contre un ennemi, vous êtes caché de cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu ou jusqu'à ce que ce que vous attaquiez.

## DISCRÉTION

L'encart grisé suivant remplace l'encart grisé de la compétence Discréption et la table qui le suit (cf. *Manuel des Joueurs*, p. 184).

**Discréption** : à la fin d'une action de mouvement.

- ◆ **Test opposé** : Discréption contre Perception passive. Si plusieurs ennemis sont présents, votre test de Discréption est opposé au test passif de Perception de chaque ennemi. Si vous vous déplacez de plus de 2 cases au cours d'une action de mouvement, vous subissez un malus de -5 à votre test de Discréption. Si vous courrez, ce malus est de -10.
- ◆ **Se cacher** : vous ne pouvez effectuer un test de Discréption contre un ennemi que si vous disposez d'un abri supérieur ou d'un camouflage total contre cet ennemi ou si vous êtes hors de la ligne de mire de l'ennemi. En dehors du combat, le MD peut vous permettre d'effectuer un test de Discréption contre un ennemi distrait, même si vous ne disposez pas d'un abri supérieur ou d'un camouflage total et n'êtes pas hors de la ligne de mire de l'ennemi. L'ennemi distrait est peut-être concentré sur quelque chose dans une direction différente, vous permettant de vous infiltrer.
- ◆ **Réussite** : vous êtes caché, ce qui signifie que vous êtes silencieux et invisible pour l'ennemi (voir « camouflage » et « prendre pour cible ce que vous ne voyez pas », p. 281).
- ◆ **Échec** : vous pouvez essayer à nouveau à la fin d'une autre action de mouvement.
- ◆ **Rester caché** : vous restez caché tant que vous remplissez ces conditions :

**Rester hors de vue** : si vous ne disposez plus d'aucun abri ou camouflage contre un ennemi, vous ne restez pas caché à cet ennemi. Vous n'avez pas besoin d'un abri supérieur, d'un camouflage total ou d'être hors de ligne de mire, mais vous avez besoin d'un minimum d'abri ou de camouflage pour rester caché. Vous ne pouvez pas utiliser une autre créature comme un abri pour rester caché.

**Rester silencieux** : si vous parlez plus haut qu'un murmure ou attirez l'attention sur vous de toute autre façon, vous ne restez pas caché des ennemis qui peuvent vous entendre.

**Rester immobile** : si vous vous déplacez de plus de 2 cases au cours d'une action, vous devez effectuer un nouveau test de Discréption avec un malus de -5. Si vous courez, ce malus est de -10. Si le test passif de Perception d'un ennemi est supérieur ou égal à votre test, vous ne restez pas caché pour cet ennemi.

**Ne pas attaquer** : si vous attaquez, vous ne restez pas caché.

- ◆ **Ne pas rester caché** : si vous entreprenez une action qui vous empêche de rester caché, vous conservez les avantages d'être caché jusqu'à ce que vous résolviez l'action. Vous ne pouvez pas vous cacher au cours de la même action.

**Activité ennemie** : un ennemi peut tenter de vous trouver à son tour. Si un ennemi effectue un test actif de Perception supérieur ou égal à votre test de Discréption (n'effectuez pas de nouveau test), vous ne restez pas caché pour cet ennemi. Si un ennemi tente également de rentrer dans votre espace, vous ne restez pas caché pour cet ennemi.

## PERCEPTION

Utiliser activement la compétence Perception s'effectue au pris d'une action mineure et non d'une action simple (cf. *Manuel des Joueurs*, p. 189).

## PRENDRE POUR CIBLE CE QUE VOUS NE VOYEZ PAS

Les paragraphes suivants remplacent les paragraphes second et troisième de l'encart « prendre pour cible ce que vous ne voyez pas » (*Manuel des Joueurs*, p. 281).

**Les créatures invisibles et la Discréption :** si une créature invisible vous est cachée (« Discréption », p. 184), vous ne pouvez ni la voir, ni l'entendre et vous devez deviner l'espace qu'elle occupe. Si une créature invisible ne vous est pas cachée, vous pouvez l'entendre ou sentir quelque autre signe de sa présence et savez par conséquent quel espace elle occupe, bien que vous ne puissiez pas la voir.

**Effectuez un test de Perception :** à votre tour, vous pouvez effectuer un test de Perception au prix d'une action mineure (page 188) pour tenter de déterminer l'endroit où se trouve une créature invisible qui vous est cachée.



## GLOSSAIRE

Ce bref glossaire contient des termes qui sont utilisés dans ce livre et qui sont définis dans d'autres livres que le *Manuel des Joueurs*.

**Attaquer les objets :** avec la permission de votre MD, vous pouvez utiliser un pouvoir qui attaque normalement une créature pour attaquer des objets. Reportez-vous à la page 65 du *Guide du Maître* pour les règles permettant d'endommager des objets.

**Perception des vibrations :** si vous êtes doté d'une perception des vibrations, vous êtes en mesure de percevoir les créatures et les objets situés dans un rayon précis et avec lesquels vous possédez une ligne d'effet, même si ils sont invisibles ou dans l'obscurité totale. Dans les autres cas, vous avez recours à votre vision normale.

Ils sont invisibles, complètement dans l'obscurité ou que vous n'avez pas de ligne d'effet avec eux, mais vous et eux devez être en contact avec le sol ou avec une même substance, comme de l'eau ou une toile d'araignée. Dans les autres cas, vous avez recours à votre vision normale.

**Vision aveugle :** si vous êtes doté d'une telle vision, vous êtes en mesure de percevoir les créatures et les objets situés dans un rayon précis et avec lesquels vous possédez une ligne d'effet, même si ils sont invisibles ou dans l'obscurité totale. Dans les autres cas, vous avez recours à votre vision normale.

**Vol [mode de déplacement] :** si vous avez une VD en vol, vous pouvez voler d'un nombre de cases au maximum égal à cette VD au prix d'une action de mouvement. Pour rester en l'air, vous devez vous déplacer d'au moins deux cases par round, sans quoi vous vous écrasez à la fin de votre tour. Vous ne pouvez vous décaler ou porter des attaques d'opportunité en volant, et vous vous écrasez si vous êtes mis à terre. Reportez-vous à la page 47 du *Guide du Maître* pour plus de détail sur le vol.

**Vol partiel :** une VD en vol partiel fonctionne comme une VD en vol à une exception près : quand vous êtes en l'air et que vous utilisez votre VD en vol partiel, vous vous écrasez si vous utilisez une autre action qu'une action de mouvement pour utiliser votre vol partiel ou une action libre.

**Vol stationnaire :** si vous avez une VD en vol et que vous êtes capable de vol stationnaire, vous pouvez rester en l'air sans bouger pendant votre tour. Vous pouvez aussi vous décaler et porter des attaques d'opportunité en volant.



## INDEX

- Agilité du barbare (33)
- Alliance de colère (119)
- Alliance de protection (119)
- Alliance divine (119)
- Âme chaotique (85)
- Âme draconique (85)
- Ardeur sanguinaire (33)
- Armure de la foi (155)
- Armure de maître (197)
- Aspect primal (67)
- Bâtons (67), (119), (85), (206)
- Bouclier des esprits (85)
- Bréviaires (211)
- Censure de poursuite (155)
- Censure du vengeur (155)
- Censure rétributive (155)
- Chant apaisant (51)
- Chantelame (51), (203), (204)
- Colère de la Nature (101)
- Communications avec les esprits (85)
- Compagnon spirituel (85)
- Conduit divin (invocateur) (119)
- Conduit divin (vengeur) (155)
- Course folle (33)
- Crocs des esprits (85)
- Demi-orque (8)
- Déva (10)
- Écailles du dragon (85)
- Être petit (15)
- Explosion chaotique (85)
- Faveur spirituelle (85)
- Féral (12)

- Focaliseurs
  - d'invocateur (119), (205), (206)
  - Focaliseurs de barde (51), (204), (209)
  - Focaliseurs de druide (67), (206)
  - Focaliseurs de shaman (85), (207)
  - Focaliseurs
    - d'ensorceleur (85), (203), (206)
- Fontaine de vie vivifiante (101)
- Force indomptable (33)
- Formation de barde (51)
- Frappe enragedée (33)
- Gardien primal (67)
- Gnome (14)
- Goliath (16)
- Guérison spirituelle (85)
- Harmonie de la Nature (67)
- Historique (178)
- Historique : Aisé (178)
- Historique : Artisan (179)
- Historique : Artiste (179)
- Historique : Au sein d'une autre race (178)
- Historique : Béni (179)
- Historique : Criminel (179)
- Historique : Demi-orque (180)
- Historique : Demi-elfe (180)
- Historique : Désert (178)
- Historique : Déva (180)
- Historique : Drakéide (181)
- Historique : Drow (181)
- Historique : Éladrin (181)
- Historique : Elf (181)
- Historique : Érudit (179)

- Pouvoir chaotique (85)
- Pouvoir débridé (85)
- Pouvoir draconique (85)
- Pouvoirs de forme tutélaire (101)
- Prédateur primal (67)
- Puissance du gardien (101)
- Résistance draconique (85)
- Résolution de la terre (101)
- Sang indompté (101)
- Savoir-faire polyvalent (51)
- Sceptres (119), (205)
- Serment d'inimitié (155)
- Source de pouvoir : Primal (5)
- Source des sortilèges (85)
- Symboles sacrés (155)
- Totems (67), (85), (197), (207)
- Triomphe du champion (33)
- Vertu de barde (51)
- Vertu de ruse (51)
- Vertu de vaillance (51)
- Voies paragoniques d'éladrin (21)
- Voies paragoniques d'elfe (22)
- Voies paragoniques de demi-orque (27)
- Voies paragoniques de déva (24)
- Voies paragoniques de drakéide (23)
- Voies paragoniques de féral (29)
- Voies paragoniques de gnome (19)
- Voies paragoniques de goliath (20)
- Voies paragoniques de halfelin (25)
- Voies paragoniques de humain (18)
- Voies paragoniques de nain (26)
- Voies paragoniques de tiefling (28)



# HÉROS DES FORCES PRIMALES ET DES POUVOIRS ANCESTRAUX

Surgis des cités radieuses ou des sombres étendues sauvages, de puissants héros sont prêts à explorer les donjons, à terrasser les monstres et à défier les forces maléfiques.

Cette suite du livre de base le *Manuel des Joueurs*® présente une nouvelle source de pouvoir : le pouvoir primal, une puissance qui tire sa force des esprits qui animent et protègent le monde. Le *Manuel des Joueurs* 2 comprend quatre classes liées à la source de pouvoir primal : le barbare, le druide, le gardien et le shaman. Il décrit également quatre nouvelles classes arcaniques et divines : le bard, l'ensorceleur, l'invocateur et le vengeur.

Ce livre essentiel propose bien d'autres options précieuses pour les joueurs de D&D® : nouvelles races, pouvoirs, talents, voies parangoniques (dont certaines raciales), destinées épiques, objets magiques (dont les totems) et rituels ainsi qu'un chapitre dédié à l'historique des personnages, spécifiquement conçu pour vous aider à enrichir le passé et la personnalité de votre héros.

Cet ouvrage nécessite les produits de référence  
de la 4<sup>e</sup> édition de DUNGEONS & DRAGONS :

*Manuel des Joueurs*®

*Bestiaire Fantastique*®

*Guide du Maître*®



Licensed by:  
*Hasbro*



© Wizards of the Coast Inc. 2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-023-3



9 782357 830233

Prix de vente : 32,50 € Imprimé en France

EAN