

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## MANUEL DES JOUEURS<sup>®</sup> 3

Héros des dieux, de la nature et de l'esprit



RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Mike Mearls • Bruce R. Cordell • Robert J. Schwalb

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

MANUEL DES JOUEURS<sup>®</sup> 3



RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Mike Mearls • Bruce R. Cordell • Robert J. Schwalb





## CRÉDITS

|                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Conception<br><b>Mike Mearls (responsable), Bruce R. Cordell,<br/>Robert J. Schwalb</b>                      | Direction artistique<br><b>Kate Irwin</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Assistés de<br><b>Rob Heinsoo, James Wyatt</b>                                                               | Illustrations de couverture<br><b>Michael Komarck</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Développement<br><b>Stephen Schubert (responsable), Jeremy Crawford,<br/>Peter Schaefer, Rodney Thompson</b> | Conception graphique<br><b>Leon Cortez, Keven Smith, Emi Tanji</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Développement additionnel<br><b>Andy Collins, Stephen Radney-MacFarland</b>                                  | Illustrations intérieures<br><b>Ralph Beisner, Eric Belisle, Kerem Beyit, Wayne<br/>England, Jason A. Engle, Carl Frank, Randy Gallegos,<br/>Adam Gillespie, Ralph Horsley, Roberto Marchesi,<br/>Jake Masbruch, Jim Nelson, William O'Connor, Hector<br/>Ortiz, Shane Nitzsche, Wayne Reynolds, Chris Seaman,<br/>John Stanko, Matias Tapia, Beth Trott, Francis Tsai, Eva<br/>Widermann, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner</b>                   |
| Édition<br><b>Jeremy Crawford (responsable),<br/>Michele Carter, Cal Moore</b>                               | Équipe de la marque D&D<br><b>Liz Schuh, Jesse Decker, Kierin Chase, Laura Tommervik,<br/>Shelly Mazzanoble, Martin Durham</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Édition additionnelle<br><b>Torah Cottrill, Miranda Horner</b>                                               | Spécialiste de production graphique<br><b>Christopher Tardiff</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Direction de l'édition<br><b>Kim Mohan</b>                                                                   | Direction de prépublication<br><b>Jefferson Dunlap</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Directeur du département D&D et romans<br><b>Bill Slavicsek</b>                                              | Techniciens en imagerie<br><b>Travis Adams, Ashley Brock</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Responsable créatif D&D<br><b>Christopher Perkins</b>                                                        | Direction de production<br><b>Cynda Callaway</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Responsable de conception D&D<br><b>James Wyatt</b>                                                          | Cet ouvrage s'appuie sur les règles de DUNGEONS & DRAGONS®<br>créées par <b>E. Gary Gygax</b> et <b>Dave Arneson</b> (1 <sup>re</sup> édition) et<br>les éditions ultérieures par <b>David « Zeb » Cook</b> (2 <sup>e</sup> édition);<br><b>Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker</b><br>et <b>Peter Adkinson</b> (3 <sup>e</sup> édition); et <b>Rob Heinsoo, Andy Collins</b><br>et <b>James Wyatt</b> (4 <sup>e</sup> édition). |
| Responsable d'édition et de développement des règles D&D<br><b>Andy Collins</b>                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Direction artistique senior D&D<br><b>Jon Schindehette</b>                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## CRÉDITS FRANCE

|                                                             |                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Directeur de collection<br><b>Jean-François Andréani</b>    | Version française par <b>KANEDA</b><br>Traduction : <b>Vincent Basset, Michaël Croitoriu, Sandy Julien,<br/>Dominique Lacrouts, Gil Morice et Jérôme Vessiere</b> |
| Maquette<br><b>Camille Durand-Kriegel et Tiphaine Kolly</b> | Responsable communauté<br><b>Cédric Bacconnier</b>                                                                                                                |

*Merci à Cédric Bacconnier et Arnaud Baudoux pour leurs lumières.*



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

Imprimé en Italie (CASTELLI BOLIS) : Mars 2010  
ISBN: 978-2-35783-042-4

© 2008/2010 Wizards of the Coast, Inc. All right reserved. Wizards of the Coast, Inc P.O. Box 707 Renton WA 98057-0707 +1-800-324-6496.  
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, D&D Insider, all  
other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards  
characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright  
laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express  
written permission of Wizards of the Coast, Inc. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.  
Titre original : Player's Handbook® 3. ©2010 Wizards of the Coast, Inc.



Licensed By:



REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR [WWW.PLAY-DD.FR](http://WWW.PLAY-DD.FR)

# TABLE DES MATIÈRES

|                                      |    |                                      |     |                                     |     |
|--------------------------------------|----|--------------------------------------|-----|-------------------------------------|-----|
| <b>INTRODUCTION</b> .....            | 4  | Prêtre des runes.....                | 98  | Voleur hybride.....                 | 155 |
| La source de pouvoir psionique.....  | 4  | Aptitudes de prêtre des runes.....   | 99  | Destinées épiques.....              | 156 |
| <b>1 : RACES DE PERSONNAGE</b> ..... | 6  | Création d'un prêtre des runes... .. | 99  | Âme de diamant.....                 | 156 |
| Cristallien.....                     | 8  | Pouvoirs de prêtre des runes... ..   | 100 | Cerveau de guerre.....              | 157 |
| Githzerai.....                       | 10 | Le mot-clé runique.....              | 100 | Esprit divin.....                   | 158 |
| Minotaure.....                       | 12 | Magie runique.....                   | 100 | Esprit invincible.....              | 159 |
| Silvyn.....                          | 14 | Voies parangoniques.....             |     | Faiseur de runes.....               | 160 |
| Voies parangoniques raciales.....    | 16 | de prêtre des runes.....             | 112 | Maître de la traque éternelle... .. | 161 |
| Avatar de la nature.....             | 16 | Bouclier runique.....                | 112 |                                     |     |
| Champion sanguinaire.....            | 17 | Flambeau runique.....                | 113 |                                     |     |
| Disciple cristallin.....             | 18 | Maître de la forge.....              | 114 |                                     |     |
| Rrathmal.....                        | 19 | Tisonnier de vengeance.....          | 115 |                                     |     |
| <b>2 : CLASSES</b>                   |    | Psion.....                           | 116 | <b>3 : OPTIONS</b>                  |     |
| <b>DE PERSONNAGE</b> .....           | 20 | Aptitudes de psion.....              | 117 | <b>DE PERSONNAGE</b> .....          | 162 |
| Batailleur.....                      | 22 | Focaliseurs.....                     | 117 | Pouvoirs de compétence.....         | 164 |
| Aptitudes de batailleur.....         | 23 | Création d'un psion.....             | 118 | Acquérir et utiliser un pouvoir     |     |
| Création d'un batailleur.....        | 23 | Pouvoirs de psion.....               | 118 | de compétence.....                  | 164 |
| Pouvoirs de batailleur.....          | 24 | Voies parangoniques de psion... ..   | 130 | Acrobaties.....                     | 164 |
| Voies parangoniques                  |    | Adeptes céruléen.....                | 130 | Arcanes.....                        | 165 |
| de batailleur.....                   | 38 | Désincarné.....                      | 131 | Athlétisme.....                     | 165 |
| Ego d'acier.....                     | 38 | Maître du temps.....                 | 132 | Bluff.....                          | 166 |
| Gardien de fer.....                  | 39 | Oniriste.....                        | 133 | Connaissance de la rue.....         | 167 |
| Lame du zéphyr.....                  | 40 | Personnages hybrides.....            | 134 | Diplomatie.....                     | 168 |
| Lame éternelle.....                  | 41 | Hybrides et rôles.....               | 134 | Discrétion.....                     | 168 |
| Flamboyant.....                      | 42 | Conception de groupe.....            | 134 | Endurance.....                      | 169 |
| Aptitudes de flamboyant.....         | 43 | Création d'un personnage             |     | Exploration.....                    | 170 |
| Création d'un flamboyant.....        | 43 | hybride.....                         | 135 | Histoire.....                       | 171 |
| Pouvoirs de flamboyant.....          | 44 | Comment ça marche ?.....             | 135 | Intimidation.....                   | 171 |
| Voies parangoniques                  |    | Règles spéciales.....                | 136 | Intuition.....                      | 172 |
| de flamboyant.....                   | 58 | Répartition des valeurs              |     | Larcin.....                         | 173 |
| Adeptes stygien.....                 | 58 | de caractéristique.....              | 136 | Nature.....                         | 174 |
| Âme d'argent.....                    | 59 | Personnages hybrides                 |     | Perception.....                     | 174 |
| Cerbère psionique.....               | 60 | et accentuation psionique.....       | 137 | Religion.....                       | 175 |
| Stratège talarien.....               | 61 | Hybrides contre multiclassés... ..   | 138 | Soins.....                          | 176 |
| Limier.....                          | 62 | Barbare hybride.....                 | 139 | Talents.....                        | 177 |
| Aptitudes de limier.....             | 63 | Barde hybride.....                   | 139 | Talents runiques.....               | 177 |
| Création d'un limier.....            | 63 | Batailleur hybride.....              | 140 | Talents héroïques.....              | 177 |
| Pouvoirs de limier.....              | 63 | Druide hybride.....                  | 141 | Talents parangoniques.....          | 184 |
| Voies parangoniques de limier... ..  | 76 | Ensorceleur hybride.....             | 141 | Talents épiques.....                | 189 |
| Archer des sept destinées.....       | 76 | Façonneur hybride.....               | 142 | Talents de multiclassage.....       | 192 |
| Chasseur écarlate.....               | 77 | Flamboyant hybride.....              | 143 | Focaliseurs supérieurs.....         | 195 |
| Flèche funeste.....                  | 78 | Gardien hybride.....                 | 143 | Objets magiques.....                | 197 |
| Pisteur implacable.....              | 79 | Guerrier hybride.....                | 144 | Armes.....                          | 197 |
| Moine.....                           | 80 | Invocateur hybride.....              | 145 | Armures.....                        | 200 |
| Aptitudes de moine.....              | 81 | Limier hybride.....                  | 145 | Bâtons.....                         | 202 |
| Focaliseurs.....                     | 81 | Mage d'armes hybride.....            | 146 | Focus ki.....                       | 206 |
| Création d'un moine.....             | 82 | Magicien hybride.....                | 147 | Orbes.....                          | 209 |
| Pouvoirs de moine.....               | 82 | Maître de guerre hybride.....        | 148 | Anneaux.....                        | 213 |
| Les moines et les armes.....         | 82 | Moine hybride.....                   | 148 | Consommables.....                   | 213 |
| Discipline complète.....             | 82 | Paladin hybride.....                 | 149 |                                     |     |
| Voies parangoniques de moine... ..   | 94 | Prêtre hybride.....                  | 150 | <b>APPENDICE :</b>                  |     |
| Disciple de la montagne.....         | 94 | Prêtre des runes hybride.....        | 150 | <b>COMMENT LIRE</b>                 |     |
| Frère des ombres.....                | 95 | Psion hybride.....                   | 151 | <b>UN POUVOIR</b> .....             | 214 |
| Initié du dragon.....                | 96 | Rôdeur hybride.....                  | 152 | Format des pouvoirs.....            | 214 |
| Poing radiant.....                   | 97 | Shaman hybride.....                  | 152 | Les différentes entrées.....        | 214 |
|                                      |    | Sorcier hybride.....                 | 153 | Mots-clés.....                      | 215 |
|                                      |    | Vengeur hybride.....                 | 154 |                                     |     |
|                                      |    |                                      |     | <b>GLOSSAIRE</b> .....              | 220 |



# INTRODUCTION

**CE VOLUME**, le troisième *Manuel des Joueurs* de la 4<sup>e</sup> édition de *DUNGEONS & DRAGONS*<sup>®</sup>, présente de nouvelles options de personnage, dont des races et classes, une méthode de combinaison de classes, des pouvoirs de compétence et de nombreux talents. Mais il dévoile aussi la source de pouvoir psionique, utilisée par quatre classes de ces pages, ainsi qu'une nouvelle approche d'acquisition et de gestion des pouvoirs qui offre aux personnages psioniques une souplesse sans précédent en la matière.

Le Chapitre 1 propose quatre nouvelles races. Le githzerai et le minotaure du *Bestiaire Fantastique*<sup>®</sup> apparaissent dans une version remaniée pour les joueurs, avec des pouvoirs révisés et supplémentaires. Les silyvènes sont une race toute jeune de fées végétales nées pour combattre la menace du Royaume Lointain. Les cristalliens sont des créatures artificielles vivantes de cristal investies de pouvoir psionique.

Six nouvelles classes constituent le cœur du Chapitre 2. Les utilisateurs de la source de pouvoir psionique sont le batailleur, le flamboyant, le moine et le psion. Le limier (un contrôleur primal) et le prêtre

des runes (un meneur divin) viennent compléter ces nouvelles classes. Les règles traitant des personnages hybrides, qui combinent des pouvoirs et aptitudes de deux classes différentes, figurent également au Chapitre 2, suivies de six destinées épiques.

Le Chapitre 3 inclut un large éventail d'options pour les personnages de toutes les classes. Vous y trouverez d'abord les pouvoirs de compétence, une nouvelle catégorie de pouvoirs utilitaires que les personnages de toute classe peuvent acquérir pour faire un meilleur usage de leurs compétences. Les talents offrent de nouvelles perspectives aux personnages désireux de se spécialiser dans certains types d'armes, de manœuvres ou de pouvoirs. Enfin, le chapitre inclut du nouvel équipement, notamment des focaliseurs supérieurs.

L'appendice reprend le processus de lecture et d'assimilation d'un pouvoir, ainsi qu'une mise à jour des mots-clés accompagnant les pouvoirs de l'ouvrage.

Enfin, le *Manuel des Joueurs 3* s'achève par un glossaire des termes de jeu utilisés dans ce livre.

## LA SOURCE DE POUVOIR PSIONIQUE

« *Le Royaume Lointain est une maladie et nous en sommes le remède.* »

Il y a bien longtemps, avant que la Guerre de l'Aube entre les dieux et les originels ne change à jamais la face de l'univers, il existait une porte cachée dans les profondeurs de la Mer Astrale, un Portail de Vie qui sommeillait alors que les âges s'égrenaient. Un être puissant, qui selon les légendes n'était ni un dieu ni un originel mais un peu des deux, protégeait le Portail afin que nul ne l'ouvre ou ne contemple la folie qu'il cachait aux yeux de tous.

Une légende presque oubliée explique comment trois dieux vinrent au Portail de Vie. Pélor, devant la lumière duquel toutes les ombres reculaient, trouva la porte le premier, bien qu'il préférât ensuite ne l'avoir jamais fait. Ioun, désireuse de comprendre toute chose, éveilla la porte endormie. Et un troisième dieu dont l'histoire a oublié le nom, qui ne craignait nul danger et ne semblait écouter aucun maître, détourna l'attention du gardien afin que tous trois puissent avoir un aperçu de ce que dissimulait le Portail de Vie. Les trois

dieux partirent ensuite, changés par les connaissances qu'ils avaient découvertes et liés par un terrible secret, puis ils jurèrent de ne jamais revenir à la porte en plus de ne rien divulguer de ce qu'ils avaient vu.

Le Portail de Vie connut ensuite la paix pendant un grand nombre d'âges successifs. Lorsque la Guerre de l'Aube déchira la trame de la Mer Astrale et de ses dominions, le gardien parvint à garder la porte fermée. Toutefois, alors que le conflit faisait rage, l'un des trois dieux qui avaient une idée de ce qu'il cachait brisa son vœu, revint à la porte et en tua le gardien. Sans doute s'agissait-il du dieu anonyme, car il est difficile d'imaginer Pélor ou Ioun commettre une telle bêtise. Quoi qu'il en soit, le Portail de Vie sortit de son sommeil sans fin avant de s'ouvrir.

Les créatures improbables et énergies corruptrices du Royaume Lointain firent alors leurs premiers pas dans la réalité, puis de véritables horreurs se mirent à sillonner la Mer Astrale avant de se déverser dans le monde. De nombreux royaumes astraux furent détruits, obligeant les dieux à se détourner de la Guerre de l'Aube pour défendre leurs foyers. Finalement, Pélor et Ioun

brisèrent le Portail de Vie, scellant le passage menant au Royaume Lointain et protégeant la trame de la réalité, même si cela coûta alors le dominion verdoyant de Pélor.

D'après les sages des plus vieux monastères du monde, c'est à cette époque que les serviteurs mortels des dieux apprirent pour la première fois à maîtriser le pouvoir psionique. Des moines dédiés à Ioun prirent même le contrôle de minuscules fragments de pouvoir psionique disséminés dans le monde en raison de l'incursion du Royaume Lointain. Faisant preuve d'une grande discipline et de sang-froid, ils s'entraînèrent de manière à accéder à ce pouvoir rare et mystérieux.

Certains pensent que la magie psionique est une force originaire du Royaume Lointain qui a fait son entrée dans l'univers avec la destruction du Portail de Vie. D'autres, dont la plupart de ceux qui observent les us psioniques, s'imaginent que leur pouvoir est la réponse du monde à l'intrusion du Royaume Lointain, sur le même principe qu'un corps réagit à la maladie. Peut-être Ioun en personne a-t-elle appris les mystères des traditions psioniques lorsqu'elle a regardé par le Portail de Vie. Anticipant alors une incursion de monstruosités du Royaume Lointain dans le monde, elle a enseigné à ses disciples mortels l'usage de l'art psionique afin qu'ils soient prêts à se défendre.

Plus récemment, la présence du Royaume Lointain a eu une influence croissante sur le monde. Peut-être Pélor et Ioun n'ont-ils pas totalement réussi à refermer la faille sur laquelle se tenait jadis le Portail de Vie, si bien que le passage des siècles a provoqué une sorte de fuite d'énergie corruptrice dans l'univers. Ou peut-être une autre faille s'est-elle ouverte, permettant à des monstruosités aberrantes de se déverser dans le monde et de propager leur corruption. Quelle qu'en soit la cause, la présence accrue d'énergie du Royaume Lointain a suscité une réponse décuplée des forces psioniques du monde, si bien que la magie psionique se banalise, devenant plus puissante et plus contrôlable à la fois.

Les moines continuent d'étudier les techniques qui leur permettent de maîtriser la magie psionique comme s'il s'agissait d'une ressource précieuse à ménager. Les psions ont une approche similaire, s'appuyant sur l'étude et la maîtrise de soi pour mesurer et diriger le flux puissant de magie psionique dont ils disposent. De leur côté, batailleurs et flamboyants semblent faire l'acquisition de leurs pouvoirs psioniques au gré des caprices de l'univers, focalisant leur puissance avec peu d'efforts avant qu'elle ne se laisse emporter par leurs émotions.

Les personnages psioniques ne sont pas forcément animés par le rôle qu'ils sont censés jouer dans la défense du monde et leur place dans les visions fatidiques d'Ioun. La plupart débutent leur carrière avec des motivations comparables à celles de tout aventurier : une soif de vengeance, le désir de protéger leur village, l'appât du gain, l'appel de la gloire ou une simple envie de voir du pays. Selon la campagne de votre MD, votre personnage psionique aura un rôle à jouer très différent dans la protection du monde. Ainsi, peut-être devra-t-il lutter contre une invasion démoniaque ou l'éveil d'originels endormis. Toutefois, les diverses philosophies psioniques s'accordent sur un point : en pratiquant la magie psionique, vous permettez au monde de mieux se défendre contre le Royaume Lointain.

## PHILOSOPHIES PSIONIQUES

Le pouvoir psionique se développant et prenant un véritable essor, plusieurs philosophies abordant son usage et son but se sont détachées du lot. Les puissants utilisateurs de magie psionique attirent tout naturellement à eux des disciples et partisans qui cherchent à apprendre à leur côté, formant le socle de ce qui peut ensuite prendre des allures d'écoles ou de sectes philosophiques.

Parmi les principales philosophies qui dominent les débats en matière de discipline psionique, on trouve :

**Les poings de Zuoken** : Zuoken était un moine humain. Il trouva une harmonie parfaite de corps et d'esprit en se tournant vers la connaissance, la méditation et l'action. Ioun récompensa ses services et son dévouement en faisant de lui l'un de ses exarques immortels. Les disciples qu'il réunit autour de lui de son vivant constituent aujourd'hui un ordre monastique de premier plan qui se charge de préserver le savoir en matière d'arts psioniques. Les poings de Zuoken pensent que les pouvoirs psioniques doivent être nourris en ceux qui en sont doués. En règle générale, les sympathisants de ce courant sont bons.

**La main du Guide** : la philosophie de la main du Guide prétend que le pouvoir psionique est un don du cosmos visant à protéger l'univers de la destruction. Selon elle, ceux qui sont doués de pouvoir psionique ont une véritable responsabilité : protéger les faibles et les innocents des monstres en maraude et autres dangers. La plupart des partisans de la main du Guide sont bons ou loyaux bons.

**L'école de l'Excellence Inégalée** : les maîtres de cette école assurent que ceux qui détiennent le pouvoir psionique constituent une caste d'êtres à part. Leur supériorité naturelle leur donne le droit et la responsabilité de dominer les êtres inférieurs. Quelques élèves de l'Excellente Inégalée sont non alignés, et sont alors des individus relativement affables qui cherchent à guider leur prochain, mais la plupart sont mauvais.

**La voie des Trente-sept Obstacles** : cette philosophie souligne l'importance de l'excellence et de la maîtrise personnelles, que l'on démontre le plus souvent en venant à bout d'adversaires puissants. Bien souvent, les partisans de cette voie vivent tels des aventuriers, prouvant leur mérite contre de puissants monstres et remportant les trésors et trophées qui leur reviennent de droit. La plupart des disciples de cette philosophie sont non alignés.

# RACES DE PERSONNAGE

**LES RACES** les plus communes du monde de DUNGEONS & DRAGONS apparaissent dans le *Manuel des Joueurs* et le *Manuel des Joueurs 2*. Ce chapitre vous propose quatre nouvelles races plutôt inhabituelles, si bien que les aventuriers héroïques qu'elles produisent sont rares. Si vous décidez d'en jouer un, sachez que votre personnage aura statut d'exception et qu'un destin très spécial l'attendra certainement.

Le githzerai et le minotaure figurent dans le *Bestiaire Fantastique*, mais nous avons décidé de les étoffer pour que vous puissiez en faire des personnages joueurs. Les deux autres races (le cristallien et le silvyen) sont totalement inédites. Du reste, originaires de Féerie, les silvyens viennent de faire leur entrée dans le monde pour lutter contre la menace croissante du Royaume Lointain.

Les races de ce chapitre se conforment au même format que celles du *Manuel des Joueurs*. Toutefois, vous n'y trouverez pas d'exemples d'aventuriers, mais des historiques raciaux calqués sur les règles du *Manuel des Joueurs 2*.

Les **cristalliens** sont des créatures minérales constituées des éclats physiques et psychiques d'une vieille entité connue sous le nom du Portail de Vie. Usant de logique et de discipline, ils canalisent la puissance magique dans le but de rebâtir le Portail de Vie, même si toutes les factions ne sont pas d'accord sur la meilleure marche à suivre en la matière.

Les **githzerais** sont des ascètes très disciplinés qui vivent dans la tourmente du Chaos Élémentaire. Ils ne sont pas très nombreux, même sur leur plan d'origine. Ce sont les ennemis jurés de leurs cousins, les githyankis, ainsi que des flagelleurs mentaux, qui les ont asservis jadis. C'est cette haine mutuelle qui anime la plupart des aventuriers githzerais.

Les **minotaures** sont des humanoïdes imposants à tête de taureau dont l'apparence symbolise en quelque sorte la guerre interne qu'ils mènent entre la raison et leur nature profondément bestiale. Certains d'entre eux cèdent à la sauvagerie, empruntant alors la voie du seigneur démon Baphomet. Toutefois, les meilleurs éléments de la civilisation minotaure, dont les personnages font bien évidemment partie, dominent la bête et contrôlent leurs élans de violence.

Les **silvyens** sont des créatures féeriques végétales qui se sont tout récemment manifestées en Féerie pour combattre la propagation de l'influence du Royaume Lointain. Ils adoptent différents aspects de l'essence même de la nature, modifiant leur apparence et leur personnalité à chaque changement.



JASON A. ENGLE



# CRISTALLIEN



*Une énergie psionique brute à peine contenue dans un corps d'éclats de cristaux miroitants*

## TRAITS RACIAUX

**Taille moyenne :** 1,70 m à 1,85 m

**Poids moyen :** 90 à 115 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Intelligence +2 ; Sagesse ou Charisme +2

**Catégorie de taille :** moyenne

**Vitesse de déplacement :** 6 cases

**Vision :** normale

**Langues :** commun, profond, une autre au choix

**Bonus aux compétences :** +2 en Arcanes, +2 en Endurance, +2 dans une autre compétence

**Créature artificielle vivante :** vous êtes une créature artificielle vivante. Vous n'avez pas besoin de manger, de boire, de respirer et de dormir. Vous n'effectuez jamais de tests d'Endurance pour résister aux effets de la faim, de la soif ou de l'asphyxie.

**Esprit cristallin :** vous bénéficiez d'une résistance psychique 5. Cette résistance augmente à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

**Nuée de cristaux :** vous avez le pouvoir *nuée de cristaux*.

**Origine immortelle :** vous êtes originaire de la Mer Astrale et êtes considéré comme une créature immortelle au regard des effets liés à cette origine.

**Télépathie :** vous pouvez communiquer par télépathie avec toute créature douée de langage située dans un rayon de 5 cases.

## Nuée de cristaux

### Cristallien Pouvoir racial

*Vous desserrez votre étreinte mentale sur votre forme physique et détournez l'attention de vos adversaires au moyen d'un véritable essaim de cristaux, puis vous vous reformez ailleurs.*

#### Rencontre ♦ téléportation

**Action de mouvement** Proximité explosion 1

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

**Effet :** chaque cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous vous téléportez ensuite de la moitié de votre VD.

Les cristalliens sont des fragments doués de conscience du Portail de Vie qui se tenait jadis au pinacle du complexe écheveau de la Mer Astrale. De l'autre côté de cet huis se trouve le très étrange Royaume Lointain, et c'est bien la destruction de la porte durant la Guerre de l'Aube qui a provoqué l'avènement de l'empire des flagelleurs mentaux. Si le pouvoir d'Ioun maintient cette porte fermée, les cristalliens tentent de la rebâtir et de couper à jamais le Royaume Lointain du monde.

Jouez un cristallien si vous voulez...

- ♦ jouer un personnage étrange et intellectuel aux forts penchants psioniques.
- ♦ incarner une histoire ancienne qui fait de vous l'ennemi du Royaume Lointain et de ses habitants.
- ♦ être membre d'une race qui préfère les classes d'invocateur, magicien et psion.

## DESCRIPTION

Les cristalliens sont des créatures constituées de centaines d'éclats de cristaux verts, blancs, rouges ou ambre. Le tout a une forme humanoïde et est animé par une force de pure énergie psionique. Ils décident eux-mêmes de leur forme et reproduisent des silhouettes humanoïdes, certains ayant l'air plus masculins, et d'autres plus féminins. La force qui anime ces créatures luit très légèrement dans chacun de leurs cristaux, mais elle est plus vive au niveau des yeux. Cette lumière produit une lueur faible dans l'espace du cristallien, qui peut l'étouffer d'une simple pensée, pour se cacher dans le noir par exemple.

Les fragments de cristal qui constituent le corps de la créature sont en mouvement permanent, un peu comme le sang d'un être vivant, mais ne produisent aucun bruit. Quand un cristallien est étourdi ou inconscient, il lui arrive de lâcher les rênes mentales assurant la cohésion de son corps humanoïde, quelques éclats se mettant alors à tourner tels des électrons libres autour de lui jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits.

Les cristalliens sont des créatures vivantes d'un point de vue théorique seulement. Leur corps de cristal n'a besoin d'aucune nourriture terrestre et ils ne respirent pas. Le sommeil ne leur est d'aucune utilité, mais il leur faut tout de même se détendre six heures par jour pour profiter de tous les avantages d'un repos prolongé. Ils n'ont pas de sexe et ne se reproduisent pas, mais les spécimens d'aujourd'hui ne sont pas ceux qui sont venus à la vie durant la Guerre de l'Aube. Selon eux, le Portail de Vie s'est brisé en de multiples fragments et chaque fois qu'un cristallien est tué, un autre s'éveille quelque part dans le monde.

## JOUER UN CRISTALLIEN

Les cristalliens sont des fragments de pensée pure auxquels on a conféré vie et matière. Ils font montre de logique et de détachement émotionnel, et il faut bien souligner leur naïveté quant aux us des différentes sociétés du monde. Certains abordent la vie avec une curiosité frisant l'innocence et sont prêts à affronter toutes les expériences que le monde peut leur offrir, mais d'autres sont plus réservés et distants, gardant en tête leur objectif en permanence. Bien qu'ils puissent paraître exempts de passion, lorsqu'une émotion forte s'abat sur eux, ils la vivent pleinement. Par exemple, un cristallien n'est jamais agacé ; il devient tout de suite fou furieux.

Si l'ensemble de cette race a pour but de reconstruire le Portail de Vie, différentes philosophies s'affrontent quant au meilleur moyen d'y parvenir. Les trois organisations les plus importantes sont les bâtisseurs de pensée, les cristaux divins et les pourfendeurs de cristaux. Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Historiques cristalliens*, ci-dessous.

**Traits de caractère des cristalliens :** détachés, étourdis, intellectuels, intuitifs, logiques, pensifs

**Noms :** Amata, Arshaka, Arwia, Balashi, Bashanu, Belessunu, Dipana, Erishti, Eshunu, Hunzu, Iltani, Ishmea, Kuaya, Kubaba, Kuri, Manishtu, Naram, Nuraya, Seluku, Tabni, Ubashu, Utua, Zakiti

## HISTORIQUES CRISTALLIENS

Ces éléments d'histoires cristalliens reprennent différentes philosophies, aussi est-il peu probable qu'un personnage cristallien s'inspire de plusieurs d'entre elles.

**Bâtisseur de pensée :** vous cherchez à produire un nouveau Portail de Vie et à l'investir de la puissance psionique nécessaire pour tenir l'influence du Royaume Lointain à l'écart. La secte joue un rôle de premier plan dans la métropole planaire d'Hestavar (cf. page 94 du *Manuel des Plans*). La plupart des membres des bâtisseurs de pensée se tournent vers Ioun et sont généralement non alignés ou bons.

*Compétences associées :* Arcanes, Religion

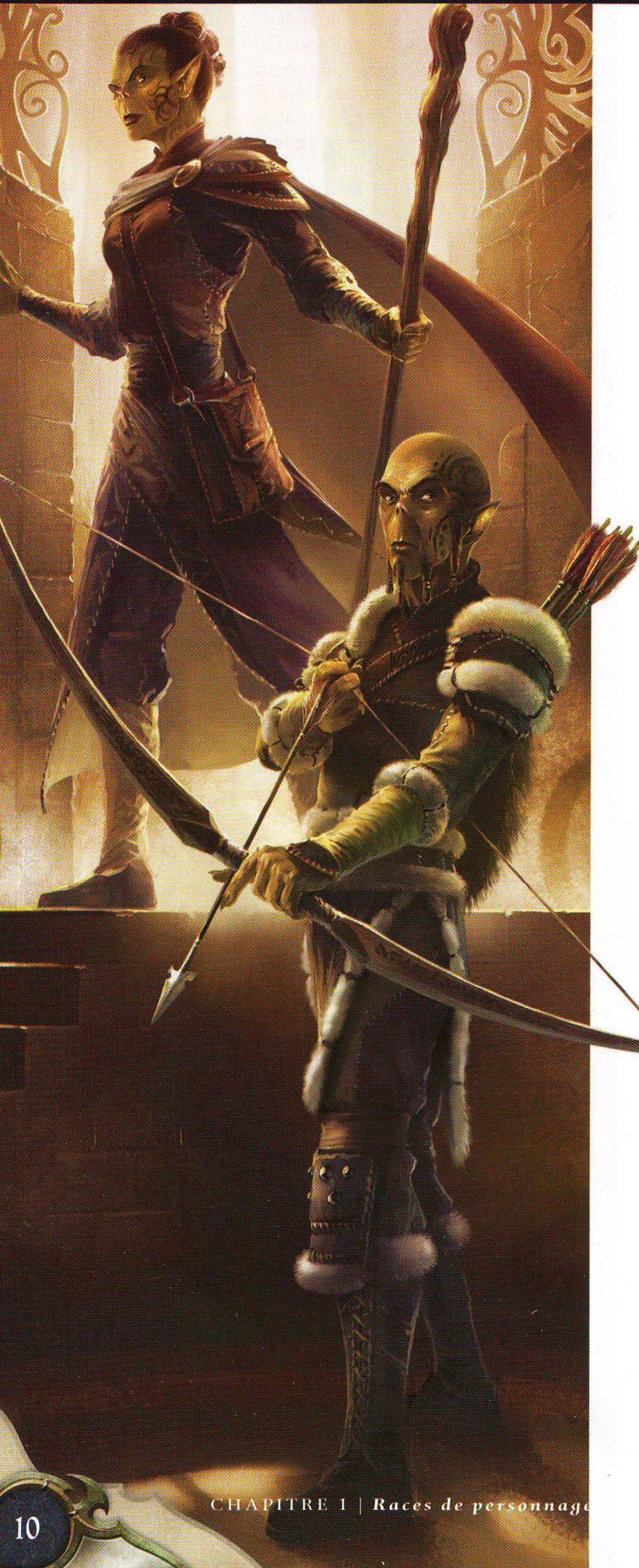
**Cristal divin :** selon vous, chaque cristallien doit chercher à accumuler un maximum de puissance personnelle. En qualité de fragment du Portail de Vie, votre pouvoir est autant de force qui empêche le Royaume Lointain de détruire l'univers. En fait, chaque cristallien est un fragment de puissance divine et a pour responsabilité de nourrir celle-ci. La plupart des cristaux divins sont non alignés et ne vénèrent aucun dieu.

*Compétences associées :* Histoire, Religion

**Pourfendeur de cristaux :** d'après vous, quand un cristallien meurt, la force qui l'anime s'en retourne près du Portail de Vie et consolide les défenses de l'univers face aux intrusions du Royaume Lointain. Vous cherchez donc à terrasser un maximum de cristalliens, en commençant par les partisans des autres philosophies. Par mesure de précaution, vous cherchez aussi les fragments du Portail de Vie qui n'ont pas encore éveillé de conscience et les détruisez également dans l'espoir de réduire le nombre de cristalliens censés apparaître à l'avenir. La plupart des pourfendeurs de cristaux sont mauvais et beaucoup idolâtrèrent Vecna.

*Compétences associées :* Arcanes, Intimidation

# GITHZERAÏ



*Ascétiques et disciplinés, maîtres du corps et de l'esprit*

## TRAITs RACIAUX

**Taille moyenne :** 1,80 m à 1,95 m

**Poids moyen :** 80 à 95 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Sagesse +2 ; Dextérité ou Intelligence +2

**Catégorie de taille :** moyenne

**Vitesse de déplacement :** 6 cases

**Vision :** normale

**Langues :** commun, profond

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

**Esprit défendu :** vous bénéficiez d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets qui hébètent, dominent ou étourdissent.

**Heureuse fortune :** quand vous utilisez votre second souffle, vous pouvez vous décaler de 3 cases au prix d'une action libre.

**Mental d'acier :** vous avez le pouvoir *mental d'acier*.

**Sens du danger :** vous bénéficiez d'un bonus racial de +2 aux tests d'initiative.

## Mental d'acier

Githzerai Pouvoir racial

*Au plus fort d'une attaque, vous faites appel au pouvoir de votre esprit pour encaisser la violence du choc.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate**

**Personnelle**

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

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les githzerai sont les descendants d'une vieille race autrefois asservie par les flagelleurs mentaux. Après un soulèvement sanglant qui leur valut de s'affranchir, des différends idéologiques scindèrent cette race en deux : les githzerai et les githyankis. Les githzerai rejetèrent le bellicisme cruel des githyankis, puis se retirèrent dans le Chaos Élémentaire et en divers lieux reculés du monde pour emprunter la voie de l'introspection, apprenant à maîtriser le pouvoir de l'esprit et de l'âme. Des siècles plus tard, ils occupent encore ces lieux, menant une existence soumise à une discipline rigoureuse, observant leur environnement pour trouver leur place dans l'univers.

Jouez un githzerai si vous voulez...

- ◆ être un personnage qui entretient des liens plannaires très étroits.
- ◆ éviter les attaques et garder une longueur d'avance sur vos ennemis.
- ◆ être membre d'une race qui préfère les classes de limier, moine, rôdeur et vengeur.

## DESCRIPTION

Caractérisés par leur apparence très exotique, les githzerai sont plus grands que les humains et plus minces aussi, au point de paraître décharnés. Leur peau tend vers le jaune, fonçant parfois jusqu'au brun ou vert. Ils affichent des traits anguleux caractéristiques et des oreilles pointues, ainsi que des yeux enfoncés dans leurs orbites et un nez aplati, comme retroussé.

En règle générale, les hommes se rasent quand ils ne portent pas une tonsure accompagnée de nattes. Par ailleurs, ils ont une courte barbe. Actuellement, la mode est au crâne rasé avec une longue tresse partant de l'arrière du crâne. Les femmes portent de longs cheveux raides coiffés en nattes ou en chignons. Le plus souvent, les githzerai ont les cheveux roussâtres, mais certains les ont noirs ou gris.

L'ascétisme propre au githzerai explique tout naturellement que cette race évite généralement les démonstrations de richesse. Leurs vêtements sont pratiques et simples à la fois, mis en valeur par quelques bijoux. Ils donnent libre cours à leur fibre artistique en se tatouant ou en se peignant le corps. Du reste, même ces formes d'expression jouent un rôle bien précis : les tatouages leur servent à s'identifier, chacun reconnaissant ainsi les traditions et l'origine de ses semblables.

Les githzerai ont une espérance de vie comparable à celle des humains.

## JOUER UN GITHZERAI

Les githzerai accordent une grande valeur à leur héritage, qui influence leur philosophie, leur comportement et leur intolérance des githyankis et des flagelleurs mentaux. Là où les githyankis rêvent de batailles et de conquêtes, les githzerai cherchent l'harmonie intérieure et l'empire sur soi-même. Ils parcourent souvent de grandes distances pour explorer leur moi et renoncer à leurs attaches mortelles en s'offrant un aperçu de ce que la vie peut leur offrir.

Si les githzerai explorent volontiers le cosmos, leur vision du monde est centrée sur l'accomplissement et la responsabilité personnels. La structure sociale de cette race est entièrement fondée sur le mérite, chaque githzerai devant gagner sa place dans l'histoire. De grands héros, meneurs et professeurs sont immortalisés en rejoignant le cercle des ancêtres vénérés, d'importantes techniques et des éléments culturels de premier plan portant leur nom. À l'inverse, ceux qui se montrent indignes restent dans la fange et sont vite oubliés.

Austérité, prudence, pragmatisme et ténacité comptent parmi les traits de caractère des githzerai. Ils possèdent rarement plus que ce dont ils ont besoin et ne parlent pas pendant des heures lorsqu'une poignée de mots suffit. Malgré leur fougue, que l'on retrouve dans leur détermination et leur grande loyauté, ils affichent difficilement leurs émotions. Il faut gagner leur confiance, d'autant qu'ils n'attendent rien de personne, si ce n'est faiblesse et manque de discipline. En revanche, ils font bon usage des ressources à disposition, ce qui inclut les représentants d'autres races, pour

régler leurs problèmes ou consolider leurs défenses. Enfin, un githzerai refuse rarement un défi qui semble à sa portée.

Les githzerai ne s'encombrent guère de relations. La religion, le nationalisme et la famille sont moins importants que leur quête personnelle. Ils estiment les méthodes avérées plutôt que celles qui découlent du dogme ou de la tradition. Ils se mettent donc en quête de professeurs, élèves et compagnons compétents, et font des alliés très fidèles pour ceux qui leur prouvent leur mérite.

Pour savoir si quelqu'un ou quelque chose est méritant, le githzerai doit faire preuve d'ouverture d'esprit, mais aussi être capable d'apprendre et de courir des risques. Toutefois, ils font plus facilement confiance à leurs semblables qu'aux représentants des autres races. Du reste, seul un membre de sa race est en mesure de comprendre la lutte que mène un githzerai.

**Traits de caractère des githzerai :** ascétiques, calculateurs, calmes, cyniques, disciplinés, discrets, introspectifs, laconiques, méfiants, pragmatiques, prudents, secrets

**Noms masculins :** Dak, Durth, Ferzth, Greth, Hurm, Kalla, Murg, Nurm, Shrakk

**Noms féminins :** Adaka, Adeya, Ella, Ezhelya, Immilzin, Izera, Uweya

## HISTORIQUES GITHZERAI

Voici des éléments d'historiques githzerai.

**Initié cénobite :** vous avez grandi et été élevé dans un monastère githzerai du Chaos Élémentaire ou d'une quelconque région reculée du monde. Vous y avez sans doute passé une bonne partie de votre jeunesse, à méditer sur les dangers environnants et à apprendre la discipline. Puis, quelque chose vous a fait sortir de votre foyer. Peut-être cherchiez-vous des réponses aux questions traitant des origines de votre race. Peut-être un voyageur a-t-il éveillé votre curiosité, vous poussant ainsi à découvrir le monde extérieur. Désormais, vous êtes à l'écart de la civilisation et de la discipline githzerai. Comment vous êtes-vous adapté ? L'expérience est-elle intrigante ou frustrante ? Vos nouveaux compagnons remplacent-ils dignement ceux que vous avez laissés derrière vous ?

*Compétences associées :* Arcanes, Histoire

**Survivant d'une troupe de guerre :** vous avez rallié une troupe de guerre githzerai qui voyageait dans le monde ou en venait. Votre groupe recherchait les ennemis habituels de votre race et finit par tomber sur des adversaires nettement supérieurs. Vous êtes le seul survivant de la bataille qui s'est alors déroulée. Qu'est-il arrivé au reste de votre compagnie ? Vous êtes peut-être coincé dans le monde, sans réel espoir de retour, mais souhaitez-vous de toute façon rentrer chez vous ? La honte née de la défaite de votre groupe est-elle dure à supporter ? À moins que votre survie ne vous travaille plus encore ? Cherchez-vous à venger la mort de vos camarades ou à vous défaire de la culpabilité que vous éprouvez pour avoir survécu ?

*Compétences associées :* Exploration, Perception

# MINOTAURE



*Partagés entre la sauvagerie et la civilisation, ces combattants luttent contre la bête qui vit en eux*

## TRAITs RACIAUX

**Taille moyenne :** 2,15 m à 2,30 m

**Poids moyen :** 160 à 175 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Force +2 ; Constitution ou Sagesse +2

**Catégorie de taille :** moyenne

**Vitesse de déplacement :** 6 cases

**Vision :** normale

**Langues :** commun, une au choix

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

**Charge encornée :** vous avez le pouvoir *charge encornée*.

**Charge intrépide :** vous bénéficiez d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité que vous provoquez lors d'une charge.

**Férocité :** lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une interruption immédiate.

**Vitalité :** vous avez 1 récupération supplémentaire.

## Charge encornée

Minotaure Pouvoir racial

*Vous chargez l'ennemi et l'éviscerez au moyen de vos cornes.*

### Rencontre

Action simple

Corps à corps 1

**Effet :** vous chargez et effectuez l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force, Constitution ou Dextérité + 4 (+6 au niveau 11 et +8 au niveau 21) contre CA

**Réussite :** 1d6 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Niveau 11 :** 2d6 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts.

**Niveau 21 :** 3d6 + modificateur de Force, Constitution ou Dextérité dégâts.

Les minotaures incarnent l'écart qui existe entre la barbarie et la civilisation, entre la discipline et la folie, car ils se tiennent à cheval entre deux mondes. Attirés par la violence mais doués de conscience, de nombreux minotaures parviennent à maîtriser leurs penchants les plus sombres. Ces créatures cherchent alors à trouver l'équilibre entre la monstruosité et le raffinement. Une multitude de minotaures cèdent cependant aux tentations qui pèsent sur leur âme et deviennent rapidement les esclaves de Baphomet, le Roi Cornu. Les minotaures doivent se battre pour devenir plus que les animaux auxquels ils ressemblent, sous peine de succomber à la bestialité démoniaque qu'ils méprisent tant.

Jouez un minotaure si vous voulez...

- + être un redoutable combattant doté d'une force et d'une endurance étonnantes.
- + être un aventurier monstrueux luttant contre la félonie.
- + être membre d'une race qui préfère les classes de barbare, gardien et guerrier.

## DESCRIPTION

Le minotaure est mi-humain, mi-taureau. En gros, il a la charpente et la musculature d'un humain très massif, avec des sabots fendus, une queue bovine et, bien entendu, une tête de taureau. La moitié supérieure de son corps est recouverte de fourrure, rêche et très épaisse sur la tête et le cou, clairsemée au niveau des épaules jusqu'à prendre l'allure de poils humains au niveau des bras et du torse. Les poils épais regagnent en longueur autour de la taille et sont particulièrement denses tout autour de l'aîne et des jambes, avec quelques touffes au bout de la queue et tout autour de leurs énormes sabots. Les minotaures sont tout particulièrement fiers de leurs cornes, dont l'acuité, la taille et la couleur dépendent de la place de chacun dans leur société. Fourrure et peau vont du blanc au noir, mais beaucoup ont le poil roux ou brun.

Les motifs labyrinthiques sont très importants aux yeux des minotaures, si bien qu'on en retrouve beaucoup sur leurs vêtements, armures et armes, et parfois même sur leur peau. Chaque motif est propre à un clan, leur taille et leur complexité aidant les minotaures à reconnaître la caste et l'allégeance familiale de leurs interlocuteurs. Ces motifs évoluent donc au fil des générations, gagnant en taille selon les exploits des membres et l'histoire du clan.

Les minotaures ont une espérance de vie comparable à celle des humains.

## JOUER UN MINOTAURE

L'amour des minotaures pour les dédales est légendaire, et ce n'est pas un simple caprice. Cette notion est essentielle à leurs croyances et à leur vision du monde. Le labyrinthe est la représentation physique du voyage spirituel et psychologique que chacun d'eux doit entreprendre pour faire la paix avec sa nature conflictuelle.

Chaque minotaure doit sillonner les périls de son moi pour transcender ses impulsions bestiales. Certains y parviennent facilement, mais d'autres hantent les couloirs de leur esprit et de leur âme toute leur vie, pris au piège des passages tortueux de l'illusion et de désirs monstrueux. Ceux qui échouent s'enfoncent dans la dépravation et deviennent les serviteurs du Roi Cornu, dont la présence plane sur toutes les communautés minotaures. Dès lors qu'un minotaure s'attelle à une tâche, il la mène à bien. L'échec n'est pas perçu comme une imperfection personnelle, mais comme

une perspective de développement. En revanche, renoncer face à un défi est vu comme une faiblesse de caractère. Le plus grand défi des minotaures est de rester vigilant contre leur propre corruption, aussi est-il particulièrement dangereux de capituler dans l'effort car c'est assurément la voie ouverte à la dépravation spirituelle.

Si de nombreux minotaures sont civilisés, ils font aussi l'objet de la méfiance et de la haine d'autres races. Cette animosité est due non seulement à leur apparence monstrueuse, mais aussi à leur infamie. Les minotaures iniques sont d'impitoyables pillards et tueurs, et ce sont souvent les seuls minotaures connus dans une région donnée.

**Traits de caractère des minotaures :** barbares, courtois, cruels, disciplinés, éclairés, frustrés, militants, mystiques, sanguinaires, spirituels, torturés

**Noms masculins :** Asteron, Bjorkus, Codrus, Foostus, Goeban, Jak, Minron, Noostoron, Podrus, Terios

**Noms féminins :** Duula, Esteru, Hester, Kuonu, Loodra, Oestra, Raastred, Seestra, Uovana, Weoren

## HISTORIQUES MINOTAURES

Voici des éléments d'historiques minotaures.

**Bête silencieuse :** la voix de la bête qui est en vous est parfaitement muette. Sa sauvagerie n'a aucune emprise sur vous et son appel aucun attrait. Vous l'avez de toute évidence transcendée et avez accédé à un niveau de conscience supérieur, peut-être proche de l'illumination spirituelle au bon sens du terme. Vous êtes en paix avec vous-même, avec celui que vous êtes fier d'être, et avec le monde qui vous entoure. Quand vous devez combattre, vous le faites avec fougue, mais en restant maître de vous-même car c'est la bête qui est à vos ordres. Comment avez-vous réussi à trouver cette paix ? Dans la pratique religieuse, l'exercice d'une discipline martiale, l'étude arcanique ou la méditation psionique ? Quelque chose est-il en mesure de briser cette tranquillité et de libérer à nouveau la bête ?

*Compétences associées :* Diplomatie, Intuition

**Exilé d'un clan de Baphomet :** votre clan a succombé aux mensonges et promesses des disciples de Baphomet, et tous vos parents encore en vie sont asservis par le seigneur démon. Vous seul avez décidé de ne pas courber l'échine devant le Roi Cornu et préféré fuir en exil plutôt que d'être sacrifié sur les autels de Baphomet. Peut-être avez-vous fait le serment de combattre ce démon pour purifier votre peuple ou encore d'exterminer votre clan. Ou peut-être cherchez-vous simplement à oublier cette catastrophe, à continuer de l'avant et à dompter la bête qui sommeille en votre cœur.

*Compétences associées :* Discrétion, Religion

# SILVYEN



*Des gardiens de la nature ; chasseurs et destructeurs, garants de connaissances anciennes*

## TRAITS RACIAUX

**Taille moyenne :** 1,80 m à 1,95 m

**Poids moyen :** 70 à 85 kg

**Bonus aux caractéristiques :** Sagesse +2 ; Constitution ou Dextérité +2

**Catégorie de taille :** moyenne

**Vitesse de déplacement :** 6 cases

**Vision :** nocturne

**Langues :** commun, elfique

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

**Aspect de la nature :** quand vous arrivez au bout d'un repos prolongé, choisissez lequel des aspects de la nature suivants vous manifestez.

*Aspect des anciens :* vous pouvez utiliser le pouvoir *voyage des anciens* quand vous manifestez cet aspect.

*Aspect du chasseur :* vous pouvez utiliser le pouvoir *poursuite du chasseur* quand vous manifestez cet aspect.

*Aspect du destructeur :* vous pouvez utiliser le pouvoir *courroux du destructeur* quand vous manifestez cet aspect.

**Forme endurcie :** choisissez les Réflexes, la Vigueur ou la Volonté. Vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 dans cette défense.

**Origine féérique :** vous êtes originaire de Féerie. Vous êtes donc considéré comme une créature féérique au regard des effets liés à cette origine.

## Courroux du destructeur Sylvien Pouvoir racial

*Votre aspect du destructeur réplique à une attaque avec une force meurtrière.*

**Rencontre**

**Réaction immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur :** un ennemi en péril effectue une attaque contre vous ou un allié qui vous est adjacent.

**Effet :** vous portez une attaque de base de corps à corps à l'ennemi en question ou le chargez. Si votre attaque touche, l'ennemi est également hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Poursuite du chasseur Sylvien Pouvoir racial

*Votre proie tente de filer, mais elle n'a nulle part où aller.*

**Rencontre**

**Réaction immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur :** un ennemi situé dans un rayon de 2 cases se déplace à son tour de jeu.

**Effet :** vous vous décalez de 3 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires à l'ennemi en question quand vous le touchez, et vous ignorez le malus de -2 aux jets d'attaque quand il dispose d'un abri ou d'un camouflage.

*Vous disparaissiez et laissez derrière vous un adversaire médusé.*

Rencontre ♦ téléportation

Action libre

Personnelle

Déclencheur : vous touchez un ennemi avec une attaque de proximité ou de zone.

Effet : vous vous téléportez de 3 cases. Choisissez un ennemi que vous avez touché avec l'attaque. Vous et un allié que vous voyez jouissez d'un avantage de combat contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les silvyens sont originaires des confins encore vierges, des vieux marécages et des forêts primitives de Féerie. Éveillés dans le but de combattre la corruption croissante qui empoisonne la terre, ils s'efforcent de rétablir l'ordre naturel et de débarrasser le monde des horreurs aberrantes.

Jouez un silvyen si vous voulez...

- ♦ incarner le pouvoir qu'à la nature de fixer son propre cap.
- ♦ vous adapter aux défis qui s'offrent à vous en modifiant l'essence même de votre nature.
- ♦ être membre d'une race qui préfère les classes de batailleur, druide, invocateur et shaman.

## DESCRIPTION

Les silvyens sont des créatures féeriques végétales. Leurs os sont constitués de bois dur et leur peau souple aux allures d'écorce est recouverte d'un manteau de feuilles et de brindilles.

Dans chaque silvyen se cache un esprit de la nature, chacune de ces créatures pouvant se manifester sous différents aspects. Chaque aspect déclenche une transformation reflétant le but dans lequel le silvyen a été créé. Un silvyen qui adopte l'aspect des anciens a des yeux et des feuilles blanches. Sous l'aspect du destructeur, des aiguillons lui sortent de la peau et ses yeux virent au noir. Enfin, l'aspect camouflage du chasseur lui confère des teintes vert et brun, ses yeux prenant quant à eux une couleur émeraude.

En vieillissant, le silvyen parcourt les saisons. Les plus jeunes sont tels des arbrisseaux au printemps. Dynamiques et vigoureux, leur teinte est verte. Au cours de l'été, le silvyen vire au brun plus ou moins foncé, mais son manteau de feuilles reste bien vert. À l'automne, la créature subit une profonde mutation. Sa peau fonce et les feuilles virent au rouge, au jaune et à l'orange. Enfin, l'hiver annonce la fin de son existence, son corps se rabougrissant tandis que les feuilles se dessèchent et tombent.

Un silvyen moyen a une espérance de vie de plus d'un siècle.

## JOUER UN SILVYEN

Les silvyens sont une jeune race. Ils sont persuadés d'avoir été éveillés pour affronter une menace qui plane sur la Féerie et le monde : l'avènement du Royaume Lointain et ses incursions dans le reste de l'univers connu sous la forme de créatures aberrantes.

Trois aspects de la nature sont essentiels à l'existence du silvyen : le gardien des secrets anciens, le destructeur et le chasseur. Au titre de gardiens des secrets anciens, les silvyens sont en quelque sorte des intendants chargés de protéger la nature contre tous ceux qui veulent la profaner. L'aspect du destructeur est la fureur incarnée de la nature ; les catastrophes souvent

associées aux ouragans, aux tornades et à la foudre. Enfin, l'aspect du chasseur traque et élimine les aberrations.

L'individualisme n'a pas sa place dans la société des silvyens. Hommes et femmes affichent des différences en matière d'apparence et de personnalité, mais tous se voient comme la somme d'un tout. Du reste, quand ils se parlent, les silvyens recourent à la première personne du pluriel, disant « nous » au lieu de « je ».

En tant que nouveau peuple, les silvyens n'en veulent à aucune race précise. La plupart souhaitent en apprendre davantage au sujet des autres sociétés, croyances et cultures, et il n'est pas impossible qu'ils finissent par adopter les valeurs d'autres races.

Quand ils adoptent leurs différents aspects, les silvyens peuvent subir des changements de personnalité. Ils se montrent pensifs et prudents sous l'aspect des anciens, agressifs sous l'influence du destructeur et secrets, voire effacés, sous l'aspect du chasseur.

Bien qu'ils façonnent leurs croyances au contact d'autres cultures, les silvyens prétendent que leur but est de mettre la Féerie et le monde naturel à l'abri. Ceux qui vénèrent des dieux tournent leur culte vers des entités qui chérissent profondément la nature, comme Corellon, Mélora et Sehanine. Mais ils rendent aussi hommage aux esprits primaux.

Les silvyens n'ont ni royaumes ni cités, mais ils considèrent la nature comme leur foyer. Quand ils se réunissent, ils le font au sein de communautés où la frontière qui sépare la Féerie du monde naturel est la plus ténue. Les silvyens vivent en harmonie avec la nature, si bien que même dans ces communautés, il est difficile de dire où commence le village et où s'arrête le milieu sauvage.

**Traits de caractère des silvyens :** ambitieux, contradictoires, curieux, énigmatiques, intolérants, mesurés, obnubilés, ouverts, sauvages, violents

**Noms masculins :** Banmarden, Fiddenmar, Durmindin, Kettenbar, Midnorten, Rodmennar, Vennerzad

**Noms féminins :** Dannamai, Ennimbél, Kalkennash, Nementah, Shallahai, Tellorda, Zazenna

## HISTORIQUES SILVYENS

Voici des éléments d'histoires silvyens.

**Né des ruines :** vous êtes né en un lieu souillé par le Royaume Lointain. Vous êtes peut-être issu de parents silvyens, à moins que vous ne soyez tout simplement sorti de la flore mourante située en lisière de la profanation. Peut-être espérez-vous revenir et nettoyer cet endroit de sa corruption lorsque vous en aurez le pouvoir. À moins qu'il n'y ait aucun espoir, auquel cas vous comptez bien faire en sorte que pareille catastrophe n'arrive nulle part ailleurs.

*Compétences associées :* Arcanes, Nature

**Pourchassé :** quelque chose semble vous connaître et souhaite votre mort. La destruction a toujours hanté votre sillage et le fait que vous soyez encore en vie semble indiquer que vous êtes destiné à un dessein qui vous échappe. Les monstres aberrants tentent-ils de vous éliminer ? Existe-t-il un culte très largement répandu et vénérant l'un des suzerains du Royaume Lointain qui cherche à vous tuer ? Ou êtes-vous simplement victime d'une malédiction qui apporte mort et destruction à tous ceux que vous aimez ?

*Compétences associées :* Bluff, Discrétion

# VOIES PARANGONIQUES RACIALES

Bâties sur le modèle de celles qui sont présentées dans le *Manuel des Joueurs 2*, les voies parangoniques raciales de ce chapitre sont bien évidemment destinées aux races présentées dans cet ouvrage.

## AVATAR DE LA NATURE

« Je suis l'incarnation de la nature sous tous ses aspects et son pouvoir a pris forme en moi. »

**Prérequis :** silvyen

Chaque silvyen manifeste le visage changeant de la nature. Tous les jours, un silvyen choisit d'incarner l'un des aspects de la nature.

Pour vous, ces aspects ne sont pas de simples états passagers. Ce sont les reflets de la polyvalence et du pouvoir de la nature. Combattant pour protéger le monde, vous vous inspirez profondément de chaque aspect. Lorsque vous êtes en péril, vous profitez même d'avantages supplémentaires de chacun d'eux. Vous avez découvert le moyen de canaliser le pouvoir des aspects de la nature dans vos attaques. Vous finissez même par apprendre à changer d'aspect rapidement pour vous adapter à tous les défis qui se présentent à vous.

## APTITUDES D'AVATAR DE LA NATURE

**Action d'adaptation (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action, vous pouvez changer d'aspect de la nature au prix d'une action libre. Si vous avez déjà utilisé le pouvoir de rencontre associé à votre aspect précédent, vous ne pouvez pas utiliser celui du nouvel aspect avant d'avoir pris d'un repos court.

**Aspect du péril (niveau 11) :** vous gagnez un avantage lié à l'aspect de la nature que vous manifestez.

**Aspect des anciens :** quand vous dépensez une récupération alors que vous êtes en péril, vous regagnez des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Aspect du chasseur :** vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 à la VD quand vous êtes en péril.

**Aspect du destructeur :** vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque quand vous êtes en péril.

**Vigueur du péril (niveau 16) :** quand vous utilisez votre second souffle alors que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## POUVOIRS D'AVATAR DE LA NATURE

### Décharge glacée Avatar de la nature Attaque 11

*Vous tirez votre puissance du monde dans le but de renforcer votre attaque d'une bourrasque glacée.*

**Rencontre** ♦ froid

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur :** vous touchez une créature avec un pouvoir d'attaque à volonté.

**Cible :** la créature que vous touchez

**Effet :** l'attaque en question inflige 1d10 dégâts de froid supplémentaires à la cible, et cette dernière subit un effet supplémentaire basé sur votre aspect de la nature.

**Aspect des anciens :** la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



**Aspect du chasseur :** la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Aspect du destructeur :** la cible subit en fait 2d10 dégâts de froid supplémentaires.

### Renaissance de la nature

Avatar de la nature  
Utilitaire 12

*Puisant dans la nature en perpétuel changement de la Féerie, vous modifiez votre aspect pour affronter votre adversaire.*

**Quotidien**

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde. Par ailleurs, vous changez d'aspect de la nature. Vous pouvez utiliser le pouvoir associé au nouvel aspect, même si vous avez déjà utilisé un pouvoir d'aspect de la nature durant la rencontre.

### Flammes purificatrices de la nature

Avatar de la nature  
Attaque 20

*Tout comme le feu de forêt qui laisse place à de nouvelles pousses, vous embrasez vos ennemis pour purger le monde de leur influence.*

**Quotidien** ♦ feu, téléportation

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur :** vous touchez ou ratez une créature avec une attaque à volonté.

**Cible :** la créature touchée ou ratée.

**Effet :** la cible subit 10 dégâts de feu, elle inflige 5 dégâts de feu à chaque ennemi adjacent au début de son tour de jeu (sauvegarde annule), et elle est victime d'un effet supplémentaire basé sur votre aspect de la nature.

**Aspect des anciens :** la cible est victime de l'étreinte des anciens (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de l'étreinte, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à la cible est immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Aspect du chasseur :** la cible est victime du courroux du chasseur (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin du courroux, chaque fois que vous touchez la cible, vous pouvez la téléporter de 5 cases dans une case adjacente à un ennemi.

**Aspect du destructeur :** la cible subit en fait 20 dégâts de feu.

# CHAMPION SANGUINAIRE

« Je fais ce pourquoi on m'a donné la vie, pour les causes que j'ai choisies. »

**Prérequis :** minotaure

La caste des combattants de la société minotaure n'accepte pas le premier venu. Pour devenir un champion, un guerrier sanguinaire, encore faut-il démontrer votre maîtrise des armes et la discipline nécessaire pour dompter la bête qui s'agite en vous. Maintes et maintes fois, vous avez prouvé votre savoir-faire jusqu'au jour où vous avez enfin gagné la reconnaissance que vous méritiez.

Mais votre entraînement permanent vous a valu plus qu'un statut élevé parmi les vôtres. Le dévouement que vous affichez à l'égard de votre art élève votre style de combat au-dessus de celui de la plupart des combattants. Vos armes sont en quelque sorte l'extension de votre volonté, des appendices affûtés qui coupent et tranchent selon votre bon vouloir.

Mais le plus important, c'est que vous mêlez les forces spirituelles qui vous guident sur le fleuve de la vie à votre esprit combatif dans le but de devenir la machine de guerre parfaite. Le frisson du combat monte en même temps que votre adrénaline, mais il ne l'emporte pas sur votre volonté. Le besoin de tuer offre sa force à vos attaques, mais vous ne perdez pas tout empire sur vous-même. Vous reconnaissez volontiers la tare qui affecte votre peuple et savez qu'en cédant à ces noires pulsions, vous risquez de sombrer dans le piège de la barbarie bestiale avec laquelle les vôtres doivent composer. Chaque bataille, chaque épreuve est donc à vos yeux une chance de démontrer votre discipline et la détermination dont vous faites montre pour vous élever au-dessus de l'ombre qui plane sur votre âme.

## APTITUDES DE CHAMPION SANGUINAIRE

**Action vigoureuse (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque alors que vous êtes en péril, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre valeur de Constitution.

**Résurgence agressive (niveau 11) :** quand vous utilisez votre second souffle, vous pouvez renoncer au gain de points de vie et au bonus à toutes les défenses pour regagner au lieu de cela l'usage de votre pouvoir racial *charge encornée* et bénéficier d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Ne renonce pas (niveau 16) :** quand vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, vous n'êtes pas inconscient en raison de l'état préjudiciable mourant tant que vous ne ratez pas de jet de sauvegarde contre la mort.

## POUVOIRS DE CHAMPION SANGUINAIRE

### Enchaînement encorné Champion sanguinaire Attaque 11

*Le coup de votre arme déséquilibre votre adversaire, qui est alors vulnérable à votre redoutable attaque de cornes.*

**Rencontre** ♦ arme

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 1[A] + 2d6 + modificateur de Force dégâts, puis vous faites glisser la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.

### Décalage sanguinaire Champion sanguinaire Utilitaire 12

*Un ennemi chute et vous bondissez pour vous attaquer au suivant.*

**Rencontre**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur :** vous réduisez un ennemi à 0 point de vie.

**Effet :** vous vous décalez de votre VD dans une case adjacente à un ennemi.

### Cornes repoussantes Champion sanguinaire Attaque 20

*Vous exécutez un geste rapide de la tête et envoyez votre ennemi valdinguer.*

**Quotidien**

**Action simple** Corps à corps 1

**Effet :** vous chargez et effectuez l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force + 8 contre CA

**Réussite :** 5d6 + modificateur de Force dégâts, puis vous faites glisser la cible de 4 cases et elle se retrouve à terre.

**Échec :** demi-dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.



# DISCIPLE CRISTALLIN

« Mon corps n'est que l'une des multiples configurations possibles de la matière. »

**Prérequis :** cristallien

La forme physique du cristallien est un amalgame d'éclats de cristaux censés être les fragments du Portail de Vie liés par une grande force de volonté pour prendre une apparence humanoïde. Chaque cristallien a le pouvoir de modifier cette forme dans une certaine mesure.

Toutefois, vous êtes un disciple cristallin et avez appris à défaire les liens de votre forme pour faire de votre corps une véritable tornade de fragments de cristaux. Vous pouvez donc disperser les composantes de votre corps pour vous protéger des attaques. En outre, votre pouvoir racial *nuée de cristaux* vous permet de vous transformer en un tourbillon mortel. En gagnant des niveaux, vous apprenez à disperser votre conscience entre de nombreux fragments, ce qui vous permet de récupérer rapidement des blessures graves ou tout simplement de vous manifester sous la forme d'une tornade de cristaux et d'énergie psionique.

## APTITUDES DE DISCIPLE CRISTALLIN

**Action de la nuée (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous ne subissez que la moitié des dégâts des attaques de corps à corps et des attaques à distance jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Nuée de cristaux parfaite (niveau 11) :** votre pouvoir racial *nuée de cristaux* prend la forme d'une explosion de proximité 2 au lieu d'une explosion de proximité 1. Par ailleurs, vous pouvez utiliser *nuée de cristaux* pour vous téléporter de votre VD au lieu de la moitié de celle-ci.

**Points de pouvoir paragoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Nuée constante (niveau 16) :** vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *nuée de cristaux* une fois de plus par rencontre.

## DISCIPLINES DE DISCIPLE CRISTALLIN

### Irruption du portail de vie Disciple cristallin Attaque 11

Des éclats rubis explosent tout autour de vos adversaires. En utilisant un peu d'énergie psionique, vous vous téléportez au milieu de la déflagration.

**Rencontre** ♦ accentuable, focaliseur, périmètre, psionique  
**Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

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

**Attaque :** Intelligence contre Réflexes

**Réussite :** 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et qui constitue un terrain difficile pour vos ennemis.

**Accentuation 2 (téléportation)**

**Zone explosion** 2 à 10 cases ou moins

**Effet :** comme ci-dessus, et tant que le périmètre persiste, vous pouvez vous téléporter dans une de ses cases au prix d'une action de mouvement.



### Recristallisation Disciple cristallin Utilitaire 12

Vos blessures ont brisé l'emprise de votre mental sur votre forme physique, mais une étincelle d'énergie psionique vous permet de vous reconstituer ailleurs.

**Quotidien** ♦ guérison, psionique, téléportation

**Aucune** Personnelle

**Déclencheur :** vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins.

**Effet :** vous dépensez une récupération puis vous téléportez de 10 cases.

### Tempête de cristaux Disciple cristallin Attaque 20

Les fragments cristallins de votre corps explosent en un tourbillon hallucinant d'énergie psionique, ce qui a pour effet de provoquer une terrible tempête qui s'abat sur vos ennemis.

**Quotidien** ♦ focaliseur, métamorphose, périmètre, psionique, téléportation

**Action simple** Proximité explosion 3

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

**Attaque :** Intelligence contre Vigueur

**Réussite :** 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous le quittiez. Ce périmètre constitue un terrain difficile pour vos ennemis, et tout ennemi qui y termine son tour de jeu subit 10 dégâts. Tant que le périmètre persiste, vous subissez des demi-dégâts des attaques de corps à corps et des attaques à distance, sachant que ces attaques ne peuvent vous tirer, vous pousser ou vous faire glisser. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez vous téléporter dans une case du périmètre.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

# RRATHMAL

« La quête d'illumination et de liberté qui est la nôtre ne nous laisse pas le temps de supporter éternellement nos ennemis. »

**Prérequis :** githzerai

Des siècles d'asservissement ont façonné votre peuple. La liberté l'a modelé un peu plus lors de la déchirure qui vous valut de vous séparer des githyankis. Dans les siècles qui ont suivi leur indépendance, les githzerais ont tout fait pour se maîtriser et se préparer à faire face aux menaces qui pèsent sur leur liberté. Car il est hors de question de retomber dans l'esclavage.

Mais il ne suffit pas toujours de se défendre. Votre peuple a mis sur pied des groupes de combattants visant à éliminer les menaces qui peuvent lui poser problème à plus ou moins brève échéance. Au sommet de cette hiérarchie militaire figure le rakkma, une unité plus particulièrement chargée des vengeances. De nombreux githzerais qualifiés de rrathmal se regroupent au sein de ces unités d'élite pour traquer tous ceux qui voient encore les githzerais libres avec convoitise. Chaque rakkma part ainsi à la chasse, semant la mort parmi les flagelleurs mentaux, githyankis et autres menaces où qu'elles se manifestent.

Un rakkma a quelquefois un but précis, comme dénicher un repaire de flagelleurs mentaux. Parfois, les membres d'une telle unité errent jusqu'à croiser la route d'un nombre assez élevé d'adversaires pour estimer leur mission accomplie. Servir au sein d'un rakkma est un grand privilège et les githzerais qui s'apprentent à se joindre à un tel groupe bénéficient d'un entraînement spécial. Même un githzerai qui s'est montré méritant en voyageant au côté d'étrangers pourra recevoir cet honneur.



Et vous faites partie de ces élus. Vous avez servi votre peuple à la perfection, vous êtes montré digne de cet entraînement spécial ou avez trouvé un professeur connaissant les techniques des guerriers vengeurs githzerais. Vous avez appris à mener un assaut avec détermination, à poursuivre implacablement vos ennemis et à vaincre vos adversaires.

## APTITUDES DE RRATHMAL

**Action sans entraves (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, les effets qui vous hébètent, vous immobilisent ou vous maîtrisent sont annulés.

**Résistance psychique (niveau 11) :** vous bénéficiez d'une résistance psychique 10, qui passe à 15 au niveau 21.

**Instinct surnaturel (niveau 16) :** quand vous déterminez l'initiative, vous pouvez lancer deux fois le dé et garder le résultat de votre choix.

## POUVOIRS DE RRATHMAL

### Occasion propice

Rrathmal Attaque 11

*En distinguant l'avenir, vous trie les différentes possibilités qui s'offrent maintenant à votre adversaire.*

**Rencontre**

**Action simple**

**Distance 5**

**Cible :** une créature

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque de corps à corps effectué contre la cible avec un pouvoir à volonté avant la fin de votre tour de jeu suivant. Si cette attaque touche, il s'agit d'un coup critique.

### Poursuite du rrathmal

Rrathmal Utilitaire 12

*Alors que votre adversaire décampe, vous vous mettez en branle et lui coupez toute retraite.*

**À volonté**

**Réaction immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur :** un ennemi adjacent s'éloigne de vous en se décalant.

**Effet :** vous vous décalez de votre VD dans une case adjacente à l'ennemi en question.

### Suaire de vengeance

Rrathmal Attaque 20

*Exerçant votre volonté de fer, vous remettez de l'ordre dans le chaos de la bataille et faites des hostilités une véritable souffrance pour votre adversaire.*

**Quotidien** ♦ **périmètre, psychique**

**Action simple** **Proximité explosion 2**

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

**Attaque :** Dextérité ou Sagesse + 6 contre Volonté

**Effet :** 2d10 + modificateur de Dextérité ou de Sagesse dégâts psychiques. Lorsque la cible touche ou rate pour la première fois de chacun de ses tours de jeu, elle subit 10 dégâts psychiques (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts

**Effet :** l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, tout allié peut faire 10 au premier jet d'attaque de son tour de jeu plutôt que de lancer 1d20.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

# CLASSES DE PERSONNAGE

**LE CHOIX** d'une classe est la décision la plus importante à prendre lorsque vous créez un personnage, car elle définit l'essentiel des options qui vous sont offertes. Depuis vos armes et armure jusqu'à votre éventail de pouvoirs, la classe détermine les capacités de votre personnage et a un impact énorme sur votre expérience de jeu.

Ce chapitre dévoile six nouvelles classes pour D&D, représentant trois sources de pouvoir et couvrant les quatre rôles de personnage. Le limier s'ajoute à la liste des classes primales apparues dans le *Manuel des Joueurs 2*. Le prêtre des runes est un meneur divin fort différent du prêtre du premier *Manuel des Joueurs*. La source de pouvoir psionique est représentée dans cet ouvrage par une classe pour chaque rôle : batailleur, flamboyant, moine et psion.

Vous trouverez ici la description de ces six classes, chacune accompagnée de quatre nouvelles voies paragoniques. Leur présentation est suivie des règles des personnages hybrides, qui associent deux classes pour proposer à un groupe d'aventuriers un arsenal unique de pouvoirs et de dons.

**Batailleur (page 22)** : protecteur psionique qui se sert du pouvoir de l'esprit pour contrôler le corps.

**Flamboyant (page 42)** : meneur psionique qui manipule les émotions de ses alliés comme de ses ennemis.

**Limier (page 62)** : contrôleur qui fait appel aux esprits de la nature pour imprégner ses flèches ou autres projectiles de pouvoir primal.

**Moine (page 80)** : cogneur psionique qui associe des attaques de corps à corps, souvent à mains nues, à une mobilité et une agilité hors du commun.

**Prêtre des runes (page 98)** : meneur divin qui utilise les runes mystiques des dieux pour produire des prières protectrices ou destructrices.

**Psion (page 116)** : contrôleur psionique qui se sert de pouvoirs mentaux pour déplacer objets et adversaires, ou encore pour plier ses ennemis à sa volonté.

**Personnages hybrides (page 134)** : de nouvelles règles permettant de combiner les aptitudes et pouvoirs de deux classes avec plus de souplesse que le multiclassage.

**Destinées épiques (page 156)** : les destinées d'âme de diamant, de cerveau de guerre, d'esprit divin, d'esprit invincible, de faiseur de runes et de maître de la traque éternelle vous offrent de nouvelles options épiques.







« *Mon esprit est une arme bien plus meurtrière qu'un ridicule morceau de fer.* »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** protecteur. Vous êtes robuste et rapide, et votre maîtrise de la magie psionique vous permet de déjouer les plans de vos adversaires. Selon vos choix d'aptitudes de classe et de pouvoirs, vous pencherez plus vers un rôle secondaire de cogneur ou de contrôleur.

**Source de pouvoir :** psionique. Vous êtes un combattant psionique, un maître d'armes associant la puissance physique à un intellect affûté.

**Caractéristiques principales :** Constitution, Sagesse, Charisme

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

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

**Bonus en défense :** Volonté +2

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

**Points de vie par niveau :** 6

**Récupérations par jour :** 9 + modificateur de Constitution

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

*Compétences de classe :* Arcanes (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** accentuation psionique, défense psionique, étude psionique

Voyageurs, mercenaires et aventuriers à la fois, les batailleurs sont des combattants insoucians qui n'ont qu'une idée en tête : mettre leurs talents à l'épreuve en affrontant les adversaires les plus puissants et les plus dangereux. Ils disposent d'un redoutable arsenal de capacités psioniques et physiques, ce qui leur permet d'user de magie pour manipuler et tromper l'ennemi pendant qu'ils se taillent un chemin parmi les rangs adverses. Les batailleurs ont tendance à être audacieux, voire arrogants, une attitude qu'ils se sont forgée en réduisant à néant bien des ennemis.

Vous n'êtes peut-être pas aussi prétentieux que vos confrères batailleurs, mais vous avez accès à un vaste éventail de compétences martiales qui vous permettent de manipuler, de confondre et de vaincre vos ennemis. Votre cerveau est aussi dangereux que votre arme, et grâce à votre magie psionique, votre corps peut dévier les attaques aussi efficacement que si vous portiez un harnois.

Que ceux qui osent défier votre puissance tremblent de peur à votre approche, car vous êtes un batailleur, maître suprême et légitime du champ de bataille.

## APTITUDES DE BATAILLEUR

Les batailleurs disposent des aptitudes de classe suivantes.

### ACCENTUATION PSIONIQUE

Grâce à la discipline et à l'application, vous êtes parvenu à maîtriser une forme de magie psionique plus polyvalente que celles dont disposent d'autres personnages. Vous connaissez un large éventail de pouvoirs à volonté, chacun d'entre eux étant un outil dans lequel vous pouvez investir la quantité exacte d'énergie psionique que vous désirez. Vous accumulez l'énergie psionique dans une réserve de pouvoir personnelle représentée en termes de jeu par les points de pouvoir. Vous pouvez vous en servir pour accentuer vos pouvoirs d'attaque à volonté, remplaçant les pouvoirs d'attaque de rencontre qu'utilisent les autres personnages.

En raison de cette aptitude de classe, vous acquérez et utilisez vos pouvoirs d'une façon légèrement différente de la plupart des autres classes.

**Pouvoirs d'attaque à volonté :** au niveau 1, vous choisissez deux pouvoirs d'attaque à volonté et un pouvoir d'attaque quotidien de votre classe, mais aucun pouvoir d'attaque de rencontre. Au lieu de cela, vous pouvez accentuer vos pouvoirs d'attaque à volonté au moyen de points de pouvoir. Ces pouvoirs s'accompagnent du mot-clé accentuable.

Au fil de votre progression, vous gagnez des pouvoirs d'attaque à volonté et non de nouveaux pouvoirs d'attaque de rencontre. Au niveau 3, vous choisissez un nouveau pouvoir d'attaque à volonté de cette classe. Aux niveaux 7, 13, 17, 23 et 27, vous pouvez remplacer l'un de vos pouvoirs d'attaque à volonté par un autre de votre niveau ou moins. Les deux pouvoirs en question doivent être accentuables et issus de cette classe.

**Points de pouvoir :** vous commencez le jeu avec 2 points de pouvoir. Vous gagnez 2 points de pouvoir

### APERÇU DU BATAILLEUR

**Particularités :** votre armure lourde vous permet d'encaisser sans broncher les coups de l'ennemi, et vos attaques de corps à corps accentuées par votre magie psionique vous permettent de contrôler vos adversaires comme des marionnettes et de les vaincre. Vous excellez lorsqu'il s'agit de contrôler une formation tactique et d'entraîner les ennemis à vous affronter tandis que vos alliés font des ravages.

**Religion :** les batailleurs qui font preuve de la célèbre arrogance liée à cette classe prient rarement les dieux, et on rapporte maints récits où leur malchance peut être mise sur le compte de leur impiété. Ceux qui adorent les dieux se tournent généralement vers Kord pour sa compétence martiale et sa force, Bahamut pour son exercice de la justice ou Ioun, mère de la magie psionique.

**Races :** les nains et les silyvengs font des batailleurs particulièrement robustes, mettant à profit leur Constitution et leur Sagesse pour adapter leur corps aux besoins du combat. Les demi-elfes sont les batailleurs les plus vifs et rapides, muant leur Charisme naturel en vivacité psionique. La puissance brute des goliaths convient bien à cette classe, et de nombreux combattants gnomes et tieffelins sont attirés par la fourberie et l'astuce de certains de ses pouvoirs.

supplémentaires aux niveaux 3 et 7, 1 point de pouvoir supplémentaire au niveau 13, et 2 points de pouvoir supplémentaires aux niveaux 17, 21, 23 et 27. Si vous obtenez des points de pouvoir issus d'une autre source (votre voie paragonique, par exemple), ceux-ci s'ajoutent à votre total de points de pouvoir. Vous pouvez utiliser vos points de pouvoir pour accentuer tout pouvoir accentuable dont vous disposez, quelle que soit l'origine de celui-ci.

Vous regagnez tous vos points de pouvoir quand vous prenez un repos court ou prolongé.

| Niveau | Pouvoirs d'attaque à volonté | Points de pouvoir               |
|--------|------------------------------|---------------------------------|
| 1      | Choisissez-en deux           | 2                               |
| 3      | Choisissez-en un             | 2 supplémentaires (4 au total)  |
| 7      | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (6 au total)  |
| 13     | Remplacez-en un              | 1 supplémentaire (7 au total)   |
| 17     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (9 au total)  |
| 21     | —                            | 2 supplémentaires (11 au total) |
| 23     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (13 au total) |
| 27     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (15 au total) |

### DÉFENSE PSIONIQUE

Trois pouvoirs (*exigence du batailleur*, *pas flou* et *pique spirituelle*) vous permettent de conserver un avantage tactique au combat. Vous pouvez utiliser ces pouvoirs psioniques pour attirer l'attention de vos ennemis de force, les suivre s'ils tentent de vous éviter et les malmener s'ils s'en prennent à vos alliés. La combinaison de contrôle mental et d'amélioration psionique de vos propres capacités fait de vous un adversaire à ne pas sous-estimer.

### ÉTUDE PSIONIQUE

Les batailleurs apprennent à combattre en se servant de leur corps comme d'une arme. Certains modifient leur propre forme pour répondre à leurs besoins. D'autres batailleurs utilisent leurs pouvoirs psioniques pour déterminer la position optimale d'où lancer un assaut.

Choisissez une de ces options.

**Résistance de combat :** vous gagnez le pouvoir *résistance de combat*, qui reflète votre capacité à vous servir de votre pouvoir psionique pour modifier votre propre corps afin de vous protéger.

**Vitesse de la pensée :** vous gagnez le pouvoir *vitesse de la pensée* qui vous permet d'être toujours prêt à combattre.

### CRÉATION D'UN BATAILLEUR

Les pouvoirs du batailleur reposent sur la Constitution, le Charisme et la Sagesse. Vous pouvez choisir ceux que vous voulez, mais nombre de batailleurs prennent des pouvoirs adaptés à leur style de combat de prédilection.

### BATAILLEUR RAPIDE

Vous utilisez vos pouvoirs psioniques pour être plus vif et accroître votre vitesse et votre agilité au combat. Votre Constitution doit être votre valeur de caractéristique la plus élevée, suivie du Charisme

pour symboliser votre capacité à manifester vos pouvoirs psioniques. La Sagesse doit être votre troisième choix. En termes de pouvoirs quotidiens, envisagez plutôt ceux qui vous confèrent de nouvelles actions d'opportunité afin que vos adversaires n'aient jamais l'avantage tactique sur vous.

**Aptitude de classe suggérée :** vitesse de la pensée

**Talent suggéré :** Vitesse de la pensée supérieure

**Compétences suggérées :** Arcanes, Athlétisme, Intuition

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *danse du démon, défense tourbillonnante*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *frappe de l'harmonie de l'acier*

## BATAILLEUR ROBUSTE

Vous utilisez vos pouvoirs psioniques pour modifier votre corps et lui donner les caractéristiques du fer ou de la pierre, ou encore pour transformer votre arme et la rendre assez dure pour se jouer des protections de l'ennemi. Votre Constitution doit être votre valeur de caractéristique la plus élevée, suivie de la Sagesse, symbolisant le puissant contrôle mental que vous exercez sur votre corps physique. Le Charisme est un troisième choix judicieux. En matière de pouvoirs quotidiens, choisissez ceux qui modifient votre forme et vous donnent des accentuations supplémentaires que vous pouvez utiliser pour d'autres pouvoirs.

**Aptitude de classe suggérée :** résistance de combat

**Talent suggéré :** Esprit trompeur

**Compétences suggérées :** Arcanes, Endurance, Intimidation

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *force de taureau, poing de fer*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *aspect de l'harmonie transcendante*

## POUVOIRS DE BATAILLEUR

Vos pouvoirs sont appelés des disciplines : ils associent vos compétences martiales à votre maîtrise de la magie psionique. Vous pouvez implanter des images dans l'esprit d'un ennemi et utiliser vos pouvoirs psioniques pour conférer une rapidité et une force sans égales aux coups que vous portez avec votre arme.

### APTITUDES DE CLASSE

Tous les batailleurs ont les pouvoirs *exigence du batailleur*, *pas flou* et *pique spirituelle*.

#### Exigence du batailleur Aptitude de batailleur

*Vous attirez l'attention de votre adversaire en le défiant de s'en prendre à vous.*

**À volonté** ♦ accentuable, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 3

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

**Effet :** vous marquez la cible jusqu'à ce que vous utilisiez de nouveau ce pouvoir ou jusqu'à la fin de la rencontre.

**Accentuation 1**

**Cible :** une ou deux créatures prises dans l'explosion

#### Pas flou Aptitude de batailleur

*Vous pliez la réalité grâce au pouvoir de votre esprit et vous traversez en un éclair l'espace qui vous sépare de votre ennemi.*

**À volonté** ♦ psionique

**Action d'opportunité** Personnelle

**Déclencheur :** un ennemi adjacent que vous avez marqué se décale.

**Effet :** vous vous décalez de 1 case.

#### Pique spirituelle Aptitude de batailleur

*Vous forcez l'ennemi à ressentir la douleur qu'il inflige à votre ami.*

**À volonté** ♦ force, psionique, psychique

**Réaction immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur :** un ennemi adjacent que vous avez marqué inflige des dégâts à votre allié avec une attaque qui ne vous prend pas pour cible.

**Cible :** l'ennemi en question

**Effet :** la cible subit des dégâts de force et psychiques égaux à ceux que son attaque a infligés à votre allié.

Selon l'option d'étude psionique que vous avez choisie, vous disposez de *résistance de combat* ou de *vitesse de la pensée*.

#### Résistance de combat Aptitude de batailleur

*Vous vous endurcissez pour le combat en vous préparant au premier assaut.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur :** une attaque vous touche ou vous rate pour la première fois d'une rencontre.

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts égale à 3 + votre modificateur de Sagesse.

Niveau 11 : résistance 6 + votre modificateur de Sagesse.

Niveau 21 : résistance 9 + votre modificateur de Sagesse.

#### Vitesse de la pensée Aptitude de batailleur

*Vous vous déplacez en un clin d'œil et atteignez vos adversaires avant même qu'ils n'aient dégainé.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'initiative.

**Effet :** vous vous déplacez d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur de Charisme.

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir même si vous êtes surpris.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

#### Danse du démon Batailleur Attaque 1

*En entaillant votre ennemi, vous implantez l'image de démons déchaînés dans son esprit, ce qui détourne son attention et l'empêche d'attaquer.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique, psychique, terreur

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Constitution contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite :** comme ci-dessus, et la cible perd son allonge menaçante jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible ne peut plus effectuer d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Défense tourbillonnante** Batailleur Attaque 1

*Désireux de défendre vos amis, vous attaquez votre adversaire pour le forcer à se concentrer sur vous. En investissant plus d'énergie dans cette attaque, vous pouvez distraire plusieurs ennemis.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Effet** : chaque fois que vous utilisez *pique spirituelle* avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible de ce pouvoir subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 2**

**Proximité** explosion 1

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

**Force de taureau** Batailleur Attaque 1

*Vous envoyez bouler votre adversaire comme s'il s'agissait d'un chétif goblin. En augmentant encore votre force, vous pouvez même atteindre des ennemis plus distants ou écraser plusieurs adversaires à la fois.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

**Accentuation 1**

**Spécial** : votre allonge augmente de 1 pour cette attaque.

**Accentuation 2**

**Proximité** décharge 3

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge que vous voyez

**Poing de fer** Batailleur Attaque 1

*Vous modifiez la densité de votre main et de votre bras pour qu'elle atteigne celle du fer, ce qui vous permet de dévier les attaques ennemies.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

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

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 1**

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance au feu égale à 5 + votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2**

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

**Vision troublée** Batailleur Attaque 1

*Vous submergez l'esprit de votre ennemi d'énergie psionique, troublant sa vision et déformant la perception qu'il a des menaces proches. En libérant un véritable torrent d'énergie, vous pouvez même l'aveugler tout à fait.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal au nombre de vos alliés qui lui sont adjacents.

**Accentuation 1**

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

**Accentuation 2**

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1****Ancre psionique** Batailleur Attaque 1

*Vous enchaînez l'adversaire à l'aide d'une ancre d'énergie psionique afin de pouvoir le ramener à vos côtés d'une simple pensée.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Au prix d'une action libre, à la fin du tour de jeu de la cible, vous pouvez téléporter celle-ci dans une case qui vous est adjacente (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts. Au prix d'une action libre, à la fin du tour de jeu suivant de la cible, vous pouvez téléporter celle-ci dans une case qui vous est adjacente.

**Aspect de l'harmonie transcendante** Batailleur Attaque 1

*Vos yeux se mettent à luire tandis que vous accordez votre esprit, votre corps et votre âme. Dans cet état, vous êtes capable de vous guérir, comprenez où frapper l'ennemi le plus efficacement et savez amoindrir la force de ses coups.*

**Quotidien** ♦ arme, guérison, métamorphose, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous pouvez dépenser une récupération. Vous adoptez ensuite l'aspect de l'harmonie transcendante jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

**Accentuation 1**

**Effet** : vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse. Par ailleurs, choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté. Celle-ci subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

## Frappe de l'harmonie de l'acier Batailleur Attaque 1

*Vous ne faites plus qu'un avec votre arme et portez une attaque dévastatrice à votre adversaire, ce qui vous permet également d'être prêt à frapper à nouveau si vos ennemis s'enfuient.*

**Quotidien** ♦ arme, persistant, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Constitution contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous adoptez la posture de l'harmonie de l'acier. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler à son tour de jeu.

**Cible secondaire** : l'ennemi en question

**Attaque secondaire** : Constitution contre CA

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

## Trahison illusoire Batailleur Attaque 1

*Votre attaque impose à votre adversaire une vision dans laquelle ses alliés le trahissent. Il se précipite alors sur un compagnon avant de réaliser son erreur.*

**Quotidien** ♦ arme, charme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible porte une attaque de base de corps à corps à une créature de votre choix au prix d'une action libre.

**Échec** : demi-dégâts.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Défi télépathique Batailleur Utilitaire 2

*Vous pesez de tout votre poids psionique sur l'esprit de vos ennemis pour les forcer à vous accorder toute leur attention.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Proximité explosion 2

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

**Effet** : vous marquez chaque cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Léger comme une plume Batailleur Utilitaire 2

*En vous concentrant, vous vous élevez légèrement, soulevé par un courant d'énergie psionique, ce qui vous permet de traverser l'eau ou un terrain hasardeux sans difficulté.*

**À volonté** ♦ psionique

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de ce tour de jeu, vous ignorez le terrain difficile et pouvez traverser les étendues liquides et vous y tenir comme s'il s'agissait d'un terrain solide. De plus, vous vous déplacez de 3 cases.

### Vigueur psionique Batailleur Utilitaire 2

*Vous vous concentrez pour ignorer les blessures.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 3

### Arme de brume Batailleur Attaque 3

*Votre arme se transforme en brume, ce qui permet à vos attaques de traverser les armures, la chair et la substance éthérée des spectres. En ajustant sa densité, vous pouvez forcer les créatures fantomatiques à se matérialiser.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Réflexes

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

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et si la cible est immatérielle, elle ne bénéficie plus de cette capacité contre cette attaque et subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible ne bénéficie plus de sa capacité immatérielle jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Légion spectrale Batailleur Attaque 3

*Vous persuadez votre ennemi qu'une véritable légion d'adversaires se rue sur lui. En dépensant plus d'énergie, vous pouvez rendre cette illusion encore plus crédible, et votre ennemi se retrouve paralysé, incapable d'agir.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat à vos alliés tant qu'ils lui sont adjacents.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et la cible subit un malus aux jets d'attaque des attaques de corps à corps et des attaques de proximité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce malus est égal à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est immobilisée et confère un avantage de combat à vos alliés tant qu'ils lui sont adjacents.

### Piège mental Batailleur Attaque 3

*Votre attaque trouble votre adversaire et l'amène à se concentrer sur vous au lieu de votre ami. Avec un peu plus d'effort, vous captez son attention exclusive.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases devient invisible pour la cible jusqu'à ce que cette dernière lui soit adjacente ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, mais l'invisibilité ne cesse pas une fois la cible adjacente à l'allié.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés sont invisibles pour la cible tant qu'ils ne lui sont pas adjacents.

## Visions de terreur

Batailleur Attaque 3

*Vous effectuez un balayage et persuadez l'esprit de votre ennemi que vous vous êtes transformé en énorme monstre, dont le coup l'envoie bouler en arrière. Vous pouvez dépenser plus d'énergie pour influencer plusieurs adversaires.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique, terreur

Action simple

Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, mais vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. De plus, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, si vous ou un de vos alliés tirez, poussez ou faites glisser la cible, son déplacement forcé augmente de 1 case.

Accentuation 2

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme, puis vous faites glisser chaque ennemi adjacent à la cible de 1 case.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

### Aspect de roche vivante

Batailleur Attaque 5

*Vous durcissez votre chair pour devenir une statue vivante et porter des coups dévastateurs qui jettent vos adversaires au sol.*

Quotidien ♦ arme, métamorphose, psionique

Action simple

Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous adoptez l'aspect d'une statue de pierre vivante jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

Accentuation 1

Effet : vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Par ailleurs, choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté. Celle-ci subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

### Frappe d'attraction

Batailleur Attaque 5

*En frappant votre ennemi, vous libérez une décharge d'énergie psionique qui perturbe l'esprit des adversaires que vous défiez et les pousse à s'approcher de vous.*

Quotidien ♦ arme, persistant, psionique

Action simple

Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Constitution contre CA

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous adoptez la posture d'attraction. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

Action d'opportunité Corps à corps 1

Déclencheur : un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler à son tour de jeu.

Cible secondaire : l'ennemi en question

Attaque secondaire : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. À

la fin du tour de jeu de la cible secondaire, vous pouvez entreprendre une action libre pour tirer la cible secondaire d'un nombre de cases égal à sa VD.



## Le prédateur devient proie Batailleur Attaque 5

*Vous libérez une vague d'énergie psionique qui réduit à néant le courage de votre adversaire, le laissant terrorisé.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique, terreur  
**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Volonté

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'allonge de la cible est réduite de 1 (minimum 1), et chaque fois qu'elle est touchée, vous pouvez la faire glisser de 1 case au prix d'une action libre (sauvegarde annule les deux).

## Vortex du cauchemar Batailleur Attaque 5

*Vous générez autour de vous un vortex de cauchemars qui submerge l'esprit de vos adversaires, les forçant à s'écarter pour échapper à des attaques imaginaires.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique, terreur  
**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, dès qu'un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 3 cases, vous pouvez faire glisser la cible de 1 case au prix d'une action libre.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Arme ailée Batailleur Utilitaire 6

*Vous canalisez l'énergie psionique par votre arme, compensant les lois de la physique pour qu'elle fende les airs comme si elle était pourvue d'ailes.*

**Rencontre** ♦ psionique  
**Action mineure** Personnelle

**Effet** : choisissez une arme que vous tenez. La prochaine attaque de corps à corps que vous effectuez avec cette arme avant la fin de votre tour de jeu suivant devient une attaque à distance d'une portée de 10. L'arme vous revient dans la main une fois l'attaque effectuée.

### Bond du cerf Batailleur Utilitaire 6

*Vous bondissez dans les airs, propulsé par votre énergie psionique.*

**À volonté** ♦ psionique  
**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de +5. On considère que vous prenez une course d'élan.

### Détection mentale Batailleur Utilitaire 6

*Vous étendez vos perceptions et utilisez votre vision mentale pour voir au-delà du monde matériel et rechercher les esprits d'êtres vivants.*

**Rencontre** ♦ psionique  
**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous localisez toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 10 cases. Tant que dure cet effet, vous ne conférez pas d'avantage de combat à ces créatures, et si elles disposent d'un abri ou d'un camouflage quand vous les attaquez, vous ne subissez pas le malus de -2 aux jets d'attaque contre elles.

## Embuscade psionique Batailleur Utilitaire 6

*Vous forgez un lien mental avec votre ennemi et passez par une faille dans l'espace pour apparaître brusquement près de lui.*

**Rencontre** ♦ psionique, téléportation  
**Action de mouvement** Distance 10

**Cible** : une créature que vous avez marquée

**Effet** : vous vous téléportez dans une case adjacente à la cible. Cette dernière vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 7

### Acier hanté Batailleur Attaque 7

*Le coup que vous portez à l'aide de votre arme n'est qu'une diversion : le véritable danger vient de la rafale d'énergie psionique qui pousse votre adversaire à se blesser lui-même.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique, psychique  
**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. La première fois que la cible touche ou rate un de vos alliés avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 1**

**Réussite** : choisissez une des attaques de base de corps à corps de la cible. Cette dernière se touche elle-même avec cette attaque.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. La prochaine fois que la cible effectue une attaque de corps à corps avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez choisir quelle créature elle attaque (à condition que ce ne soit pas elle).

### Ego fracassé Batailleur Attaque 7

*Le coup que vous portez déchaîne un torrent d'énergie qui chavire votre adversaire.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique  
**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible ne peut pas jouir d'un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

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

**Accentuation 2**

**Proximité explosion 1**

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

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible ne peut pas jouir d'un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Poids de la roche

Batailleur Attaque 7

*Durant un instant, vous devenez lourd comme de la pierre et mettez votre poids à profit pour jeter votre adversaire au sol.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Vigueur

**Réussite** : modificateur de Constitution + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Accentuation 1**

**Effet** : après l'attaque, vous vous décalez de 2 cases dans une case adjacente à la cible.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible se retrouve à terre.

## Ruée éclair

Batailleur Attaque 7

*Vous vous ruez comme un éclair et contre-attaquez pour venir en aide à un ami. Vous pouvez même attirer sur vous l'attaque de l'ennemi.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Interruption immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases prend un allié pour cible avec une attaque.

**Effet** : avant l'attaque, vous vous déplacez à votre VD dans une case adjacente à l'ennemi en question.

**Cible** : l'ennemi en question

**Attaque** : Constitution contre CA

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

**Effet** : vous êtes privé de votre action simple habituelle à votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et la cible subit au jet d'attaque en question un malus égal à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous devenez la cible de l'attaque en question.

**Effet** : vous bénéficiez de votre action simple normalement à votre tour de jeu suivant.

## Vitesse psionique

Batailleur Attaque 7

*Vous vous déplacez en un éclair et portez une série d'attaques qui forcent vos adversaires à vous considérer comme une menace réelle.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une, deux ou trois créatures

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Effet** : après la première et la deuxième attaques, vous vous décalez de 1 case dans une case adjacente à la cible suivante.

**Accentuation 2**

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

**Effet** : vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9

### Aspect désincarné

Batailleur Attaque 9

*Votre attaque vous transforme, vous et votre ennemi, en créatures semi-liquides.*

**Quotidien** ♦ arme, métamorphose, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible subit aux jets d'attaque et jets de sauvegarde un malus égal à votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule). Le malus disparaît également si la cible termine son tour de jeu sans avoir effectué d'attaque.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous adoptez l'aspect désincarné jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

**Accentuation 1**

**Effet** : vous vous décalez de la moitié de votre VD avant ou après l'attaque. Vous pouvez traverser les espaces occupés par des ennemis durant ce décalage. Par ailleurs, choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté. Celle-ci subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

### Bourrade psi

Batailleur Attaque 9

*Vous libérez une décharge d'énergie psionique crépitante qui repousse votre ennemi.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Vigueur

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

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

### Frappe de la mort inexorable

Batailleur Attaque 9

*Vous projetez dans l'esprit de votre ennemi une vision de sa propre mort.*

**Quotidien** ♦ arme, persistant, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Constitution contre Volonté

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

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

**Effet** : vous adoptez la posture de la mort inexorable. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler à son tour de jeu.

**Cible secondaire** : l'ennemi en question

**Attaque secondaire** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] dégâts, et la cible secondaire rate son premier jet de sauvegarde à la fin de ce tour de jeu.

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

### Marteau psionique Batailleur Attaque 9

*Vous martelez l'esprit de votre adversaire et en retirez de l'énergie.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

De plus, vous regagnez 2 points de pouvoir.

**Échec** : demi-dégâts. De plus, vous regagnez 1 point de pouvoir.

### Tombeau de fer Batailleur Attaque 9

*L'énergie psionique ruisselle de votre arme lorsque vous frappez votre adversaire, lequel est transformé en statue de fer.*

**Quotidien** ♦ arme, métamorphose, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Vigueur

**Réussite** : la cible est étourdie et immunisée contre tous les dégâts, à l'exception des dégâts psychiques (sauvegarde annule les deux).

**Échec** : la cible est étourdie et immunisée contre tous les dégâts à l'exception des dégâts psychiques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Aspect de combat Batailleur Utilitaire 10

*Vous déchaînez le pouvoir de votre esprit et vous vous transformez en créature d'énergie psionique pure.*

**Quotidien** ♦ métamorphose, psionique, téléportation

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts 5 et pouvez vous téléporter de 3 cases au prix d'une action de mouvement.

### Fer protecteur Batailleur Utilitaire 10

*Durant un instant, votre chair devient aussi dure que du fer et les attaques de votre adversaire rebondissent dessus sans mal.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts d'une attaque.

**Effet** : les dégâts sont réduits à 0, mais vous subissez tous les autres effets éventuels de l'attaque.

### Ténébreux allié Batailleur Utilitaire 10

*Votre silhouette se met à scintiller tandis que vous projetez une vague d'énergie psionique sur vos adversaires. Dans leur esprit, vous disparaîsez tandis que votre double surgit et les menace.*

**Quotidien** ♦ illusion, invocation, psionique

**Action mineure** Distance 5

**Effet** : vous invoquez un double illusoire de vous-même dans une case inoccupée située à portée. Celui-ci persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes défenses contre toute attaque qui ne vous prend pas tous les deux pour cible. Dans le cadre d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le double de 5 cases.

Le double peut être pris pour cible par les attaques de corps à corps et les attaques à distance, mais il n'a pas de points de vie. Il disparaît dès qu'une attaque de corps à corps ou à distance lui inflige le moindre dégât.

### Vitesse du gardien Batailleur Utilitaire 10

*Voyant un allié vaciller sous les coups, vous agissez à la vitesse de la pensée pour le mettre à l'abri.*

**À volonté** ♦ psionique

**Réaction immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un allié adjacent subit des dégâts.

**Cible** : l'allié en question

**Effet** : vous faites glisser la cible de 1 case.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 13

### Attaque vertigineuse Batailleur Attaque 13

*Votre rafale d'énergie psionique crépite autour de la cible, lui donnant un terrible vertige qui la déséquilibre.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

**Accentuation 1**

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand la cible attaque un de vos alliés, vous pouvez entreprendre une action libre pour la faire glisser de 1 case après son attaque.

**Accentuation 4**

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Barrage brutal Batailleur Attaque 13

*Vous frappez comme une brute, martelant littéralement votre adversaire jusqu'à ce qu'il soit à terre.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA. Effectuez l'attaque trois fois.

**Réussite** : modificateur de Constitution dégâts.

**Effet** : si vous touchez la cible deux fois au moins, elle se retrouve à terre.

**Accentuation 1**

**Attaque** : Constitution contre CA. Effectuez l'attaque quatre fois.

**Accentuation 4**

**Attaque** : Constitution contre CA. Effectuez l'attaque quatre fois.

**Réussite** : modificateur de Constitution + modificateur de Charisme dégâts.

### Botte à distance Batailleur Attaque 13

*Vous bondissez en avant pour attaquer votre ennemi, et votre allonge s'étend par magie.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme, allonge +1

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

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

**Accentuation 1**

**Attaque** : comme ci-dessus, et vous ignorez le malus de -2 si vous attaquez un ennemi disposant d'un abri conféré par d'autres ennemis.

**Accentuation 4**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Vous faites glisser chaque créature adjacente à la cible de 1 case puis faites glisser la cible de 2 cases.

**Leurre d'acier** Batailleur Attaque 13

*Votre coup transmet une pulsation d'énergie psionique à l'ennemi, le forçant à vous attaquer sous peine de subir d'atroces souffrances. En augmentant la puissance de l'onde psionique, vous pouvez affecter plus d'ennemis.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Au prix d'une action libre, vous pouvez utiliser votre pouvoir exigence du batailleur contre la cible.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois qu'un ennemi touche un allié qui vous est adjacent avec une attaque de corps à corps, cet ennemi subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 1**

Effet : comme ci-dessus, mais l'ennemi subit les dégâts qu'il touche ou rate.

**Accentuation 4**

Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous tirez de 1 case chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases. Au prix d'une action libre, vous pouvez utiliser votre pouvoir exigence du batailleur contre chaque ennemi qui vous est adjacent.

**Toile de trahison** Batailleur Attaque 13

*Vous créez une toile d'énergie psionique autour de votre adversaire, qui est soudain persuadé qu'un de ses alliés l'a trahi. En renforçant la toile, vous pouvez même transformer cette crainte en réalité.*

À volonté ♦ accentuable, arme, charme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 2 dégâts psychiques quand un de vos ennemis qui lui est adjacent attaque.

**Accentuation 1**

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi adjacent à la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque.

**Accentuation 4**

Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand un ennemi attaque un de vos alliés adjacents à la cible, il effectue également l'attaque contre elle.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15****Aspect de la flamme de l'illumination** Batailleur Attaque 15

*Tout en attaquant vos adversaires, vous devenez à leurs yeux l'incarnation vivante du feu. À chaque coup, vous infligez des blessures bouillantes qui les brûlent de l'intérieur.*

Quotidien ♦ arme, feu, métamorphose, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et 5 dégâts de feu et psychiques continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous adoptez l'aspect de la flamme de l'illumination jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

**Accentuation 1**

Effet : choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté. Celle-ci subit des dégâts de feu et psychiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Lame mentale** Batailleur Attaque 15

*Vous frappez violemment et suscitez une véritable explosion de douleur dans l'esprit de l'ennemi. Bien que l'arme ne le touche même pas, votre adversaire s'effondre, persuadé qu'elle a perforé un organe vital.*

Quotidien ♦ arme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : la cible tombe inconsciente (sauvegarde annule).

Effet secondaire : 10 + modificateur de Constitution dégâts psychiques.

Échec : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Ravage mental** Batailleur Attaque 15

*Votre attaque dévaste l'esprit de votre adversaire, faisant ressortir ses instincts primitifs et focalisant sa colère contre vous.*

Quotidien ♦ arme, psionique, terreur

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre Volonté

Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Chaque fois que la cible attaque, elle ne peut effectuer que des attaques de base et doit vous prendre pour cible (sauvegarde annule les deux).

Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible attaque, elle ne peut effectuer que des attaques de base et doit vous prendre pour cible.

## Terreur tétanisante

Batailleur Attaque 15

Vous décrivez d'étranges motifs à l'aide de votre arme, canalisant l'énergie psionique dans le coup que vous portez. Votre adversaire est paralysé de terreur et a l'impression qu'un paysage infernal de tourments infinis se déploie devant lui et l'avale.

**Quotidien** ♦ arme, persistant, psionique, terreur

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Constitution contre Volonté

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

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

**Effet** : vous adoptez la posture de la terreur tétanisante. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler.

**Cible secondaire** : l'ennemi en question

**Attaque secondaire** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible secondaire est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### Bouclier de l'esprit de fer

Batailleur Utilitaire 16

Vous créez un bouclier d'énergie psionique qui renforce vos alliés.

**Quotidien** ♦ périmètre, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Quand vous vous déplacez, il se déplace avec vous en restant centré sur vous. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 en Volonté et aux jets de sauvegarde.

### Esprit de l'endurance

Batailleur Utilitaire 16

Vous puisez dans les pouvoirs naturels de guérison de votre corps et soignez vos blessures.

**Quotidien** ♦ guérison, psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous dépensez une récupération. De plus, jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de régénération 5 quand vous êtes en péril.

### Extension de la vision mentale

Batailleur Utilitaire 16

Vous verrouillez vos pensées et focalisez votre vision mentale sur des détails jusqu'ici invisibles.

**Rencontre** ♦ psionique

**Action libre** Personnelle

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test d'Intuition ou test de Perception de la rencontre.

### Ruée subite

Batailleur Utilitaire 16

Dans une explosion d'énergie psionique, vous apparaissez près d'un ennemi que vous venez d'interpeller.

**Rencontre** ♦ psionique, téléportation

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous téléportez dans une case adjacente à une créature que vous avez marquée.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 17

### Assaut aveuglant

Batailleur Attaque 17

Vous tentez de vous échapper, mais vous attaquez en un éclair, le propulsant dans une autre direction et le soumettant à des entraves psioniques.

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Interruption immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi adjacent que vous avez marqué se décale.

**Cible** : l'ennemi en question

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Vous faites glisser la cible de 1 case, et elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : vous n'avez pas droit à votre action simple à votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, mais la cible ne peut pas se téléporter et est immunisée contre les déplacements forcés tant qu'elle est immobilisée par cette attaque.

**Accentuation 4**

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts. Vous faites glisser la cible de 2 cases, et elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : vous avez droit à votre action simple à votre tour de jeu suivant.



**Blessure suppurante** Batailleur Attaque 17

*Vous frappez d'estoc et de taille, infligeant des blessures à la fois physiques et mentales qui provoquent d'atroces douleurs à mesure que vous intensifiez votre assaut.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et votre prochaine attaque psionique contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 1d6 dégâts psychiques supplémentaires.

Accentuation 1

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible perd sa résistance psychique jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 4

Réussite : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et votre prochaine attaque psionique contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 1d6 dégâts psychiques supplémentaires.

**Harponnage psionique** Batailleur Attaque 17

*Vous imprégnez votre attaque d'énergie psionique, ce qui vous permet de frapper avec précision et de forcer votre adversaire à se déplacer à votre guise.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. Vous vous décalez ensuite de 1 case dans l'espace que la cible a quitté.

Accentuation 1

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Chaque fois que la cible se décale avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez entreprendre une action libre pour la faire glisser de 1 case à la fin du décalage.

Accentuation 4

Réussite : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts. Quand vous touchez un ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous le faites glisser de 2 cases.

**Sur les talons de la proie** Batailleur Attaque 17

*Votre attaque pilonne votre adversaire et vous permet de l'assujettir à un lien psionique qui le maintient près de vous.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Si la cible s'éloigne de vous à son tour de jeu suivant, vous pouvez entreprendre une action libre pour vous décaler de 3 cases vers elle après son déplacement.

Accentuation 1

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Vous êtes immunisé contre les états préjudiciables immobilisé et ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 4 (téléportation)

Réussite : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts. Si la cible s'éloigne de vous à son tour de jeu suivant, vous pouvez entreprendre une action libre pour vous téléporter dans une case qui lui est adjacente après son déplacement.

**Vortex de combat** Batailleur Attaque 17

*Votre attaque crée un vortex d'où émanent des vagues d'énergie psychique qui s'abattent sur vos ennemis. En augmentant son intensité, vous pouvez déplacer vos adversaires ou les clouer sur place.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 2 cases et le termine à plus de 2 cases de vous, il subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Constitution.

Accentuation 1

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tant que la cible se situe dans un rayon de 2 cases, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre vos alliés situés à plus de 2 cases de vous.

Accentuation 4 (téléportation)

Réussite : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 2 cases et le termine à plus de 2 cases de vous, vous pouvez le téléporter de 3 cases au prix d'une action libre, et il est immobilisé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19****Aspect de l'identité volée** Batailleur Attaque 19

*Vous prenez l'apparence de vos ennemis. En prenant ces formes, vous pouvez les amener à se blesser eux-mêmes.*

Quotidien ♦ arme, charme, métamorphose, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : vous adoptez l'aspect de l'identité volée jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

Accentuation 2

Effet : choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté ainsi qu'une de ses attaques de base de corps à corps. La créature se touche elle-même avec cette attaque de base au prix d'une action libre.

### Frappe implacable Batailleur Attaque 19

*Vous prenez une position idéale et frappez avec précision pour infliger une blessure grave. Tant que vous êtes dans cette posture, vous pouvez porter une attaque foudroyante à tout ennemi qui tente de s'écarter de vous.*

**Quotidien** ♦ arme, persistant, psionique

**Action simple** Proximité explosion 1

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

**Attaque principale** : Constitution contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous adoptez la posture de la tempête parfaite. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler.

**Cible secondaire** : l'ennemi en question

**Attaque secondaire** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible secondaire est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

### Représailles psioniques Batailleur Attaque 19

*Vous réinvestissez la colère que vous ressentez en voyant un de vos amis attaqué, et vous concentrez cette rage pour effectuer des attaques d'une précision diabolique.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, quand la cible attaque un de vos alliés, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre elle jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous bénéficiez déjà de ce bonus quand la cible attaque un allié, il augmente de 1.

### Supplice mental Batailleur Attaque 19

*Vous plantez un éclat de douleur psionique dans l'esprit de votre ennemi. Ensuite, chaque fois que vous le frappez, l'éclat se met à vibrer et lui inflige une terrible torture.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Volonté

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Chaque fois que vous touchez la cible avant que les dégâts continus prennent fin, ceux-ci augmentent de 5.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 22

### Endurance immortelle Batailleur Utilitaire 22

*Vous puisez dans vos réserves d'énergie psionique pour ignorer même les plus graves blessures.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre valeur de péril.

### Ceil ultime Batailleur Utilitaire 22

*Vous projetez votre esprit, ignorant toutes les barrières, pour détecter vos adversaires.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ignorez toutes les barrières bloquant la ligne d'effet et la ligne de mire dans un rayon de 20 cases. De plus, vous ignorez le malus de -2 lié aux attaques visant des adversaires disposant d'un abri ou d'un camouflage dans cette aire.

### Suprématie tactique Batailleur Utilitaire 22

*Vous devenez l'incarnation même du combat et tirez profit de la moindre erreur de vos ennemis pour percer leurs défenses et obtenir l'avantage sur eux.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, les ennemis vous confèrent un avantage de combat.

### Tactique insurpassable Batailleur Utilitaire 22

*Ayant décelé leurs faiblesses, vous manœuvrez parmi vos adversaires et vous positionnez à l'endroit le plus avantageux.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous décalez de 12 cases et pouvez traverser des espaces ennemis au cours de ce décalage.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 23

### Armure de lames Batailleur Attaque 23

*Votre allié est attaqué et vous intervenez pour le protéger.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Interruption immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi qui vous est adjacent vise un de vos alliés avec une attaque de corps à corps.

**Cible** : l'ennemi en question

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible vous attaque au lieu de l'allié.

**Effet** : vous n'avez pas droit à votre action simple habituelle à votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible subit à son jet d'attaque un malus égal à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, puis vous faites glisser la cible de 3 cases et vous décalez de 3 cases dans une case qui lui est adjacente. La cible vous attaque ensuite au lieu de l'allié.

**Effet** : vous avez droit à votre action simple habituelle à votre tour de jeu suivant.

**Bond offensif** Batailleur Attaque 23

*Vous bondissez sur votre adversaire en lui portant une série de coups furieux qui mettent à mal ses défenses.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA. Si vous n'étiez pas adjacent à la cible au début de ce tour de jeu, elle vous confère un avantage de combat pour cette attaque.

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

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous vous décalez de 3 cases. Si vous utilisez ce pouvoir non accentué à votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous décaler de 3 cases au prix d'une action libre avant ou après l'attaque.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous êtes invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Nervosité inhibitrice** Batailleur Attaque 23

*Votre assaut psionique met la pression à votre adversaire et inhibe sa capacité à manœuvrer.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et les cases adjacentes à vous et vos alliés constituent un terrain difficile pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, puis la cible est immobilisée et confère un avantage de combat à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Puissance de l'ogre** Batailleur Attaque 23

*Vous vous appropriez la force d'un ogre et portez un coup qui jette votre adversaire à terre, où il représente une proie facile pour vos alliés.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] dégâts. La cible se retrouve à terre, et si elle se relève avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle provoque des attaques d'opportunité ce faisant.

**Accentuation 2**

**Proximité** explosion 1

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

**Réussite** : 2[A] dégâts. La cible se retrouve à terre, et si elle se relève avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle provoque des attaques d'opportunité ce faisant.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 3[A] dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle se retrouve à terre, et si elle se relève avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle provoque des attaques d'opportunité ce faisant.

**Voile de la vision mentale** Batailleur Attaque 23

*Vous libérez une décharge d'énergie psionique dans l'esprit de votre adversaire, brouillant son champ de vision. Vous pouvez augmenter son intensité pour aggraver son état.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute créature située à plus de 4 cases de la cible dispose contre cette dernière d'un camouflage total.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases est invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 6**

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



## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Aspect de la pensée lumineuse

Batailleur Attaque 25

*Votre esprit et votre corps se mettent en harmonie alors que vous effectuez l'attaque parfaite et vous transformez en être de pensée pure.*

**Quotidien** ♦ arme, métamorphose, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Effet** : la cible subit 20 + votre modificateur de Constitution dégâts psychiques. Vous adoptez ensuite l'aspect de la pensée lumineuse jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

#### Accentuation 2

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les cibles de l'attaque à volonté. De plus, choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté. Celle-ci subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

### Frappe de la célérité mortelle

Batailleur Attaque 25

*Vous vous faufilez sur le champ de bataille, bondissant après chaque attaque vers un autre adversaire, à une telle vitesse que vos ennemis se croient face à une armée.*

**Quotidien** ♦ arme, persistant, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une, deux, trois ou quatre créatures

**Attaque principale** : Constitution contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : avant chaque attaque à l'exception de la première, vous vous décalez de votre VD. Après avoir effectué toutes les attaques, vous adoptez la posture de la célérité mortelle. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler.

**Cible secondaire** : l'ennemi en question

**Attaque secondaire** : Constitution contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Vous vous décalez de la moitié de votre VD et effectuez une attaque de base de corps à corps contre un autre ennemi.

### Martèlement psychique

Batailleur Attaque 25

*Après votre attaque, votre ennemi est incapable de reprendre ses esprits. En lui donnant une subtile instruction mentale, vous parvenez à prendre le contrôle de ses déplacements.*

**Quotidien** ♦ arme, charme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Volonté

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule). Tant qu'elle l'est, vous pouvez entreprendre une action libre au début de chacun de ses tours de jeu pour la faire glisser d'un nombre de cases égal à sa VD.

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

### Vol d'énergie vitale

Batailleur Attaque 25

*Votre attaque dévastatrice noue un bref lien psionique entre vous et l'adversaire, ce qui vous permet de saper ses réserves mentales pour alimenter les vôtres.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Volonté

**Réussite** : 5[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous gagnez 6 points de pouvoir.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 27

### Brillante récupération

Batailleur Attaque 27

*Après avoir manqué votre cible, vous changez de prise sur votre arme et portez vivement un second coup.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action mineure** Corps à corps arme

**Cible** : un ennemi que vous avez raté avec une attaque à ce tour de jeu.

**Attaque** : Constitution contre CA

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

#### Accentuation 2

**Attaque** : Constitution contre Réflexes

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

#### Accentuation 6

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

**Échec** : vous regagnez les points de pouvoirs que vous avez dépensés pour accentuer ce pouvoir.

### Cage de couardise

Batailleur Attaque 27

*Votre attaque sape l'assurance de votre adversaire qui craint désormais d'attaquer quiconque hormis vous. En utilisant plus d'énergie, vous pouvez même l'assommer.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Accentuation 2

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

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

#### Accentuation 6

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

**Miroirs mentaux** Batailleur Attaque 27

*Vous envahissez l'esprit de votre ennemi d'images qui l'empêchent de bien percevoir ses adversaires. En les rendant plus réelles encore, vous pouvez le pousser à s'en prendre aux cibles de votre choix.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, charme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque contre les créatures autres que vous.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible provoque des attaques d'opportunité quand elle effectue une attaque qui ne prend pas au moins un de vos ennemis pour cible.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'elle est dominée, la cible jouit d'un avantage de combat contre elle-même et vos ennemis.

**Tempête psionique** Batailleur Attaque 27

*Vous libérez une véritable tornade d'énergie psychique qui blesse vos ennemis et les force à s'occuper de vous d'abord s'ils ne veulent pas payer un lourd tribut.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

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

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, votre pouvoir pique spirituelle inflige des dégâts supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2**

**Proximité explosion 2**

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

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 6**

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

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez utiliser votre pouvoir pique spirituelle au prix d'une action libre, et il inflige des dégâts supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29****Aspect de l'annihilation** Batailleur Attaque 29

*Vous êtes investi d'une terrifiante magie destructrice quand vous frappez votre ennemi, dont vous désintégrez l'essence même pendant un instant.*

**Quotidien** ♦ arme, métamorphose, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Vigueur

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et 20 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Effet** : vous adoptez l'aspect de l'annihilation jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

**Accentuation 2**

**Effet** : la cible de l'attaque à volonté rate son premier jet de sauvegarde avant la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté. Celle-ci subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Barrage fatal** Batailleur Attaque 29

*Jugeant mentalement les défenses de votre adversaire, vous frappez sans pitié son point faible avec une vivacité et une grâce stupéfiantes, portant un coup fatal.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 6[A] + modificateur de Constitution dégâts. Les dégâts augmentent de 5 pour chaque effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler affectant la cible.

**Échec** : demi-dégâts. Les dégâts augmentent de 2 pour chaque effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler affectant la cible.

**Fracture mentale** Batailleur Attaque 29

*Vous libérez une explosion d'énergie psychique en tournoyant et en frappant à l'aide de votre arme, et vos ennemis titubent sous le choc.*

**Quotidien** ♦ arme, persistant, psionique, psychique

**Action simple** Proximité explosion 3

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

**Attaque principale** : Constitution contre Volonté

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques, puis la cible principale est hébétée et immobilisée (sauvegarde annule les deux).

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

**Effet** : vous adoptez la posture de fracture mentale. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler.

**Cible secondaire** : l'ennemi en question

**Attaque secondaire** : Constitution contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Vous faites glisser la cible secondaire de 3 cases dans une case qui vous est adjacente, et elle est immobilisée (sauvegarde annule).

**Frappe de la nova** Batailleur Attaque 29

*Vous vous déplacez à une vitesse étourdissante et portez une attaque dévastatrice.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre Réflexes

**Réussite** : 7[A] + modificateur de Constitution dégâts. Si vous n'avez plus de points de pouvoir, les dégâts augmentent de 2[A].

**Échec** : demi-dégâts.

## EGO D'ACIER

« Cet affrontement ne peut avoir qu'une issue : ta défaite. »

**Prérequis :** batailleur, pouvoir pique spirituelle

Si vous gagnez toujours, c'est grâce à votre confiance en vous. Même quand vous subissez un revers, votre résolution ne fléchit jamais, et vous êtes certain de vaincre l'adversité, aussi désespérée puisse être la situation. Certaines personnes prennent votre assurance pour de l'arrogance ou de la folie, mais vous leur montrez régulièrement que vous avez de quoi soutenir ce que vous avancez et prouver votre puissance à vos détracteurs.

Votre confiance en vous repose sur votre maîtrise psionique. Votre volonté érige autour de votre âme, de votre corps et de votre esprit une barrière d'énergie capable de dévier n'importe quelle attaque. Parfaitement sûr de vous, vous vous jouez des assauts ennemis et vous vous dressez, invaincu, essuyant sans broncher les coups les plus violents. Cette certitude tranquille vous permet de projeter la puissance de votre personnalité dans l'esprit de vos ennemis et de leur faire réaliser l'imminence de leur défaite.

## APTITUDES D'EGO D'ACIER

**Action ardue (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action



supplémentaire, vous pouvez utiliser votre pouvoir pique spirituelle au prix d'une action libre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Éclaboussure mentale (niveau 11) :** quand vous infligez des dégâts avec votre pouvoir pique spirituelle, chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme.

**Points de pouvoir parangoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Cascade psionique (niveau 16) :** quand vous réussissez un coup critique, vous regagnez 1 point de pouvoir.

## DISCIPLINES D'EGO D'ACIER

### Réplique cinglante

Ego d'acier Attaque 11

*Votre ennemi réalise qu'il a commis une erreur en s'en prenant à vous quand vous réagissez par une vive contre-attaque.*

**Rencontre** ♦ accentuable, arme, psionique

**Réaction immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur :** un ennemi qui vous est adjacent s'en prend à vous ou à votre allié avec une attaque de corps à corps ou de proximité.

**Cible :** l'ennemi en question

**Attaque :** Constitution contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la portée de votre pouvoir pique spirituelle monte à 10, mais il n'en reste pas moins un pouvoir de corps à corps. De plus, vous pouvez l'utiliser une fois au prix d'une action libre avant le début de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

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

### Profond mépris

Ego d'acier Utilitaire 12

*Grâce à votre force mentale, vous rendez votre chair aussi dure que de l'acier pour déjouer une attaque.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur :** vous êtes touché par une attaque visant une défense autre que la Vigueur.

**Effet :** l'attaque vise en fait votre Vigueur, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Crainte et répugnance

Ego d'acier Attaque 20

*Vous imprégnez votre attaque de toute la force de votre personnalité. L'assaut psychique vrille les nerfs de votre adversaire.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique, psychique, terreur

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Constitution contre Vigueur

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Constitution dégâts psychiques, et la cible provoque des attaques d'opportunité quand elle effectue des attaques de corps à corps (sauvegarde annule).

**Échec :** demi-dégâts, et la cible provoque des attaques d'opportunité quand elle effectue des attaques de corps à corps avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez entreprendre une action libre pour faire glisser la cible de 1 case quand elle est touchée par une attaque d'opportunité.

# GARDIEN DE FER

« Il va falloir que tu me frappes beaucoup plus fort que ça si tu veux attirer toute mon attention. »

**Prérequis :** batailleur

L'esprit est plus puissant que le corps, et vous en êtes le parfait exemple. En tant que gardien de fer, vous avez appris à canaliser l'énergie psionique à travers votre chair et vos os. D'une seule pensée, votre peau devient dure comme du fer et vos os aussi robustes qu'un roc. Au combat, vous êtes un vrai poids lourd capable d'encaisser des coups fracassants et de répliquer plus violemment encore.

Votre endurance inégalée vous permet de rester toujours en première ligne. Vous exultez devant l'expression désespérée qui se dessine sur le visage de vos ennemis quand les lames, les flèches et les griffes rebondissent sur vous sans vous faire de mal. Porté par cette assurance, vous vous jetez au cœur des combats, défiant vos adversaires de venir se frotter à vous.

## APTITUDES DE GARDIEN DE FER

**Contrôle de fer (niveau 11) :** quand un ennemi vous tire ou vous pousse, vous pouvez entreprendre une action libre pour le faire glisser de 2 cases après votre déplacement forcé.

**Fer indomptable (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA et aux jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Points de pouvoir paragoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Fer impénétrable (niveau 16) :** quand un ennemi vous inflige un coup critique, lancez un d20. Sur un résultat de 10 ou plus, le coup critique se transforme en réussite ordinaire.

## DISCIPLINES DE GARDIEN DE FER

### Puissance du gardien Gardien de fer Attaque 11

*Votre arme fusionne avec vous au moment où vous vous abattez sur votre ennemi pour le jeter au sol.*

**Rencontre** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Constitution contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Constitution + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible se retrouve à terre. Vous vous décalez ensuite de 2 cases dans une case adjacente à la cible.

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Cible :** une ou deux créatures

### Défense de fer Gardien de fer Utilitaire 12

*Votre peau devient aussi dure que du fer, ce qui vous permet d'ignorer les coups mortels.*

**À volonté** ♦ psionique

**Action simple** Personnelle

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lancez un d20 dès que vous subissez des dégâts. Sur un résultat de 10 ou plus, les dégâts tombent à 0. Sinon, ils sont réduits de moitié.



### Aspect du gardien de fer Gardien de fer Attaque 20

*Vous vous transformez en créature de fer, dispersant vos adversaires et écrasant ceux qui sont assez stupides pour tenter de se mettre en travers de votre chemin.*

**Quotidien** ♦ arme, métamorphose, psionique

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible :** chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

**Attaque :** Constitution contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible se retrouve à terre

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous adoptez l'aspect du gardien de fer jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cet aspect, vous pouvez utiliser l'accentuation suivante avec vos pouvoirs d'attaque à volonté de batailleur accentuables. Cette accentuation s'ajoute aux effets des pouvoirs à volonté ; elle ne les remplace pas.

**Accentuation 1**

**Effet :** jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, puis tout ennemi qui vous est adjacent et se retrouve à terre ou débute son tour de jeu à terre subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution. De plus, choisissez une créature touchée par l'attaque à volonté. Celle-ci subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

# LAME DU ZÉPHYR

« Peux-tu arrêter le vent ? Le saisir à pleines mains ? Si tel n'est pas le cas, tu n'as aucune chance de m'arrêter. »

**Prérequis :** batailleur

Sans formation officielle, vous avez appris vos techniques de façon aléatoire, débloquant un peu plus votre potentiel à chaque épreuve, découvrant de nouvelles méthodes en mêlant vos attaques psioniques à vos coups physiques. À un moment, durant vos combats, vous avez commencé à entendre une faible plainte, subtile, discrète, mais bien réelle.

Maintenant, quand vous combattez, la brise se transforme en ouragan, prêtant une force inédite à vos attaques. Ce que vous entendez, ce sont les vents psioniques qui tourbillonnent autour de vous. À cause de vos techniques grossières, l'énergie psionique s'échappe de vous. Mais au lieu de se dissiper, elle tourbillonne et souffle tout autour, invisible et indétectable par quiconque en dehors de vous et des ennemis qui se dressent face à vous. Quand vous récupérez cette énergie, votre corps subit une étrange transformation, se dissociant brièvement de la réalité avant que vous ne reveniez en place.

Plus vous exploitez ce pouvoir psionique débridé, plus vous devenez éthéré. Vous pouvez rassembler assez d'énergie pour fendre l'esprit de vos ennemis, ou encore pour disparaître et réapparaître à l'endroit le plus inattendu.

## APTITUDES DE LAME DU ZÉPHYR

**Action du zéphyr (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous êtes immatériel et déphasé jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Avantage de la fascination (niveau 11) :** vos attaques de corps à corps contre des ennemis étourdis, hébétés ou ralentis infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

**Points de pouvoir parangoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Vitesse du vent (niveau 16) :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la VD. De plus, le déplacement conféré par votre pouvoir *vitesse de la pensée* ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

## DISCIPLINES DE LAME DU ZÉPHYR

### Vent tranchant

Lame du zéphyr 11

*En entaillant votre adversaire, vous générez un vent psionique qui lui transperce l'esprit.*

**Rencontre** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Constitution contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

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

### Zéphyr mental

Lame du zéphyr Utilitaire 12

*Vous sentez la morsure de l'attaque ennemie et laissez les vents qui hurlent en vous s'immiscer dans votre chair pour vous mettre à l'abri.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur :** un ennemi vous touche.

**Effet :** vous vous décalez de 1 case. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous êtes immatériel et déphasé, et vos attaques ignorent la capacité immatériel.

### Frappe de la danse de l'ouragan

Lame du zéphyr

Attaque 20

*Vous devenez un véritable ouragan, entourant et malmenant vos adversaires.*

**Quotidien** ♦ arme, persistant, psionique, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale :** une ou deux créatures

**Attaque principale :** Constitution contre CA

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

**Effet :** si vous attaquez deux créatures avec ce pouvoir, vous vous téléportez de 5 cases entre la première attaque et la seconde.

Vous adoptez la posture de la danse de l'ouragan. Tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur :** un ennemi adjacent que vous avez marqué se déplace sans se décaler.

**Cible secondaire :** l'ennemi en question

**Attaque secondaire :** Constitution contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible secondaire est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous vous téléportez de 5 cases et téléportez ensuite la cible secondaire dans une case qui vous est adjacente.

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



# LAME ÉTERNELLE

« Ce n'est pas que moi que vous affrontez, mais sept générations des meilleurs guerriers au monde. »

**Prérequis :** batailleur

L'Ordre de la Lame Éternelle est une organisation mystérieuse, mais vous avez recherché ses maîtres et y avez été admis. Quoi qu'il ait pu vous y pousser, vous avez compris avoir fait le bon choix dès que les maîtres vous ont donné leurs premiers enseignements. Ce jour-là, vous avez d'abord appris à communiquer avec votre guide-lame, l'écho psychique des générations de lames éternelles qui vous ont précédé.

Les premiers membres de l'ordre avaient prévu l'émergence de la magie psionique. Quand ils moururent, ils projetèrent leur esprit dans le futur, en quête d'héritiers dignes de leur cause. Vous êtes l'un de ceux-ci. Votre guide-lame est à vos côtés, vous enseignant les arts offensifs des lames éternelles. Même si vous périssez au combat, votre expérience ne sera pas perdue, car votre esprit lui aussi partira en quête d'un nouveau champion à guider.

## APTITUDES DE LAME ÉTERNELLE

**Action guidée (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez refaire le prochain jet d'attaque que vous ratez avant la fin de votre tour de jeu.

**Guide-lame (niveau 11) :** vous gagnez le pouvoir *guide-lame*.

**Points de pouvoir paragoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.



**Guerrier éternel (niveau 16) :** quand vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, le fait d'être mourant ne vous rend pas inconscient et ne vous force pas à effectuer des jets de sauvegarde contre la mort avant la fin de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES DE LAME ÉTERNELLE

### Guide-lame

Aptitude de lame éternelle

*Vous vous dirigez vers votre ennemi et liez votre arme à son essence vitale pour accroître votre précision.*

**Rencontre** ♦ accentuable, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible :** l'ennemi pris dans l'explosion le plus proche de vous  
**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque d'opportunité contre la cible, et cette dernière vous confère un avantage de combat tant que vous êtes la seule créature à lui être adjacente.

**Accentuation 1**

**Spécial :** si la cible est réduite à 0 point de vie durant cette rencontre, vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

### Vigilance éternelle

Lame éternelle Attaque 11

*Tout en attaquant votre adversaire, vous évaluez soigneusement sa posture offensive : quand il portera sa prochaine attaque, vous la déjouerez sans mal.*

**Rencontre** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Constitution contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible provoque des attaques d'opportunité de votre part quand elle se décale.

**Accentuation 2**

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Constitution dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible provoque des attaques d'opportunité de la part de vos alliés et vous-même quand elle se décale ou effectue des attaques de proximité.

### Conseil du guide-lame

Lame éternelle Utilitaire 12

*Votre guide-lame vous donne l'intuition nécessaire pour surmonter quasiment n'importe quel défi.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action simple** Personnelle

**Effet :** vous gagnez une formation dans une compétence de votre choix pour laquelle vous n'en disposez pas. Cette formation persiste jusqu'à votre prochain repos court.

### Agression guidée

Lame éternelle Attaque 20

*Vous fouillez les souvenirs de votre guide-lame pour décrypter la stratégie de votre ennemi.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Constitution contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser *vigilance éternelle* contre la cible en guise de pouvoir à volonté. De plus, vous regagnez 2 points de pouvoir.



« Le destin du monde dépend de la flamme de vos passions. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur. Grâce à vous, vos alliés sont combattifs et concentrés sur leurs objectifs, et donc prêts à remporter la victoire. Quand vous attaquez, vous laissez libre cours aux émotions les plus intenses et mettez à nu les vérités profondes. Selon votre choix d'aptitudes de classe, vous avez un penchant secondaire pour le rôle de protecteur ou de cogneur.

**Source de pouvoir :** psionique. Vous êtes un guerrier de l'esprit dont les pensées virevoltent et tourbillonnent, semant le doute parmi vos adversaires et redonnant confiance à vos alliés.

**Caractéristiques principales :** Charisme, Constitution, Sagesse

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

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

**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 compétence :** au niveau 1, choisissez quatre formations de compétence dans la liste ci-dessous.

*Compétences de classe :* Arcanes (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissance de la rue (Cha), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** accentuation psionique, manteau flamboyant, *regain flamboyant*

Ceux qui se laissent dominer par leurs émotions finissent fous ou ravagés par des pulsions destructrices. La peur, l'avidité, le désir charnel et la haine sont des émotions persistantes capables de miner les protections de l'esprit contre les manipulations mentales. Doté de pouvoirs psioniques, vous suscitez ces émotions chez vos ennemis, fissurant leurs défenses et contrariant leurs attaques. Parallèlement, vous imprégnez vos amis de pensées encourageantes en les protégeant contre le désespoir et les autres émotions négatives.

Les flamboyants tiennent rarement leur art d'une formation officielle. À bien des égards, ce sont des autodidactes qui se sont découverts des pouvoirs psioniques à un moment de leur vie. Les circonstances dans lesquelles vous avez pris conscience de votre talent psionique déterminent la façon dont vous vous en servez désormais. Votre don a pu se réveiller au cœur d'une bataille, ce progrès mental vous permettant de renforcer vos attaques en réduisant en charpie l'esprit de vos ennemis. Il se peut également que vos amis fassent écho à votre pouvoir quand votre humeur déteint sur la leur, altérant leur état émotionnel et l'harmonisant avec le vôtre. Quelle que soit la nature de cette révélation, vous avez appris à exploiter ce pouvoir pour devenir un meilleur combattant et mener vos alliés à la victoire.

# APTITUDES DE FLAMBOYANT

Les flamboyants disposent des aptitudes de classe suivantes.

## ACCENTUATION PSIONIQUE

Grâce à la discipline et à l'application, vous êtes parvenu à maîtriser une forme de magie psionique plus polyvalente que celles dont disposent d'autres personnages. Vous connaissez un large éventail de pouvoirs à volonté, chacun d'entre eux étant un outil dans lequel vous pouvez investir la quantité exacte d'énergie psionique que vous désirez. Vous accumulez l'énergie psionique dans une réserve de pouvoir personnelle représentée en termes de jeu par les points de pouvoir. Vous pouvez vous en servir pour accentuer vos pouvoirs d'attaque à volonté, remplaçant les pouvoirs d'attaque de rencontre qu'utilisent les autres personnages.

En raison de cette aptitude de classe, vous acquérez et utilisez vos pouvoirs d'une façon légèrement différente de la plupart des autres classes.

**Pouvoirs d'attaque à volonté :** au niveau 1, vous choisissez deux pouvoirs d'attaque à volonté et un pouvoir d'attaque quotidien de votre classe, mais aucun pouvoir d'attaque de rencontre. Au lieu de cela, vous pouvez accentuer vos pouvoirs d'attaque à volonté au moyen de points de pouvoir. Ces pouvoirs s'accompagnent du mot-clé accentuable. Au fil de votre progression, vous gagnez des pouvoirs d'attaque à volonté et non de nouveaux pouvoirs d'attaque de rencontre. Au niveau 3, vous choisissez un nouveau pouvoir d'attaque à volonté de cette classe. Aux niveaux 7, 13, 17, 23 et 27, vous pouvez remplacer l'un de vos pouvoirs d'attaque à volonté par un autre de votre niveau ou moins. Les deux pouvoirs en question doivent être accentuables et issus de cette classe.

**Points de pouvoir :** vous commencez le jeu avec 2 points de pouvoir. Vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires aux niveaux 3 et 7, 1 point de pouvoir supplémentaire au niveau 13, et 2 points de pouvoir sup-

## APERÇU DU FLAMBOYANT

**Particularités :** vous menez vos compagnons en combattant en première ligne, associant de puissantes attaques de corps à corps à des assauts mentaux tout aussi rudes. Vos coups peuvent démanteler les défenses ennemies et les rendre plus vulnérables à ceux de vos alliés. De plus, vous pouvez inciter vos compagnons à accomplir des faits d'armes et manœuvres audacieux en les aidant à se positionner plus stratégiquement, à traverser le champ de bataille d'un bond pour fondre sur des adversaires éloignés ou à ignorer des afflictions mortelles.

**Religion :** les flamboyants se rapprochent de dieux sauvages et imprévisibles, préférant ceux qui incarnent la guerre ou la nature. Kord et Mélora sont les plus populaires, les flamboyants les plus indépendants se tournant également vers Avandra. Les flamboyants mauvais trouvent beaucoup de qualités à Baine et Gruumsh.

**Races :** les humains, demi-elfes et kalashtars sont les flamboyants les plus courants. Toutefois, drakéides, halfelins, gnomes et tieffelins excellent eux aussi dans cette classe, car ils disposent du charisme naturel requis pour focaliser efficacement leur force de personnalité.

plémentaires aux niveaux 17, 21, 23 et 27. Si vous obtenez des points de pouvoir issus d'une autre source (votre voie parangonique, par exemple), ceux-ci s'ajoutent à votre total de points de pouvoir. Vous pouvez utiliser vos points de pouvoir pour accentuer tout pouvoir accentuable dont vous disposez, quelle que soit l'origine de celui-ci. Vous regagnez tous vos points de pouvoir quand vous prenez un repos court ou prolongé.

| Niveau | Pouvoirs d'attaque à volonté | Points de pouvoir               |
|--------|------------------------------|---------------------------------|
| 1      | Choisissez-en deux           | 2                               |
| 3      | Choisissez-en un             | 2 supplémentaires (4 au total)  |
| 7      | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (6 au total)  |
| 13     | Remplacez-en un              | 1 supplémentaire (7 au total)   |
| 17     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (9 au total)  |
| 21     | –                            | 2 supplémentaires (11 au total) |
| 23     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (13 au total) |
| 27     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (15 au total) |

## MANTEAU FLAMBOYANT

La stabilité mentale d'un individu peut lui tenir lieu de bouclier contre la lente érosion causée par les émotions brutes. Les flamboyants se préparent donc en adoptant des postures mentales particulières pour repousser la menace de la peur, du désespoir et de la haine. Divers états d'esprit appelés « manteaux » permettent de protéger les pensées. Les plus fréquemment utilisés par les flamboyants sont les manteaux de clarté et d'allégresse. Choisissez une seule des options suivantes. Chacune d'elles vous confère un pouvoir, ainsi qu'un avantage dont vos alliés disposent en même temps que vous.

**Manteau d'allégresse :** vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts des attaques d'opportunité. Ce bonus est égal à votre modificateur de Constitution. De plus, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et aux tests d'Intimidation. Vous gagnez également le pouvoir *indignation flamboyante*.

**Manteau de clarté :** vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus à toutes les défenses contre les attaques d'opportunité. Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse. De plus, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Intuition et aux tests de Perception. Vous gagnez également le pouvoir *empresement flamboyant*.

## REGAIN FLAMBOYANT

Vous gagnez le pouvoir *regain flamboyant*. Votre état émotionnel galvanise vos alliés, les aidant à récupérer quand ils sont blessés.

## CRÉATION D'UN FLAMBOYANT

Le flamboyant dépend du Charisme plus que de toute autre caractéristique. La Constitution est importante pour les pouvoirs améliorant les attaques de vos alliés, et une Sagesse élevée permet de déjouer les attaques adverses. Vous pouvez choisir les pouvoirs que vous voulez, mais nombre de ceux du flamboyant sont plus adaptés à l'une ou l'autre des deux options présentées ici.

## FLAMBOYANT EUPHORIQUE

Vous parvenez à grand mal à contenir les émotions qui bouillonnent dans votre esprit tel un raz-de-marée. Quand vous attaquez, vous les laissez déborder hors de vous, renforçant la confiance de vos alliés et mettant à mal le courage de vos adversaires. Vous devriez choisir le Charisme comme caractéristique la plus forte, suivi de la Constitution pour améliorer les effets qui renforcent le moral de vos alliés et sapent les capacités de vos ennemis. Si vous voulez diversifier vos pouvoirs, une Sagesse élevée peut servir, mais vous devriez également penser à obtenir une bonne Dextérité pour optimiser les tests d'initiative et les Réflexes. Votre rôle secondaire est celui de cogneur et vos pouvoirs peuvent intensifier les attaques de vos alliés.

**Aptitude de classe suggérée :** manteau d'allégresse

**Talent suggéré :** Regain réconfortant

**Compétences suggérées :** Athlétisme, Connaissance de la rue, Endurance, Intimidation

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *coup démoralisant, frappe furibonde*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *acuité du briscard*

## FLAMBOYANT ILLUMINÉ

Vous percez à jour les faiblesses de l'ennemi et les révélez à vos alliés. Votre intuition et votre perspicacité leur permettent de ne pas succomber aux effets néfastes. Le Charisme doit être votre caractéristique la plus élevée. Vous devriez également envisager d'investir dans votre valeur de Sagesse pour tirer profit des pouvoirs qui sèment la confusion chez l'ennemi. Une Constitution élevée vous confère non seulement plus de points de vie et une Vigueur supérieure, mais vous permet aussi d'utiliser des pouvoirs auxquels recourent habituellement les flamboyants euphoriques. Vous jouez le rôle secondaire de protecteur, et sous votre autorité, vos alliés sont à l'abri du mal.

**Aptitude de classe suggérée :** manteau de clarté

**Talent suggéré :** Manteau curatif

**Compétences suggérées :** Bluff, Diplomatie, Intuition, Soins

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *bouclier psionique, frappe focalisante*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *faux pas dimensionnel*

## POUVOIRS DE FLAMBOYANT

Quand vous utilisez vos disciplines de flamboyant, vous transmettez vos pensées et vos émotions à ceux qui vous entourent. Ces sensations se propagent parmi les créatures proches, les remplissant de désespoir et de souffrance, ou au contraire d'espoir et de vigueur. Vos pouvoirs s'accompagnent d'effets visuels qui se manifestent par une couronne de lumière jaillissant en tourbillonnant de votre tête et projetant sa clarté tout autour de vous. La couleur de la lumière reflète votre humeur, de vifs éclairs violets symbolisant votre colère, le vert représentant la santé et la vigueur, le noir la peur et la mort, etc. Quand vous accentuez vos pouvoirs en dépensant des points de pouvoir, l'intensité lumineuse de la couronne augmente.

## APTITUDES DE CLASSE

Vous disposez du pouvoir *regain flamboyant*, et d'*empressement flamboyant* ou d'*indignation flamboyante* selon le manteau flamboyant que vous avez choisi.

### Empressement flamboyant Aptitude de flamboyant

Quand vous êtes touché par une attaque, votre énergie émotionnelle inspire vos alliés.

**Rencontre** ♦ psionique

**Aucune**

**Proximité** explosion 5

**Déclencheur :** une attaque vous met en péril.

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

**Effet :** chaque cible peut entreprendre une action libre pour se décaler de 1 case ou pour se déplacer de la moitié de sa VD.

### Indignation flamboyante Aptitude de flamboyant

Quand vous êtes blessé, l'intensité de votre rage déséquilibre vos adversaires.

**Rencontre** ♦ psionique

**Aucune**

**Proximité** explosion 5

**Déclencheur :** une attaque vous met en péril.

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

**Effet :** chaque cible confère un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### Regain flamboyant Aptitude de flamboyant

Vous dégagez une puissante vague d'émotions qui ravive un allié affaibli.

**Rencontre (spécial)** ♦ guérison, psionique

**Action mineure**

**Proximité** explosion 5 (10 au niveau 16)

**Cible :** vous ou un allié

**Effet :** la cible peut dépenser une récupération et regagne

1d6 points de vie supplémentaires.

Niveau 6 : 2d6 points de vie supplémentaires.

Niveau 11 : 3d6 points de vie supplémentaires.

Niveau 16 : 4d6 points de vie supplémentaires.

Niveau 21 : 5d6 points de vie supplémentaires.

Niveau 26 : 6d6 points de vie supplémentaires.

**Manteau d'allégresse :** la cible bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Manteau de clarté :** la cible bénéficie d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais une fois par round seulement. Au niveau 16, vous pouvez l'utiliser trois fois par rencontre, mais vous êtes toujours limité à une utilisation par round.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

### Bouclier psionique Flamboyant Attaque 1

Alors que vous rossez un adversaire, votre calme détermination motive un allié et lui permet de se défendre efficacement.

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple**

**Corps** à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir en Volonté égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Coup démoralisant** Flamboyant Attaque 1

*La violence effrénée de votre assaut suscite une poussée de terreur chez votre adversaire.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, terreur

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus en Volonté égal à 1 + votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

Proximité explosion 1

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus à toutes les défenses égal à 1 + votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Frappe focalisante** Flamboyant Attaque 1

*Vous attaquez votre ennemi avec calme et détachement, et cette clairvoyance donne à un allié proche la possibilité de se libérer d'un effet néfaste.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez effectuer un jet de sauvegarde.

**Accentuation 1**

Réussite : comme ci-dessus, et si le jet de sauvegarde est contre un effet de charme ou de terreur, il s'accompagne d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2**

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez effectuer un jet de sauvegarde.

**Frappe furibonde** Flamboyant Attaque 1

*La colère monte en vous et vous communiquez votre courroux à un allié pour qu'il attaque.*

À volonté ♦ accentuable, psionique

Action simple Corps à corps 1

Cible : un ennemi

Effet : un allié qui vous est adjacent peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre. Si l'attaque touche, la cible subit une vulnérabilité 2 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

Effet : comme ci-dessus, mais la vulnérabilité se limite aux dégâts psychiques et est égale à 1 + votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 2**

Effet : un allié situé dans un rayon de 5 cases peut entreprendre une action libre pour se décaler dans une case adjacente à la cible et ensuite lui porter une attaque de base de corps à corps. Si l'attaque touche, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires à la cible, et celle-ci subit une vulnérabilité à tous les dégâts égale à 1 + votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Frappe motivante** Flamboyant Attaque 1

*L'énergie et l'émotion que vous investissez dans votre attaque gagnent votre allié.*

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 1 (guérison)**

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié mourant situé dans un rayon de 5 cases regagne des points de vie égaux à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 2 (guérison)**

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez dépenser une récupération.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1**

**Acuité du briscard** Flamboyant Attaque 1

*Vous brillez tel un phare éclairant la voie qui mène à la victoire.*

Quotidien ♦ arme, psionique

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 votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution tant qu'ils vous sont adjacents.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

**Désordre mental** Flamboyant Attaque 1

*La frustration qu'éprouve votre adversaire devant ses propres erreurs fait la joie de vos alliés.*

Quotidien ♦ arme, psionique

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 aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à la moitié de votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule).

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible rate une attaque de corps à corps, vous ou un allié qui vous est adjacent gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + la moitié de votre niveau.

## Faux pas dimensionnel Flamboyant Attaque 1

*Votre adversaire tombe dans un trou dimensionnel et réapparaît loin de vous.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, psionique, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous téléportez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse, puis un allié qui lui est adjacent peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Cette attaque crée un périmètre dans l'espace libéré par la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui débute son tour de jeu dans un rayon de 3 cases du périmètre est tirée de 1 case vers lui ou en son sein. Au prix d'une action libre, vous pouvez téléporter de 3 cases une créature située dans le périmètre.

## Montée d'adrénaline Flamboyant Attaque 1

*Vos alliés ressentent une salutaire montée d'adrénaline à chaque coup qu'ils portent.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**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, quand vous ou un de vos alliés touchez la cible, le personnage ayant porté l'attaque peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

## Suggestion implantée Flamboyant Attaque 1

*Vous poussez l'ennemi à l'erreur et profitez de l'ouverture.*

**Quotidien** ♦ arme, charme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible est affectée par votre suggestion (sauvegarde annule). Tant que la suggestion persiste, chaque fois que la cible effectue une attaque, un allié adjacent peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre après qu'elle a résolu sa propre attaque.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Conduit psionique Flamboyant Utilitaire 2

*Vous transmettez une partie de votre énergie psionique à un allié dans le besoin.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Corps à corps contact

**Cible** : un allié

**Effet** : vous transférez 1 ou 2 points de pouvoir à la cible.

### Courbure de l'espace Flamboyant Utilitaire 2

*Vous réduisez la distance séparant un allié d'un ennemi.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Distance 5

**Cible** : un allié

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allonge de la cible augmente de 1, et elle ajoute votre modificateur de Sagesse à la portée de ses pouvoirs à distance.

## Échange dimensionnel Flamboyant Utilitaire 2

*Vous pliez la structure de l'espace entre vous et un allié.*

**Rencontre** ♦ psionique, téléportation

**Action de mouvement** Proximité explosion 5

**Cible** : un allié pris dans l'explosion

**Effet** : vous vous téléportez en même temps que la cible et échangez vos positions.

## Fontaine de vigueur Flamboyant Utilitaire 2

*En court-circuitant sa capacité à ressentir la douleur, vous vous assurez qu'un allié continue à se battre là où d'autres auraient failli.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Corps à corps contact

**Cible** : vous ou un allié

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible débute son tour de jeu sans être en péril, elle gagne des points de vie temporaires égaux à 1 + votre modificateur de Constitution.

## L'esprit sur la matière Flamboyant Utilitaire 2

*Vous persuadez un allié que les blessures qu'il a subies ne sont pas aussi graves qu'elles le paraissent.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Distance 5

**Cible** : vous ou un allié

**Effet** : la cible gagne des points de vie temporaires égaux à sa valeur de récupération.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 3

### Frappe de diversion Flamboyant Attaque 3

*En le frappant vivement, vous détournez brusquement l'attention de votre ennemi d'un allié.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous ou un allié adjacent à la cible marque cette dernière jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Effet** : l'état préjudiciable marqué des alliés qui vous sont adjacents prend fin, et ils peuvent se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

**Accentuation 2**

**Proximité explosion 1**

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

### Frappe impatiente Flamboyant Attaque 3

*Vous ne pouvez plus vous retenir : vous devez en finir immédiatement !*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Effet** : avant l'attaque, vous vous décalez de 1 case.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Un allié adjacent à la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts contre elle jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et chaque allié qui vous est adjacent peut se relever au prix d'une action libre.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution tant qu'ils vous sont adjacents.



### Frappe presciente Flamboyant Attaque 3

Votre arme sert d'avertissement à votre camarade.

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque principale : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Si la cible s'attaque à vous ou à un allié qui vous est adjacent à son tour de jeu suivant, vous pouvez lui porter l'attaque secondaire suivante au prix d'une interruption immédiate.

Attaque secondaire : Charisme contre Volonté

Réussite : la cible subit un malus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

#### Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, mais vous ne pouvez effectuer l'attaque secondaire que si la cible s'attaque à votre Volonté ou à celle de votre allié. Vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque secondaire égal à votre modificateur de Sagesse.

#### Accentuation 2

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Si la cible s'attaque à vous ou à un allié que vous voyez à son tour de jeu suivant, vous pouvez lui porter l'attaque secondaire suivante au prix d'une interruption immédiate, avec un bonus au jet d'attaque secondaire égal à votre modificateur de Sagesse.

### Poussée déroutante Flamboyant Attaque 3

Votre attaque surprend l'ennemi en le cinglant de corps et d'esprit.

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, terreur

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

#### Accentuation 1

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et si la cible est hébétée, vous la poussez d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Constitution.

#### Accentuation 2

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Constitution. De plus, la cible confère un avantage de combat à vos alliés qui lui sont adjacents à la fin du déplacement forcé.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

### Arsenal psionique Flamboyant Attaque 5

Une aura d'énergie psionique violette scintille autour de vous, renforçant les attaques de vos alliés.

Quotidien ♦ arme, périmètre, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

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

Effet : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 1. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous vous déplacez, il se déplace avec vous en restant centré sur vous. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution, et leurs attaques de corps à corps ignorent la capacité immatérielle.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

### Échange du destin Flamboyant Attaque 5

Vous pliez la trame de l'espace pour changer de place avec un allié.

Quotidien ♦ guérison, psionique, téléportation

Action simple Proximité explosion 5

Cible : vous et un allié pris dans l'explosion

Effet : les cibles se téléportent, échangent leurs positions, et peuvent ensuite effectuer une attaque de base au prix d'une action libre, avec un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque. Pour chacune de ces attaques qui touche, vous ou un allié que vous voyez pouvez dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde. Si les deux attaques de base ratent, vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

### Pulsation libératrice Flamboyant Attaque 5

Votre cerveau émet une pulsation qui crée une aura de clarté, aidant vos alliés à s'affranchir de certaines afflictions.

Quotidien ♦ arme, périmètre, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

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

Effet : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand un allié inflige des dégâts à un ennemi situé dans le périmètre, un allié lui aussi situé dans le périmètre peut effectuer un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

## Voile persistant Flamboyant Attaque 5

Que votre attaque soit réussie ou non, votre assaut psionique fait croire à votre adversaire que vous l'avez aveuglé.

**Quotidien** ♦ arme, charme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : toutes les créatures disposent d'un camouflage contre la cible, qui subit un malus de -5 aux tests de Perception (sauvegarde annule les deux).

**Échec** : demi-dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Effet secondaire** : toutes les créatures disposent d'un camouflage contre la cible, qui subit un malus de -5 aux tests de Perception (sauvegarde annule les deux).

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Ajustement physique Flamboyant Utilitaire 6

À votre contact, votre allié frémit, parcouru par une vague d'énergie.

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Corps à corps contact

**Cible** : vous ou un allié

**Effet** : la cible gagne des points de vie temporaires égaux à 1d12 + votre modificateur de Charisme.

### Bouclier mental Flamboyant Utilitaire 6

Vous vous concentrez pour ériger un écran psionique capable de vous abriter, vous et vos amis.

**Rencontre** ♦ périmètre, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 1

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et vos alliés bénéficiez d'une résistance 3 à tous les dégâts et d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde dans ce périmètre.

### Esquive opportune Flamboyant Utilitaire 6

Au moment où le péril guette votre ami, vous le mettez en sécurité.

**Rencontre** ♦ psionique, téléportation

**Interruption immédiate** Distance 20

**Déclencheur** : un allié est touché par une attaque d'opportunité.

**Cible** : l'allié en question

**Effet** : vous téléportez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

### Guérison des blessures Flamboyant Utilitaire 6

Vous accélérez le processus de guérison naturel de votre ami afin que ses blessures se referment à une vitesse étonnante.

**Quotidien** ♦ guérison, psionique

**Action mineure** Corps à corps contact

**Cible** : vous ou un allié

**Effet** : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

## Lien de combat Flamboyant Utilitaire 6

Vos sens fusionnent avec ceux de votre allié afin que vous voyiez les choses sous plusieurs angles.

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Distance 5

**Cible** : deux alliés que vous voyez ou vous et un allié que vous voyez

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que les cibles se situent dans un rayon de 5 cases l'une de l'autre, aucune ne confère d'avantage de combat quand elle est prise en tenaille, sauf si elles le sont toutes les deux.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 7

### Coordination psi Flamboyant Attaque 7

En reliant votre esprit à celui d'un allié, vous coordonnez vos efforts pour déconcerter l'adversaire.

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible** : une créature

**Effet** : un allié qui vous est adjacent peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action d'opportunité. En cas de réussite, vous et l'allié pouvez vous décaler au prix d'une action libre.

**Accentuation 1**

**Effet** : comme ci-dessus, et l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 au jet de dégâts s'il a marqué la cible.

**Accentuation 2**

**Proximité explosion 1**

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié adjacent à la cible peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action d'opportunité.

### Entaille préliminaire Flamboyant Attaque 7

Vous vous jetez sur votre ennemi, ce qui a pour effet d'intensifier les attaques de vos alliés.

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et chaque allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

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

**Accentuation 1**

**Effet** : si vous effectuez une charge avec ce pouvoir, vous pouvez vous décaler de 1 case avant de charger.

**Accentuation 2**

**Effet** : un ou deux alliés que vous voyez peuvent chacun charger des créatures autres que la cible au prix d'une action libre, avec un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

**Frappe courageuse** Flamboyant Attaque 7

En frappant votre adversaire, vous suscitez un élan de courage chez votre ami, ce qui vous renforce vous et lui contre les attaques de l'ennemi.

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous et un allié qui vous est adjacent bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA contre les attaques de la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, mais le bonus de pouvoir s'applique à toutes les défenses, pas uniquement à la CA.

Accentuation 2 (périmètre)

Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

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

Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Sagesse.

**Frappe gratifiante** Flamboyant Attaque 7

La réussite galvanise ceux que vous dirigez.

À volonté ♦ accentuable, arme, guérison, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Le prochain allié qui touche la cible avant le début de votre tour de jeu suivant regagne des points de vie égaux à votre modificateur de Constitution.

Accentuation 1

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Les alliés qui touchent la Volonté de la cible avant le début de votre tour de jeu suivant peuvent dépenser une récupération.

Accentuation 2

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Les alliés qui touchent la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant peuvent dépenser une récupération.

**Frappe perturbatrice** Flamboyant Attaque 7

Une décharge d'énergie psionique émousse les sens de votre ennemi qui prend ses propres compagnons pour des adversaires.

À volonté ♦ accentuable, arme, charme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une créature de votre choix au prix d'une action libre.

Accentuation 1

Réussite : modificateur de Charisme dégâts psychiques. Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible, les ennemis provoquent des attaques d'opportunité de la part de la cible, qui doit les effectuer.

Accentuation 2

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base contre une ou deux créatures de votre choix au prix d'une action libre.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9****Champ d'agonie** Flamboyant Attaque 9

Vous frappez l'adversaire en poussant un hurlement psychique qui crée une bulle de douleur mentale.

Quotidien ♦ arme, périmètre, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 1. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous vous déplacez, il se déplace avec vous en restant centré sur vous. Chaque fois qu'une attaque vous inflige des dégâts, chaque ennemi situé dans le périmètre subit 5 dégâts psychiques.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

**Couloir des épées** Flamboyant Attaque 9

Vous repoussez violemment votre adversaire. Au passage, vos alliés tirent profit de sa désorientation.

Quotidien ♦ arme, psionique

Action simple Proximité explosion 3

Cible : un ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre Vigueur

Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Effet : vous faites glisser la cible de 5 cases. Chaque allié adjacent à la cible durant ce déplacement forcé peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre, avec un bonus de pouvoir au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

**Festin d'abondance** Flamboyant Attaque 9

Vous enveloppez votre adversaire d'un filet psychique qui sape son énergie et la transmet à vos alliés.

Quotidien ♦ arme, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

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

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible subit des dégâts, vous et chaque allié qui vous est adjacent gagnez des points de vie temporaires égaux à 3 + votre modificateur de Sagesse.

**Festin du désespoir** Flamboyant Attaque 9

Votre attaque déboussole votre adversaire, et son désespoir vous confère, à vous et vos alliés, un regain d'énergie.

Quotidien ♦ arme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Volonté

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

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses, et chaque fois qu'elle rate une attaque, vous ou un allié que vous voyez regagnez 1 point de pouvoir.

## Réflexes émués

Flamboyant Attaque 9

*Votre adversaire se déplace de plus en plus lentement jusqu'à ce qu'il soit immobilisé, contaminant même ses alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**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 en VD (sauvegarde annule). Tant que le malus persiste, il augmente de 2 chaque fois que la cible attaque. Quand la VD de la cible tombe à 0 de cette façon, le malus disparaît, mais la cible est étourdie et maîtrisée (sauvegarde annule les deux).

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à la cible est ralenti (sauvegarde annule).

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Au bord du gouffre

Flamboyant Utilitaire 10

*Votre ami est entre la vie et la mort. Vous entrez en contact avec son esprit et il se réveille en sursaut.*

**Quotidien** ♦ guérison, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 10

**Cible** : un allié

**Effet** : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Si elle est mourante, elle regagne des points de vie supplémentaires égaux à 2d10 + votre modificateur de Charisme. De plus, elle peut se relever au prix d'une action libre.

### Bastion de volonté

Flamboyant Utilitaire 10

*Vous visualisez une robuste tour et créez ce faisant un bastion psionique protégeant vos alliés.*

**Quotidien** ♦ périmètre, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 3

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'une résistance psychique 10, d'un bonus de pouvoir de +4 en Volonté et d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, en Vigueur et en Réflexes. De plus, tout allié qui débute son tour de jeu dans le périmètre peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de domination ou d'étourdissement.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Gain de bravoure

Flamboyant Utilitaire 10

*Votre soutien régénère le courage de vos alliés.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Proximité explosion 1

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

### Résistance réactive

Flamboyant Utilitaire 10

*Vous anticipez une attaque et alimentez par magie votre résistance ou celle d'un ami.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Proximité explosion 10

**Déclencheur** : une attaque vous inflige des dégâts, à vous ou à un allié.

**Cible** : vous ou l'allié pris dans l'explosion

**Effet** : les dégâts que la cible subit de l'attaque en question sont réduits d'une valeur égale à votre niveau.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 13

### Audace de l'espoir

Flamboyant Attaque 13

*Votre optimisme inspire ceux qui vous entourent.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, les alliés situés dans un rayon de 5 cases peuvent réussir un coup critique contre la cible sur un résultat de 19-20.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et chaque fois qu'un allié réussit un coup critique contre la cible avant le début de votre tour de jeu suivant, vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

**Accentuation 4**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, les alliés situés dans un rayon de 5 cases peuvent réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

### Champ d'empressement

Flamboyant Attaque 13

*Votre attaque distrait l'ennemi, donnant à vos alliés l'occasion de manœuvrer stratégiquement.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, les alliés adjacents à la cible peuvent se décaler au prix d'une action mineure.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut se relever au prix d'une action libre.

**Accentuation 4**

**Proximité explosion 1**

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

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Un allié situé dans un rayon de 5 cases peut entreprendre une action de mouvement au prix d'une action libre.

### Encouragement victorieux

Flamboyant Attaque 13

*Vous submergez l'ennemi de visions de son triste sort tout en imprimant un allié de rêves de victoire.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Un allié adjacent à vous ou à la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Un allié adjacent à vous ou à la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque contre la Vigueur de la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le bonus est égal à votre modificateur de Constitution.

**Accentuation 4**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible et tous les ennemis qui lui sont adjacents.

**Frappe déroutante** Flamboyant Attaque 13

*Vous inondez l'esprit de l'ennemi d'images déroutantes.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et la cible subit également un malus de -2 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 4 (périmètre)**

**Proximité** explosion 1

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, les ennemis subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

**Frappe révélatrice** Flamboyant Attaque 13

*En frappant, vous ouvrez l'esprit de votre allié, lui permettant de découvrir le moyen de surmonter diverses afflictions.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Un allié adjacent à vous ou à la cible peut effectuer un jet de sauvegarde ou bénéficier d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Un allié adjacent à vous ou à la cible peut effectuer un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de pouvoir de +5 contre un effet de charme ou d'illusion, ou bénéficier d'un bonus de pouvoir en Volonté égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 4 (périmètre)**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. L'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout allié qui y débute son tour de jeu peut effectuer un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de pouvoir de +2, ou bénéficier d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15****Coup d'ensevelissement** Flamboyant Attaque 15

*Vous abattez brutalement votre arme sur votre ennemi, qui a subitement l'impression que lui et tous ses compagnons ont été enterrés vivants.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Tant que dure cet état préjudiciable, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à la cible est immobilisé jusqu'au début de son propre tour de jeu suivant.

**Échec** : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Tant que dure cet état préjudiciable, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à la cible est ralenti jusqu'au début de son propre tour de jeu suivant.

**Invitation à l'extermination** Flamboyant Attaque 15

*Un coup brutal déstabilise votre adversaire et le pousse inconsciemment à courir à sa perte.*

**Quotidien** ♦ arme, charme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : la cible est dominée et subit une vulnérabilité à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule les deux).

**Échec** : la cible est hébétée et subit une vulnérabilité à tous les dégâts égale à la moitié de votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule les deux).

**Mort imminente** Flamboyant Attaque 15

*Pour vos ennemis, la défaite est inévitable. Vous les forcez à en prendre conscience et à sombrer dans le désespoir.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 1. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les ennemis en péril qui y débute leur tour de jeu subissent 10 dégâts psychiques.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

**Offensive vigoureuse** Flamboyant Attaque 15

*L'excitation de la bataille vous envahit tandis que vous faites tourner votre arme, et vos émotions gagnent vos alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une, deux, trois ou quatre créatures

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Effet** : pour chaque attaque que vous effectuez avec ce pouvoir, un allié situé dans un rayon de 5 cases gagne des points de vie temporaires égaux à 3 + votre modificateur de Charisme.

**Violence incontrôlable** Flamboyant Attaque 15

*Vous irradiez la colère, ce qui décontenance vos ennemis et renforce vos alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 1. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution, tandis que les ennemis confèrent un avantage de combat.



## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### Adaptation mentale Flamboyant Utilitaire 16

*Vous vous connectez aux pensées de la cible pour réveiller en elle de nouveaux talents.*

**Quotidien** ♦ **psionique**

**Action simple** **Corps à corps contact**

**Condition** : vous devez prendre un repos court.

**Cible** : une créature

**Effet** : la cible gagne une formation dans une compétence de votre choix jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé.

### Étonnante intuition Flamboyant Utilitaire 16

*Sentant que vos ennemis sont sur le point de frapper, vous pressez vos alliés de se mettre en formation.*

**Quotidien** ♦ **psionique**

**Action libre** **Proximité explosion 3**

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'initiative.

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible peut se déplacer de la moitié de sa VD au prix d'une action libre.

### Heureuse récupération Flamboyant Utilitaire 16

*Vous partagez votre chance avec vos alliés.*

**Rencontre** ♦ **psionique**

**Aucune** **Proximité explosion 10**

**Déclencheur** : vous réussissez un jet de sauvegarde.

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

**Effet** : le prochain jet de sauvegarde qu'effectue chaque cible avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Constitution.

### Pleine santé Flamboyant Utilitaire 16

*La fortune vous sourit et vos alliés en profitent.*

**Quotidien** ♦ **périmètre, psionique**

**Action simple** **Proximité explosion 10**

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque fois que vous regagnez des points de vie, chaque allié situé dans ce périmètre gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié des points de vie que vous avez regagnés.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Restauration mentale Flamboyant Utilitaire 16

*Votre magie psionique permet à un allié d'ignorer de nombreuses blessures ou à plusieurs alliés d'en ignorer quelques-unes.*

**Quotidien** ♦ **guérison, psionique**

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

**Cible** : vous ou un allié pris dans l'explosion, ou vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : si vous ne visez qu'une créature avec ce pouvoir, elle regagne des points de vie comme si elle avait dépensé deux récupérations. Si vous visez plusieurs créatures, chaque cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 17

### Assaut défensif adamantin Flamboyant Attaque 17

Les minuscules cristaux que libère votre attaque protègent vos alliés et gênent les ennemis.

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, psychique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

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

Un allié adjacent à la cible marque cette dernière jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 1

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

Si la cible se décale à son tour de jeu suivant, un allié peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Accentuation 4 (périmètre)

Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de +4 à toutes les défenses contre les attaques venant de l'extérieur de celui-ci, et les ennemis subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

### Déluge terrifiant Flamboyant Attaque 17

Vous harponnez littéralement le corps et l'esprit de votre adversaire, de manière à ce qu'il ressente une véritable agonie mentale la prochaine fois qu'il est attaqué.

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, terreur

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

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

prochaine fois qu'un allié touche la cible avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez la faire glisser de 1 case au prix d'une action libre.

Accentuation 1

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. Quand un allié touche la cible avec une attaque contre la Volonté avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez la faire glisser de 1 case au prix d'une action libre.

Accentuation 4

Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. Quand un allié touche la cible avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez la faire glisser de 1 case au prix d'une action libre.

### Frappe de l'illumination Flamboyant Attaque 17

La lumière enveloppe votre adversaire et se pose ensuite sur un allié proche pour le protéger.

À volonté ♦ accentuable, arme, psionique, radiant

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

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

Un allié adjacent à vous ou à la cible bénéficie d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 1

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

Un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'une résistance nécrotique, psychique ou radiante égale à 3 + votre modificateur de Sagesse jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 4

Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

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

Effet : si vous touchez au moins une cible, un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'une résistance à tous les dégâts égale à 3 + votre modificateur de Sagesse jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### Frappe temporelle Flamboyant Attaque 17

Le temps se courbe autour de votre adversaire pour protéger vos alliés.

À volonté ♦ accentuable, arme, périmètre, psionique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts. L'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés êtes immatériels contre les attaques d'opportunité.

Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, mais vous et vos alliés êtes en fait immatériels contre les attaques visant les Réflexes.

Accentuation 4

Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. L'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés êtes immatériels.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Accélération temporelle Flamboyant Attaque 19

*Tandis que vous bondissez dans la mêlée, le temps s'accélère par saccades, en rythme avec vos actions.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts, puis la cible est ralentie et ne peut pas se décaler (sauvegarde annule les deux).

**Échec** : demi-dégâts, puis la cible est ralentie et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Tout allié qui y débute son tour de jeu bénéficie quant à lui d'un bonus de pouvoir de +2 en VD jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

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

### Disque de protection Flamboyant Attaque 19

*Votre attaque produit un champ d'énergie scintillant que vous pouvez déplacer pour protéger vos alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, invocation, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous invoquez un disque de force scintillant dans une case située dans un rayon de 5 cases. Les alliés situés dans cette case ou adjacents à celle-ci bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses. Vous pouvez déplacer le disque de 3 cases dans le cadre d'une action de mouvement. Quand une attaque touche un allié adjacent au disque, vous pouvez entreprendre une interruption immédiate pour lui conférer un bonus de +2 à toutes les défenses contre cette attaque. Le disque dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous entrepreniez l'interruption immédiate.

### Néfaste sympathie Flamboyant Attaque 19

*Vous tissez un lien mental avec vos adversaires, si bien que quand vos alliés subissent des dégâts, vos ennemis les ressentent eux aussi.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, psionique, psychique

**Action simple** Proximité explosion 1

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

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand un allié subit des dégâts d'une attaque alors qu'il est dans le périmètre, chaque ennemi qui s'y trouve également subit 5 dégâts psychiques.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Transfert de vitalité Flamboyant Attaque 19

*La souffrance qu'inflige votre attaque à votre adversaire vous redonne des forces pour soigner vos camarades.*

**Quotidien** ♦ arme, fiable, guérison, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Vigueur

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts. Une fois avant la fin de la rencontre, quand la cible est en péril au début de son tour de jeu ou est réduite à 0 point de vie, chaque allié que vous voyez regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération.

### Vigueur partagée Flamboyant Attaque 19

*Vous créez un nuage d'énergie étincelante pour revigorer vos alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, guérison, périmètre, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Quand un allié qui s'y situe dépense une récupération, tous les autres alliés qui s'y trouvent également regagnent 1d10 points de vie.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 22

### Emprunt temporel Flamboyant Utilitaire 22

*Vous dérobez un peu de temps et le donnez à l'allié qui en fera le meilleur usage.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Effet** : la cible peut utiliser une action libre pour entreprendre une action simple, une action de mouvement et une action mineure.

### Guérison rapide Flamboyant Utilitaire 22

*Vous concentrez vos pensées positives pour accélérer la guérison de vos alliés.*

**Quotidien** ♦ guérison, périmètre, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 1

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous vous déplacez, il se déplace avec vous en restant centré sur vous. Tout allié qui y débute son tour de jeu regagne 10 points de vie.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Insensibilisation mentale Flamboyant Utilitaire 22

*Vous influencez l'esprit de votre allié pour qu'il ne ressente plus la douleur pendant un temps.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Effet** : la cible bénéficie d'une résistance à tous les dégâts égale à la moitié de votre niveau jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Opportunité ajustée Flamboyant Utilitaire 22

*Vos pensées guident l'attaque de votre allié pour qu'elle atteigne son but.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Proximité explosion 3

**Déclencheur** : un allié situé dans un rayon de 3 cases effectue une attaque d'opportunité.

**Cible** : l'allié en question pris dans l'explosion

**Effet** : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 23

### Décalage sensoriel Flamboyant Attaque 23

*En frappant, vous forcez votre victime à porter son attaque contre un des points les mieux protégés de vos alliés.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques. La prochaine fois que la cible effectue une attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, elle vise la défense de votre choix.

#### Accentuation 2

**Proximité** explosion 1

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

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

Chaque fois que la cible attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle vise la défense de votre choix.

#### Accentuation 6 (périmètre)

**Proximité** explosion 1

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

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

Chaque fois que la cible attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle vise la défense de votre choix.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand un ennemi situé dans ce périmètre attaque, il vise la défense de votre choix.

### Frappe édifiante Flamboyant Attaque 23

*Votre attaque révèle les faiblesses de la cible.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

#### Accentuation 2

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, puis la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses et ne peut disposer d'un camouflage ou de l'invisibilité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Accentuation 6

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -3 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous et chaque allié qui vous est adjacent bénéficiez de vision aveugle 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Incursion révélatrice Flamboyant Attaque 23

*Au lieu d'attaquer, vous ouvrez votre esprit et poussez vos alliés à frapper.*

**À volonté** ♦ accentuable, psionique

**Action simple** Proximité explosion 10

**Cible** : un allié pris dans l'explosion

**Effet** : la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. Si cette attaque touche, la victime confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Accentuation 2

**Effet** : la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature qui vous confère un avantage de combat. La cible bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution. Si cette attaque touche, la victime est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Accentuation 6

**Cible** : un ou deux alliés pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible peut effectuer une attaque à volonté au prix d'une action libre. Si une attaque de la cible touche, elle gagne 15 points de vie temporaires.

### Torrent de folie Flamboyant Attaque 23

*Votre feinte déboussole l'adversaire, qui se jette sur l'un de ses compagnons.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, charme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature de votre choix.

#### Accentuation 2

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques et la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre un ennemi qui vous confère un avantage de combat. Si cette attaque touche, la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre un autre ennemi qui vous confère un avantage de combat.

#### Accentuation 6

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre chaque ennemi qui lui est adjacent.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Bombe mentale Flamboyant Attaque 25

*Votre attaque plante une bombe psychique dans l'esprit de votre adversaire.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Charisme contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous faites glisser la cible principale de 1 case.

**Effet** : avant la fin de la rencontre, vous pouvez effectuer une fois l'attaque secondaire suivante, quand la cible principale est réduite à 0 point de vie ou au prix d'une action mineure. L'attaque secondaire prend la forme d'une explosion de proximité 2 centrée sur la cible principale.

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

**Attaque secondaire** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible secondaire est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Bouillante aversion Flamboyant Attaque 25

*Vous persuadez votre ennemi et les adversaires proches qu'ils sont en train de brûler vifs.*

**Quotidien** ♦ arme, feu, périmètre, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui y termine son tour de jeu subit 10 dégâts de feu (sauvegarde annule).

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## Convocation punitive Flamboyant Attaque 25

*Vous contraignez vos ennemis à s'approcher pour les châtier.*

**Quotidien** ♦ arme, charme, psionique, psychique

**Action simple** Proximité explosion 5

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

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : vous tirez la cible de 4 cases, et elle subit 4[A] + votre modificateur de Charisme dégâts psychiques. L'ennemi choisit ensuite d'être poussé de 3 cases ou de subir un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

## Couronne de bataille Flamboyant Attaque 25

*Les émotions que vous dégagéz donnent à vos alliés un regain de courage et leur permettent d'accomplir des prouesses.*

**Quotidien** ♦ guérison, périmètre, psionique

**Action simple** Proximité explosion 5

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous vous déplacez, il se déplace avec vous en restant centré sur vous. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient de régénération 5 et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque, et leurs attaques infligent 1d10 dégâts supplémentaires.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## Révélation des atouts Flamboyant Attaque 25

*Votre attaque éclaire les sens de vos alliés et aide vos amis à anticiper les attaques ennemies.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus à toutes les défenses égal au nombre d'ennemis qui s'y trouvent également.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 27

### Bastion revigorant Flamboyant Attaque 27

*Un coup réussi avec votre arme permet à un allié proche de se reprendre.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde, un bonus de pouvoir de +5 s'il l'effectue contre des dégâts continus.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts, et chaque allié que vous voyez peut effectuer un jet de sauvegarde.

### Bouleversement Flamboyant Attaque 27

*Vous perturbez l'ennemi et le privez de son potentiel offensif.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

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

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque.

**Accentuation 2**

**Proximité explosion 1**

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

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

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque contre la Volonté égal à votre modificateur de Constitution.

**Accentuation 6 (périmètre)**

**Proximité explosion 1**

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

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

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est affaiblie et subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

### Frappe dédaigneuse Flamboyant Attaque 27

*Une fois touché, vous écarterez l'ennemi et le laissez affronter vos amis.*

**À volonté** ♦ accentuable, arme, psionique, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous téléportez la cible de 5 cases dans une case adjacente à un allié.

**Accentuation 2**

**Proximité explosion 1**

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous téléportez la cible dans une case adjacente à un allié qui vous est adjacent.

**Accentuation 6 (périmètre)**

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

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion de proximité 1. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand un ennemi y entre ou y débute son tour de jeu, vous pouvez le téléporter de 5 cases au prix d'une action libre. Tout allié qui y entre ou y débute son tour de jeu peut se téléporter de 5 cases au prix d'une action libre.

## Frappe grisante Flamboyant Attaque 27

Grâce à l'inspiration que vous leur donnez, vos alliés frappent et récupèrent en cas de succès.

À volonté ♦ accentuable, psionique

Action simple Proximité explosion 5

Cible : un allié pris dans l'explosion

Effet : la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Accentuation 2

Effet : la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre, avec un bonus de pouvoir au jet de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse. Si cette attaque touche, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde.

Accentuation 6

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible peut entreprendre une action libre pour effectuer une attaque de base ou pour charger, avec un bonus de pouvoir au jet de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse. Si une cible touche, elle peut effectuer un jet de sauvegarde.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Étincelle de violence Flamboyant Attaque 29

Une lumière pourpre jaillit des yeux de vos alliés tandis que vos frères d'armes produisent un véritable barrage offensif.

Quotidien ♦ psionique

Action simple Proximité explosion 10

Cible : chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible peut effectuer une attaque à volonté au prix d'une action libre, avec un bonus de pouvoir au jet de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse. Si une cible rate, elle peut effectuer un jet de sauvegarde.

### Faiblesse indéniable Flamboyant Attaque 29

Vos adversaires se sentent soudain très fragiles tandis que vos amis, eux, ont l'impression d'être particulièrement puissants.

Quotidien ♦ arme, périmètre, psionique

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Charisme contre CA

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

Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse.

### Image fatale Flamboyant Attaque 29

Dans l'esprit de votre ennemi, vous devenez l'incarnation vivante de son trépas, et il recule sous vos assauts.

Quotidien ♦ arme, psionique, terreur

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre CA

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses tant qu'elle vous voit, et vous pouvez la faire glisser de 1 case au prix d'une action libre quand elle subit des dégâts de toute attaque.



### Projection empathique Flamboyant Attaque 29

Vos émotions déferlent si violemment sur le champ de bataille que vos alliés ressentent vos exploits et savent rattraper vos erreurs.

Quotidien ♦ arme, psionique

Action simple Proximité explosion 1

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez

Attaque : Charisme contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous touchez avec une attaque, les alliés situés dans un rayon de 3 cases bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De même, chaque fois que vous ratez avec une attaque, les alliés situés dans un rayon de 3 cases bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ADEPTE STYGIEN

« La seule véritable peur est celle que l'on se crée soi-même. »

**Prérequis :** flamboyant

L'esprit est plein d'ombres : souvenirs déstabilisants, vieilles craintes et cruelles déceptions y rôdent encore, prêts à être exploités et manipulés. Ceux qui connaissent ces peurs peuvent les transformer en armes et les amplifier jusqu'à ce qu'elles dévastent la conscience. Vous êtes passé maître dans ce domaine et vous les maniez avec une précision chirurgicale.

En tant qu'adepte stygien, vous sentez la peur et la terreur chez vos ennemis. Vous exploitez ces émotions et vous les utilisez pour vous en prendre à leur esprit. Grâce à vos pouvoirs, vous pouvez créer d'effrayantes horreurs que seuls vos adversaires perçoivent pour les détourner de vos alliés tandis que ceux-ci se placent judicieusement. Quand vous les tenez, vos adversaires se perdent dans un labyrinthe d'illusions presque tangibles, chacune plus terrifiante que la précédente.

### APTITUDES D'ADEPTE STYGIEN

**Action de débâcle (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de terreur, chaque cible touchée par l'attaque subit une vulnérabilité à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Cette vulnérabilité est égale à votre modificateur de Constitution.

**Points de pouvoir parangoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Repli craintif (niveau 11) :** chaque fois que vous touchez un ennemi avec un pouvoir de terreur, vous pouvez le faire glisser de 1 case.

**Périmètre de terreur (niveau 16) :** les ennemis situés dans tout périmètre créé par vos pouvoirs psioniques subissent un malus de -2 aux jets d'attaque. Les ennemis immunisés contre la terreur ignorent ce malus.

### DISCIPLINES D'ADEPTE STYGIEN

#### Frappe stygienne Adepte stygien Attaque 11

*Vous prenez à ses yeux l'apparence de la plus grande peur de votre ennemi, et celui-ci recule en titubant, terrifié.*

**Rencontre** ♦ accentuable, arme, psionique, psychique, terreur

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

**Accentuation 2**

**Réussite :** comme ci-dessus, et vous ou un allié pouvez porter une attaque de base de corps à corps à la cible au prix d'une action d'opportunité à tout moment du déplacement forcé.

#### Ombres lancinantes Adepte stygien Utilitaire 12

*Le doute obscurcit la vision de vos ennemis qui ont désormais du mal à percevoir la vraie menace qui se dresse devant eux.*

**Quotidien** ♦ périmètre, psionique

**Action mineure** Proximité explosion 3

**Effet :** l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous vous déplacez, il se déplace avec vous en restant centré sur vous. Vos alliés disposent d'un camouflage contre tous les ennemis situés dans le périmètre.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

#### Horreur subconsciente Adepte stygien Attaque 20

*Votre attaque invoque une horrible vision que seuls vous et votre ennemi pouvez percevoir.*

**Quotidien** ♦ arme, invocation, psionique, psychique, terreur

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre Volonté

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

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous invoquez une horreur subconsciente dans une case inoccupée située dans un rayon de 5 cases. Le monstre demeure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et il est invisible de tous excepté vous et la cible. Chaque fois que la cible débute son tour de jeu et voit l'horreur, elle doit terminer son tour de jeu plus loin du monstre qu'elle ne l'a commencé en s'en écartant d'un nombre de cases égal à la moitié de sa VD, ou subir 10 dégâts psychiques et conférer un avantage de combat jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure) :** l'horreur persiste et vous pouvez la déplacer de 4 cases.



# ÂME D'ARGENT

« Le désespoir n'a plus de prise quand je suis là. »

**Prérequis :** flamboyant

Vous êtes une âme lumineuse, l'incarnation de l'espoir, de la joie et d'une confiance infinie, et votre présence donne un moral d'acier à vos alliés. Sur le champ de bataille, vous balayez le désespoir, dispersez les doutes et alimentez la passion de vos alliés. En tant qu'âme d'argent, vous êtes un être d'une rare pureté. Vous savez voir le meilleur en toute situation, et vous trouvez des solutions là où d'autres ne conçoivent que la défaite. La mélancolie n'a pas de prise sur vous, car la lumière de l'optimisme dissipe le chagrin. Les autres sont contaminés par votre nature confiante et s'efforcent d'imiter votre exemple.

Les routes menant au statut d'âme d'argent sont variées. Il se peut que vous soyez tout simplement d'une nature bonne et saine sur laquelle les horreurs dont vous êtes témoin n'ont pas de prise. Vous pouvez également avoir été touché par un dieu qui a purifié votre âme et vous a appelé à servir une plus noble cause. Quelle que soit la cause de votre transformation, elle est profonde.

Dès que vous attaquez avec vos pouvoirs de flamboyant, une couronne argentée scintille tout autour de vous. Ceux qu'elle touche sont gagnés par votre confiance, la douleur due à leurs blessures s'estompe et ils continuent à se battre coûte que coûte.



HECTOR ORTIZ

## APTITUDES D'ÂME D'ARGENT

**Action vivifiante (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**Critique réparateur (niveau 11) :** chaque fois que vous réussissez un coup critique avec un pouvoir de flamboyant ou d'âme d'argent, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération.

**Points de pouvoir paragoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Dévastation d'argent (niveau 16) :** quand vous attaquez avec un pouvoir de flamboyant ou d'âme d'argent, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

## DISCIPLINES D'ÂME D'ARGENT

### Frappe d'argent

Âme d'argent Attaque 11

*Votre arme dégage une lumière argentée. Quand elle frappe, votre couronne luit pour revigorer un allié.*

**Rencontre** ♦ accentuable, arme, guérison, psionique, radiant  
**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération et se décaler de 1 case au prix d'une action libre. Si l'allié ne dépense pas de récupération, il gagne 10 points de vie temporaires.

**Accentuation 2**

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

Chaque allié situé dans un rayon de 3 cases peut dépenser une récupération et se décaler de 1 case au prix d'une action libre. Tout allié qui ne dépense pas de récupération gagne 10 points de vie temporaires.

### Vitalité bourgeonnante

Âme d'argent Utilitaire 12

*Votre contact redonne des forces à un camarade abattu.*

**Quotidien** ♦ guérison, psionique

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible :** un allié mourant

**Effet :** la cible peut dépenser une récupération, et elle bénéficie de régénération 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure) :** la régénération persiste. Vous ne pouvez maintenir la régénération que si la cible est en péril.

### Déluge d'argent

Âme d'argent Attaque 20

*Vos alliés puisent des réserves d'énergie dans la lumière argentée qui jaillit de vous.*

**Quotidien** ♦ arme, guérison, psionique, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre CA

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

**Effet :** chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération ou gagner des points de vie temporaires égaux à sa valeur de récupération.



# CERBÈRE PSIONIQUE

« Je suis ta prison, et aucune évasion n'est possible. »

**Prérequis :** flamboyant

Vous n'avez pas besoin de chaînes pour faire de vos ennemis vos prisonniers. Vous êtes un cerbère psionique, une prison vivante dont les pensées sont plus résistantes que des maillons d'adamantium. Quand vous affrontez vos adversaires, vous leur renvoyez leurs pensées pour former des murailles mentales qui emprisonnent leur esprit et les paralysent sur place. Vous pouvez garder vos ennemis emprisonnés assez longtemps pour que vos alliés s'en approchent et les châtient comme il se doit.

La menace aberrante est insidieuse, se glissant perfidement dans le monde physique et propageant son influence corruptrice pour susciter des troubles et des mutations où qu'elle aille. Quel que soit le nombre de monstres aberrants que l'on détruit, d'autres naissent pour répandre leur perversion. La seule façon de répliquer est de les enfermer. En immobilisant la menace, vous pouvez la détruire, un monstre à la fois.

Vos efforts ne sont pas exclusivement tournés vers les ennemis aberrants. Quiconque se met en travers de votre quête farouche mérite d'être l'objet de vos terribles attentions...



## APTITUDES DE CERBÈRE PSIONIQUE

**Action d'incarcération (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque et qu'elle touche, la cible est également maîtrisée (sauvegarde annule).

**Geôlier assidu (niveau 11) :** chaque fois que vous touchez une créature immobilisée avec une attaque de corps à corps ou de proximité, celle-ci ne peut pas effectuer de jets de sauvegarde contre les effets qui immobilisent à son tour de jeu suivant.

**Points de pouvoir paragoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Murs écrasants (niveau 16) :** tant que vous êtes adjacent à un ennemi immobilisé, celui-ci confère un avantage de combat.

## DISCIPLINES DE CERBÈRE PSIONIQUE

### Frappe de confinement Cerbère psionique Attaque 11

*Votre attaque lie l'esprit de l'ennemi à l'aide de chaînes psioniques.*

**Rencontre** ♦ accentuable, arme, psionique, psychique  
**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre CA

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### Convocation du bourreau Cerbère psionique Utilitaire 12

*Une fois votre ennemi paralysé, vous faites appel à son bourreau pour qu'il en finisse au plus vite.*

**Rencontre** ♦ psionique, téléportation

**Action de mouvement** Proximité explosion 5

**Condition :** vous devez être adjacent à un ennemi immobilisé.

**Cible :** un allié pris dans l'explosion

**Effet :** vous téléportez la cible dans une case adjacente à un ennemi immobilisé qui vous est adjacent. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre cet ennemi et d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

### Prison parfaite Cerbère psionique Attaque 20

*Les pensées de votre adversaire croulent sous l'impact effroyable de votre attaque.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, psionique, terreur

**Action simple** Proximité explosion 1

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

**Attaque :** Charisme contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, puis la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux).  
**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures hébétées ne peuvent pas le quitter. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

# STRATÈGE TALARIEN

« Tes pensées te trahissent. »

**Prérequis :** flamboyant

Il y a bien longtemps, quand des monstres aberrants s'infiltrèrent pour la première fois dans le monde physique, une société de guerriers fut fondée pour protéger le monde contre l'influence corruptrice du Royaume Lointain. Les membres de la société compilèrent leurs techniques dans un ouvrage connu sous le nom de *Codex Talarien*. Les formes et les disciplines requises pour maîtriser leur art du combat psionique y étaient décrites. Durant les innombrables années qui se sont écoulées depuis sa fondation, la société s'est peu à peu dégradée et dissoute. Ses monastères sont tombés en ruine et les écrits de ses adeptes ont été éparpillés de par le monde.

Vous avez trouvé des fragments de textes de cette antique société et appris à concentrer vos pouvoirs psioniques pour obtenir un avantage tactique au combat. Comme votre formation a été plutôt chaotique, véritable puzzle de connaissances que vous avez rassemblées, vous devez improviser dans les cas où elle est incomplète, puisant dans vos pouvoirs de flamboyant pour combler vos lacunes. Toutefois, les enseignements que vous avez découverts se sont avérés instructifs, et vous pouvez gérer à peu près n'importe quel champ de bataille.

La clef de votre formation est la capacité à lire les intentions des ennemis et à retourner ces informations contre eux. La clarté de votre vision, associée à votre réceptivité aux pensées et aux expériences de ceux qui vous entourent, vous confère un avantage tactique décisif. Vous pouvez avertir vos alliés des attaques imminentes, déplacer des compagnons pour contrer les formations



ennemis et aider vos amis à se disperser quand ils sont confrontés à des pouvoirs magiques dévastateurs.

## APTITUDES DE STRATÈGE TALARIEN

**Action d'anticipation (niveau 11) :** quand un ennemi pénètre dans une case qui vous est adjacente, vous pouvez dépenser un point d'action pour entreprendre une action simple au prix d'une interruption immédiate.

**Instinct de combat (niveau 11) :** vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests d'initiative.

**Points de pouvoir parangoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Regain du tacticien (niveau 16) :** chaque fois que vous utilisez votre pouvoir *regain flamboyant*, vous pouvez faire glisser chaque allié pris dans l'explosion de 1 case.

## DISCIPLINES DE STRATÈGE TALARIEN

### Tactique d'anticipation Stratège talarien Attaque 11

*Votre intuition tactique pousse votre allié à se positionner à l'endroit idéal.*

**Rencontre** ♦ accentuable, psionique

**Interruption immédiate** **Proximité** explosion 3

**Déclencheur :** un ennemi situé dans un rayon de 2 cases effectue une attaque de corps à corps.

**Cible :** un allié pris dans l'explosion

**Effet :** la cible peut entreprendre une action libre pour se décaler de 1 case et effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question. L'attaque inflige 1d8 dégâts supplémentaires à l'ennemi.

**Accentuation 2**

**Cible :** un ou deux alliés pris dans l'explosion ou vous et un allié pris dans l'explosion

**Effet :** chaque cible peut entreprendre une action libre pour se décaler de 2 cases et effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question.

### Ordre perspicace Stratège talarien Utilitaire 12

*Vous exhortez vos alliés à changer de position ou à se défendre.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** **Proximité** explosion 5

**Cible :** vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet :** chaque cible peut se décaler de la moitié de sa VD au prix d'une action libre ou bénéficier d'un bonus de +3 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Efforts combinés Stratège talarien Attaque 20

*En percevant le champ de bataille par les sens de vos alliés, vous détectez le meilleur endroit où frapper.*

**Quotidien** ♦ arme, psionique

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

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque allié situé dans un rayon de 2 cases de la cible.

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



« Je suis l'éclair, le cataclysme, la mer démontée. Je suis l'émissaire de ta destruction. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur. Vous êtes un chasseur primal qui forge des liens avec de mystérieux esprits pour mieux terrasser sa proie. Selon votre choix d'aptitudes de classe, vous tendez vers le rôle secondaire de cogneur ou de protecteur.

**Source de pouvoir :** primale. Par l'intermédiaire de cérémonies ancestrales et d'évocations murmurées, vous faites appel aux esprits primaux qui contribuent à votre cause.

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Force, Dextérité

**Port des armures :** étoffe, cuir

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

**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 compétence :** Nature. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétence supplémentaires dans la liste ci-dessous.

*Compétences de classe :* Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Discrétion (Dex), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** lien du limier, tir implacable

Les limiers sont des champions primaux qui sillonnent les étendues sauvages pour traquer ceux qui osent les souiller. Versés dans les techniques de chasse que les leurs se transmettent depuis des générations, ils mêlent leur maîtrise des armes de jet et des arcs avec leurs évocations primales. Cette combinaison leur permet de porter leurs attaques meurtrières de très loin en gênant considérablement l'ennemi. Quand un limier lance un projectile, cela libère les esprits primaux qui y sont liés par de très vieilles évocations. Il s'agit parfois de bêtes terrifiantes et d'autres fois, de la force brute de la nature.

Limier, vous êtes à la fois chasseur et mystique. Vous vivez en osmose avec la nature, mais vous êtes tout autant lié aux esprits qui occupent le monde qui vous entoure. bercé par les traditions de votre peuple et les conseils murmurés par les esprits, vous évoluez sans peine dans les contrées sauvages, avec l'aisance des animaux. Quand un ennemi se présente, vous n'avez rien à craindre, d'une part parce que vous maîtrisez parfaitement vos armes, mais aussi parce que les esprits auxquels vous êtes uni contribuent à vos attaques par leur influence sauvage. Que vous recouriez aux éclairs, aux plantes grimpantes ou aux bêtes spectrales, vos ennemis sont mis à mal par vos assauts.

## APTITUDES DE LIMIER

Les limiers disposent des aptitudes de classe suivantes.

### LIEN DU LIMIER

Les limiers développent des liens très particuliers avec les esprits primaux en s'engageant solennellement à servir les desseins de ceux-ci. En contrepartie, les esprits accordent une partie de leur force à la cause de leurs champions.

Choisissez l'une des options suivantes. Ce choix vous confèrera des bonus à certains pouvoirs de limier, comme cela est indiqué dans la description des pouvoirs.

**Lien désincarné :** vous gagnez le pouvoir *représailles spirituelles*. Vous bénéficiez également d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet légères et les armes de jet lourdes, et lorsque vous effectuez une attaque en jetant une arme au maniement de laquelle vous êtes formé, elle revient dans votre main après l'attaque. En outre, tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez utiliser votre modificateur de Force pour déterminer votre CA, à la place de celui de Dextérité ou d'Intelligence.

**Lien du sang :** vous gagnez le pouvoir *esprits géoliers*. En outre, tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez vous décaler au prix d'une action mineure.

### TIR IMPLACABLE

Vous gagnez le pouvoir *tir implacable*. Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour demander aux esprits de propulser votre projectile vers un autre ennemi quand vous ratez une attaque à distance.

## CRÉATION D'UN LIMIER

Tous les limiers comptent sur la Sagesse pour communier avec les esprits qui les guident et les assistent dans leurs attaques. Les limiers s'associent aux esprits par l'intermédiaire de leur lien du limier. Le lien désincarné et le lien du sang sont les plus courants, votre choix correspondant à l'une ou l'autre des deux options de création proposées. Quel que soit votre lien, vous pouvez choisir les pouvoirs qui vous permettront de tenir au mieux vos engagements spirituels.

### LIMIER PROTECTEUR

Le monde naturel est en danger, par la faute de ses nombreux ennemis. Vous avez prononcé vos vœux et forgé un lien avec les esprits primaux en jurant de protéger la terre. La Sagesse est votre caractéristique la plus importante et doit donc être votre meilleure valeur. La Force fait peser vos attaques et châtie les ennemis qui s'approchent trop. Intéressez-vous aux pouvoirs qui invoquent des esprits pour harceler vos ennemis. Vous êtes plutôt enclin au rôle secondaire de protecteur.

**Aptitude de classe suggérée :** lien désincarné

**Talent suggéré :** Lien désincarné défensif

**Compétences suggérées :** Intuition, Nature, Perception, Soins

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *busard gardien*, *morsure de nuée*

**Pouvoir de rencontre suggéré :** *flèche-serpent*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *diablotin spirituel*

### LIMIER VENGEUR

Vous avez été témoin de la destruction et du pillage de la nature par des mortels cruels et inconscients. Vous ne pouvez plus attendre : la vengeance passe par le sang. Un serment sanguin vous pousse à traquer les ennemis du monde et ceux qui le souillent ne peuvent espérer de clémence de votre part. La Sagesse est votre caractéristique la plus importante, suivie de la Dextérité pour toujours avoir une longueur d'avance sur vos ennemis et éviter leurs attaques. Vous êtes plutôt enclin au rôle secondaire de cogneur.

**Aptitude de classe suggérée :** lien du sang

**Talent suggéré :** Dérobade du péril

**Compétences suggérées :** Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Nature

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *esprits élémentaires*, *morsure de nuée*

**Pouvoir de rencontre suggéré :** *flèche étincelante*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *tempête de fragments spirituels*

## POUVOIRS DE LIMIER

Vos pouvoirs sont des évocations tirées des liens que vous avez forgés avec les esprits primaux. Contrairement à la plupart des contrôleurs, vous vous servez de vos armes pour guider vos esprits alliés et leur courroux dévastateur. Vous décochez des flèches et lancez vos projectiles dans les rangs ennemis, sachant que les impacts vont s'accompagner d'éclairs ou de coups de tonnerre. Vos attaques peuvent également illustrer l'aspect des esprits qu'elles appellent pour assaillir l'adversaire.

### APTITUDES DE CLASSE

Chaque limier dispose du pouvoir *tir implacable*. Vous avez également accès au pouvoir *esprits géoliers* ou *représailles spirituelles* en fonction du choix de lien du limier que vous avez fait.

### APERÇU DU LIMIER

**Particularités :** vos flèches et armes de jet libèrent des énergies primales. Elles peuvent se manifester sous la forme d'esprits avides de vengeance, de vents glaciaux ou d'éclairs crépitants. Vos pouvoirs contrôlent l'ennemi, gênent ses mouvements, le figent sur place ou le blessent en représailles. De même, vos attaques peuvent faire intervenir des esprits qui tracassent et poursuivent sans relâche les adversaires.

**Religion :** comme d'autres personnages primaux, les limiers voient les esprits primaux comme des frères et des proches ; ils les vénèrent plus qu'ils ne s'intéressent aux dieux. Ceux qui malgré tout sont fidèles à une divinité tendent à révéler Mélora pour son influence sur les forces de la nature, Corellon (que l'on présente parfois comme le père de l'arc), Kord ou encore Sehanine. Les limiers mauvais vénèrent parfois Gruumsh ou Zehir.

**Races :** les elfes et les féral sont les limiers les plus courants, étant des races naturellement attirées par les voies primales, sans compter que leurs aptitudes innées les prédestinent aux facultés de la classe. Les goliaths qui se consacrent au combat à distance deviennent parfois limiers (préférant alors les armes de jet aux arcs et arbalètes). Les limiers silyvains sont aussi assez nombreux.

## Esprits géoliers

Aptitude de limier

*Vous faites appel aux esprits protecteurs pour harceler l'ennemi.*

**Rencontre** ♦ **primale**

**Action mineure**                      **Proximité explosion 1**  
(2 au niveau 11, 3 au niveau 21)

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

**Effet** : vous poussez chaque cible de 1 case, et chaque cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Représailles spirituelles

Aptitude de limier

*Vous esquivez une attaque et les esprits fusionnent autour de vous pour punir l'agresseur.*

**Rencontre** ♦ **arme, primale**

**Réaction immédiate**            **Corps à corps arme**

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde.

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

**Cible** : l'ennemi en question

**Effet** : la cible subit 1[A] + votre modificateur de Force dégâts, et vous la poussez de 1 case.

## Tir implacable

Aptitude de limier

*Alors même que votre ennemi esquive votre tir, le projectile va de lui-même chercher une autre cible.*

**Rencontre** ♦ **primale**

**Action libre**                      **Personnelle**

**Déclencheur** : vous ratez une créature avec une attaque à distance.

**Effet** : vous effectuez une attaque de base à distance contre un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de la créature ratée, en prenant une case de l'espace de la créature comme case d'origine de l'attaque.

**Spécial** : vous regagnez l'usage de ce pouvoir quand vous dépensez un point d'action.

## ÉVOCATIONS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

### Busard gardien

Limier Attaque 1

*Un esprit rapace s'acharne sur le visage de l'ennemi pour le faire battre en retraite.*

**À volonté** ♦ **arme, primale**

**Action simple**                      **Corps à corps ou Distance arme**

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou de jet lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible ne finit pas son tour de jeu suivant à au moins 2 cases de sa position de départ, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

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

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

## Esprits élémentaires

Limier Attaque 1

*Des esprits élémentaires prenant la forme de flammes, de glace sur le point de céder, de foudre ou encore d'un orage qui gronde, s'apprentent à torturer l'ennemi.*

**À volonté** ♦ **arme, primale ; variable**

**Action simple**                      **Distance arme**

**Cible** : une créature

**Spécial** : choisissez entre électricité, feu, froid et tonnerre quand vous utilisez ce pouvoir. Votre choix détermine le type de dégâts du pouvoir.

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts du type choisi.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute créature qui débute son tour de jeu adjacente à la cible subit des dégâts du type choisi égaux à votre modificateur de Dextérité.

Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts du type choisi.

## Étreinte spirituelle

Limier Attaque 1

*Des esprits jaillissent de votre arme pour saisir l'ennemi et gêner ses mouvements.*

**À volonté** ♦ **arme, primale**

**Action simple**                      **Distance arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

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

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

## Morsure de nuée

Limier Attaque 1

*Des insectes spirituels très agressifs assaillent votre ennemi.*

**À volonté** ♦ **arme, primale**

**Action simple**                      **Distance arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent subissent un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

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

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

## Semelles piquantes

Limier Attaque 1

*Un lierre garni de piquants émerge entre les pieds de l'ennemi quand vous frappez.*

**À volonté** ♦ **arme, périmètre, poison, primale**

**Action simple**                      **Distance arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. L'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion 1 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui y finit son tour de jeu subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur de Sagesse.

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

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

### Esprits arachnéens

Limier Attaque 1

L'esprit de l'araignée envoie ses rejets à l'assaut de vos ennemis.

**Rencontre** ♦ arme, poison, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de poison, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Esprits de possession

Limier Attaque 1

Un esprit profite de la blessure de votre adversaire pour le forcer à s'en prendre à son compagnon.

**Rencontre** ♦ arme, charme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre un ennemi qui lui est adjacent, au prix d'une action libre. Si l'attaque touche, la cible et l'ennemi en question sont également hébétés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Esprits espiègles

Limier Attaque 1

Des esprits viennent perturber l'adversaire en scintillant autour de lui et menacent de le faire trébucher au moindre déplacement.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible se déplace à son tour de jeu suivant, elle se retrouve à terre à la fin de celui-ci.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

### Flèche étincelante

Limier Attaque 1

Des particules de lumière primale apparaissent subitement autour de votre cible et éblouissent ceux qui l'entourent.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas disposer d'un abri, d'un camouflage ni d'un camouflage total, et les ennemis subissent un malus de -2 aux jets d'attaque quand ils sont situés dans un rayon de 2 cases d'elle.

**Lien du sang** : les ennemis subissent le malus quand ils sont situés dans un rayon de 2 + votre modificateur de Dextérité cases de la cible.

### Flèche-serpent

Limier Attaque 1

Votre projectile prend la forme d'un serpent constricteur. Quand il touche, il s'enroule avec une force inquiétante. Quand il libère sa proie, vos ennemis se dispersent.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts. À la fin du tour de jeu suivant de la cible, vous faites glisser celle-ci de 1 case, ainsi que chaque ennemi qui lui est adjacent.

**Lien désincarné** : le nombre de cases dont vous faites glisser les ennemis adjacents à la cible est égal à votre modificateur de Force.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Assaut givrant

Limier Attaque 1

Vous attaquez et faites appel aux esprits primaux pour givrer le sol sous les pieds de l'ennemi.

**Quotidien** ♦ arme, froid, périmètre, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre de terrain difficile qui prend la forme d'une explosion 1 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de froid. Vous pouvez annuler le périmètre au prix d'une action mineure.

### Champignons vénéneux

Limier Attaque 1

Quand votre projectile atteint l'ennemi, l'atmosphère se charge de spores qui produisent des vesses-de-loup frémissantes au contact du sol.

**Quotidien** ♦ arme, invocation, poison, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible principale est immobilisée (sauvegarde annule).

**Effet** : vous invoquez quatre champignons vénéneux apparaissant dans quatre cases différentes adjacentes à la cible. Chaque champignon peut effectuer l'attaque secondaire suivante en prenant sa case comme case d'origine. Une fois l'attaque effectuée, le champignon vénéneux disparaît, sans quoi il dure jusqu'à la fin de la rencontre.

**Action d'opportunité**

Proximité explosion 1

**Déclencheur** : un ennemi entre dans la case du champignon vénéneux.

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

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : modificateur de Sagesse dégâts de poison.



## Chauves-souris désincarnées Limier Attaque 1

*Votre attaque s'accompagne d'une volée d'esprits chauves-souris qui viennent troubler vos adversaires.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, primale

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

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

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

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

**Effet** : vous faites glisser chaque cible de 1 case. L'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre constitue également un terrain difficile pour les créatures volantes. Dans ce périmètre, les ennemis confèrent un avantage de combat. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 4 cases.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## Diablotin spirituel Limier Attaque 1

*Un esprit mal formé jaillit de votre arme pour s'agripper à votre adversaire et lacérer les proches ennemis quand le premier manque une attaque.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

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

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, la première fois du round que la cible rate une attaque, chaque ennemi qui lui est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse.

## Tempête de fragments spirituels Limier Attaque 1

*Votre projectile se transforme en explosion de fragments spirituels qui pleuvent sur l'adversaire.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Zone explosion 1 à portée de l'arme

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

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Enveloppe de l'esprit de pierre Limier Utilitaire 2

*Vous devenez aussi résistant que la pierre, si bien que vous sentez à peine les coups.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

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

### Grâce du cerf Limier Utilitaire 2

*La grâce que vous confèrent les esprits vous permet de vous déplacer et d'attaquer sans que votre adversaire puisse profiter de votre attention détournée.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : choisissez un ennemi que vous voyez. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de sa part.

## Harcèlement spirituel Limier Utilitaire 2

*Quand un ennemi surmonte un effet nuisible, vous demandez aux esprits vestiges de cet effet d'aller gêner un autre adversaire.*

**Quotidien** ♦ primale

**Action libre** Proximité explosion 10

**Déclencheur** : un ennemi que vous voyez se sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

**Cible** : un ennemi pris dans l'explosion autre que l'ennemi en question

**Effet** : chaque fois que la cible vous attaque avant la fin de la rencontre, elle confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

## Instinct du limier Limier Utilitaire 2

*Au cœur de la bataille, vous savez où frapper pour faire le plus mal.*

**Quotidien** ♦ persistant, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que ce pouvoir persiste, lorsque vous effectuez une attaque à distance contre une créature située dans un rayon de 2 cases, vous réussissez un coup critique sur un résultat de 19-20.



## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

### Dard du scorpion spectral Limier Attaque 3

*Votre attaque mobilise un esprit scorpion pour piquer vos ennemis.*

**Rencontre** ♦ arme, invocation, poison, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

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

Vous invoquez un esprit scorpion dans une case inoccupée adjacente à la cible. Le scorpion dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent au scorpion subit 5 dégâts de poison s'il ne termine pas son tour de jeu adjacent au scorpion.

### Esprit hivernal Limier Attaque 3

*Les esprits de l'hiver dansent en tourbillons de neige à l'endroit où s'abat votre attaque.*

**Rencontre** ♦ arme, froid, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

### Tir de repli Limier Attaque 3

*Vous brandissez votre arme pour demander aux esprits de stupéfier votre ennemi.*

**Rencontre** ♦ arme, primale, psychique

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : vous vous décalez de 1 case.

**Lien du sang** : le nombre de cases dont vous vous décalez est égal à votre modificateur de Dextérité.

**Spécial** : cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

### Tir de ruée Limier Attaque 3

*Un bison spectral apparaît dans le sillage de votre projectile qui file vers l'adversaire.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases, puis vous poussez chaque ennemi qui lui est adjacent de 2 cases.

**Lien désincarné** : le nombre de cases dont vous poussez la cible est égal à votre modificateur de Force.

### Tir fousseur Limier Attaque 3

*Des scarabées s'enfouissent dans la chair de l'ennemi, avant de resurgir pour attaquer ses alliés quand il se montre agressif.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La première fois que la cible effectue une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, chaque ennemi qui lui est adjacent subit 5 dégâts.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

LIMIER

### Appel du loup spectral Limier Attaque 5

*Votre attaque fait intervenir un esprit loup pour garder vos ennemis à distance.*

**Quotidien** ♦ arme, invocation, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

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

**Effet** : vous invoquez un loup spectral dans une case inoccupée adjacente à la cible. Le loup occupe sa case et dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vos alliés peuvent prendre les ennemis en tenaille avec le loup, auquel cas ils infligent 2d6 dégâts supplémentaires quand leurs attaques touchent.

**Maintien (mineure)** : le loup persiste, et chaque ennemi qui lui est adjacent subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Esprits protecteurs Limier Attaque 5

*Vous assénez un déluge de coups guidés par les esprits et faites reculer l'ennemi.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Proximité explosion 1

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

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 1[A] + 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases et elle se retrouve à terre.

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

### Tir-collet Limier Attaque 5

*Juste avant que votre tir atteigne sa cible, le projectile se désagrège en minuscules graines qui s'enfouissent pour faire pousser un lierre coriace.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible principale est maîtrisée (sauvegarde annule).

**Effet** : l'attaque crée un périmètre de terrain difficile qui prend la forme d'une explosion 1 centrée sur la cible principale. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que le périmètre persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante, en prenant une case du périmètre comme case d'origine.

**Action d'opportunité** Proximité explosion 1

**Déclencheur** : un ennemi entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Cible secondaire** : l'ennemi en question pris dans l'explosion

**Réussite** : la cible secondaire est immobilisée (sauvegarde annule).

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## Tir des fournaises

Limier Attaque 5

*Votre ennemi prend feu et embrase ses alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, feu, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible subit ces dégâts continus, chaque ennemi qui lui est adjacent subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

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

## Tir du berger

Limier Attaque 5

*En plein vol, votre projectile se divise en trois traits, pour projeter deux ennemis contre un troisième.*

**Quotidien** ♦ arme, fiable, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire** : une ou deux créatures situées dans un rayon de 5 cases de la cible principale

**Attaque secondaire** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] dégâts, et vous faites glisser la cible secondaire de 5 cases, dans une case adjacente à la cible principale.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Cape d'empennes

Limier Utilitaire 6

*Des pointes effilées émergent de votre peau ; les ennemis réfléchissent à deux fois avant de vous frapper.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois qu'un ennemi adjacent vous touche avec une attaque d'opportunité, il subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

### Don terrestre

Limier Utilitaire 6

*Alors que vous êtes au plus mal, vous puisez une force nouvelle dans la terre.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Condition** : vous devez être en péril ou affaibli.

**Effet** : vous gagnez des points de vie temporaires égaux au double de votre modificateur de Sagesse. Si vous êtes affaibli, vous pouvez également effectuer un jet de sauvegarde contre un seul effet vous affaiblissant.

### Foulée estompée

Limier Utilitaire 6

*Quand vous vous déplacez, on vous distingue de moins en moins.*

**Quotidien** ♦ illusion, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous adoptez une forme floue jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que cette forme persiste, si vous terminez une action de mouvement à au moins 3 cases de votre case de départ, vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : la forme persiste.

## Visée de l'aigle

Limier Utilitaire 6

*Votre vision s'aiguisse au point que vous distinguez les adversaires les plus lointains.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ne subissez aucun malus aux jets d'attaque quand vous attaquez à portée longue.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Déferlement de la tempête

Limier Attaque 7

*Les vents se déchainent subitement pour repousser vos ennemis.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Zone explosion 1 à portée de l'arme

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

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

**Lien désincarné** : le nombre de cases dont vous poussez la cible est égal à votre modificateur de Force.

### Esprit tonitruant

Limier Attaque 7

*On entend un lointain grondement qui augure de ce qui se passera quand votre projectile trouvera sa cible.*

**Rencontre** ♦ arme, primale, tonnerre

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, puis la cible se retrouve à terre et est assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Lien du sang** : chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Dextérité et est assourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Tir de la guêpe

Limier Attaque 7

*Des guêpes agressives cernent votre ennemi, venant ajouter leurs dards à la morsure de votre arme.*

**Rencontre** ♦ arme, périmètre, poison, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de poison. L'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion 1 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui y entre ou y débute son tour de jeu subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

### Tir de transfert féérique

Limier Attaque 7

*Vos projectiles s'accompagnent d'une lueur émeraude ; la puissance de la Féerie se charge de transférer l'ennemi à votre gré.*

**Rencontre** ♦ arme, primale, téléportation

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une ou deux créatures

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous téléportez la cible de 3 cases.

**Effet** : si vous touchez les deux cibles, au lieu de téléporter chacune d'entre elles de 3 cases, vous pouvez leur faire échanger leurs positions. Si vous optez pour cette solution, les deux cibles sont hébétées jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Tir sismique

Limier Attaque 7

Le sol se met à trembler sous les pieds de votre adversaire quand votre tir l'atteint.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre CA

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

Effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de zone 1 centrée sur la cible principale.

**Cible secondaire** : chaque ennemi pris dans l'explosion autre que la cible principale

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : vous faites glisser la cible secondaire de 1 case, et elle confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9

### Esprit bourrasque

Limier Attaque 9

Engendrés par les pires tempêtes au sortir de l'hiver, les esprits bourrasques s'abattent sur l'adversaire avec une furie primale.

**Quotidien** ♦ arme, électricité, primale, tonnerre

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et chaque ennemi adjacent à la cible subit 5 dégâts de tonnerre.

**Échec** : demi-dégâts.

### Esprits de feu et de glace

Limier Attaque 9

Les flammes et le givre mêlent leur puissance pour détruire l'ennemi.

**Quotidien** ♦ arme, feu, froid, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Choisissez soit la cible, soit une créature qui lui est adjacente. La créature choisie subit 5 dégâts de froid continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux). Chaque fois que cette créature subit ces dégâts continus, chaque ennemi adjacent à elle subit 5 dégâts de froid.

**Échec** : demi-dégâts, et la cible subit 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

### Ligotage à distance

Limier Attaque 9

Deux tirs jaillissent vers vos adversaires. Quand ils touchent, des vrilles surgissent pour ligoter les deux cibles entre elles.

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : deux créatures situées dans un rayon de 5 cases l'une de l'autre

**Attaque** : Sagesse contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : si les deux attaques touchent, vous faites glisser l'une des cibles de 5 cases dans une case adjacente à l'autre cible, et chacune est entravée par du lierre (sauvegarde annule). Tant que l'effet persiste sur une cible, celle-ci ne peut se déplacer d'aucune manière vers une case qui n'est pas adjacente à l'autre cible. Quand une cible effectue un jet de sauvegarde contre cet effet, elle peut accepter de subir 10 dégâts pour bénéficier d'un bonus de +5 à ce jet.

## Vengeance de la nature

Limier Attaque 9

Quand vous attaquez, la nature réagit par l'intermédiaire de plantes grimpantes qui saisissent vos ennemis.

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Vous faites glisser la cible de 1 case, et elle est immobilisée (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion 1 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque fois qu'un ennemi situé dans le périmètre inflige des dégâts avec une attaque, il est immobilisé (sauvegarde annule). Si cet ennemi est déjà immobilisé, il subit 5 dégâts et est maîtrisé au lieu d'immobilisé (sauvegarde annule).

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Broussailles protectrices

Limier Utilitaire 10

Des plantes grimpantes et autres végétaux surgissent pour vous protéger.

**Quotidien** ♦ périmètre, primale

**Action mineure** Proximité explosion 2

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés disposez d'un abri. Le périmètre constitue un terrain difficile pour vos ennemis.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Foulée fousseuse

Limier Utilitaire 10

Vous plongez directement dans la terre pour réparaître à quelque distance de votre point de départ.

**Quotidien** ♦ persistant, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez utiliser une action de mouvement soit pour vous déplacer à votre VD dans la terre, soit pour vous déplacer à la moitié de votre VD dans la pierre. Vous devez terminer ce déplacement dans un espace inoccupé.

### Virée féerique

Limier Utilitaire 10

Vous disparaîsez en Féerie. Quelques instants plus tard, vous réapparaîsez à distance.

**Rencontre** ♦ primale

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous êtes retiré du jeu. Au début de votre tour de jeu suivant, vous réapparaîsez dans l'espace inoccupé de votre choix. Le nombre de cases qui séparent le nouvel espace de l'espace quitté ne doit pas dépasser votre VD.

## Volée de moineaux

Limier Utilitaire 10

*Vous êtes blessé et vous vous dissipez sous la forme d'une volée de moineaux, pour vous reformer à quelques mètres de là.*

**Quotidien** ♦ métamorphose, primale

**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts d'une attaque.

**Effet** : vous prenez la forme d'un nuage de moineaux volants jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, et vous volez à votre VD sans provoquer d'attaques d'opportunité. Tant que vous êtes sous cette forme, vous êtes immatériel, vous ne pouvez pas attaquer, et vous ne pouvez ni ramasser, ni manipuler d'objets. Si vous êtes encore en l'air au début de votre tour de jeu, vous atterrissez sans subir de dégâts de chute.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Esprits venteux

Limier Attaque 13

*Le vent fouette et hurle à chacune de vos attaques.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Zone explosion 1 à portée de l'arme

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

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, puis vous poussez la cible de 2 cases et elle se retrouve à terre.

**Lien désincarné** : le nombre de cases dont vous poussez la cible est égal à votre modificateur de Force.

**Spécial** : l'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

### Nuée d'esprits

Limier Attaque 13

*Des abeilles furibondes suivent votre projectile et viennent s'agglutiner sur votre ennemi pour lui occulter la vue et tourmenter ses proches alliés.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est aveuglée, et les ennemis subissent un malus de -2 aux jets d'attaque tant qu'ils sont dans un rayon de 2 cases de la cible.

**Lien du sang** : les ennemis subissent le malus tant qu'ils sont dans un rayon de la cible égal à 2 + votre modificateur de Dextérité cases.

### Piège fangefée

Limier Attaque 13

*Votre attaque fait tomber votre ennemi dans un pli de l'espace, avant de le faire reparaître ailleurs, entravé par des esprits primaux.*

**Rencontre** ♦ arme, primale, téléportation

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Vous téléportez la cible de 3 cases, et elle est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

## Plongeon des corbeaux

Limier Attaque 13

*Des ombres d'oiseaux tourbillonnent autour de votre proie et leurs serres laissent des plaies sanglantes.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible ne finit pas son tour de jeu suivant à au moins 2 cases de sa position de départ, elle subit 1d8 dégâts.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

## Tir enragé

Limier Attaque 13

*Votre attaque empoisonne l'adversaire, qui se jette aussitôt sur son allié.*

**Rencontre** ♦ arme, poison, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de poison. La cible doit entreprendre une action libre pour charger la créature de votre choix. Si l'attaque de charge rate ou que la cible ne peut charger personne, elle subit 10 dégâts de poison.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Bouche féérique

Limier Attaque 15

*Vous ouvrez une faille provisoire vers la Féerie. Un tourbillon de magie enjôleuse enveloppe l'ouverture pour y traîner les créatures.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, primale, psychique, téléportation

**Action simple** Zone explosion 1 à portée de l'arme

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous l'annuliez au prix d'une action mineure. Tant que le périmètre persiste, vous pouvez effectuer l'attaque suivante, en prenant une case du périmètre comme case d'origine.

**Action d'opportunité** Proximité explosion 1

**Déclencheur** : une créature débute son tour de jeu dans le périmètre.

**Cible** : la créature en question prise dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si la cible quitte le périmètre avant la fin de son tour de jeu, vous pouvez la téléporter dans une case du périmètre au prix d'une action libre.

### Mucus corrosif

Limier Attaque 15

*Votre projectile vient frapper l'adversaire de plein fouet et sa peau se met à boursoufler. Les pustules éclatent en filets de substance corrosive qui vont brûler vos autres ennemis.*

**Quotidien** ♦ acide, arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts d'acide, puis la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent subissent 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et chaque ennemi adjacent à la cible subit 5 dégâts d'acide.

**Effet** : toute créature réduite à 0 point de vie par ce pouvoir est dissoute en flaque de substance corrosive qui occupe son espace. Jusqu'à la fin de la rencontre, toute créature qui entre dans cet espace ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts d'acide.

## Tir des trois rapaces

Limier Attaque 15

Votre attaque se transforme en esprits rapaces qui s'acharment sur votre adversaire.

Quotidien ♦ arme, primale

Action simple Distance arme

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes. Effectuez trois fois l'attaque.

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

Échec : demi-dégâts.

## Vague de sommeil

Limier Attaque 15

Votre projectile se désagrège dans une explosion de sable dont les grains se logent dans les yeux des adversaires et les plongent dans une fatigue insoutenable.

Quotidien ♦ arme, primale, sommeil

Action simple Zone explosion 2 à portée de l'arme

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est inconsciente au lieu d'hébéte (sauvegarde annule).

Échec : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

## ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 16

LIMIER

### Ailes éphémères

Limier Utilitaire 16

Quand on vous frappe, des ailes éphémères vous transportent en un lieu plus sûr.

Rencontre ♦ primale

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : un ennemi vous inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps ou de proximité.

Effet : vous volez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse et devez atterrir dans une case plus éloignée de l'ennemi que votre point de départ. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

### Frère de la terre

Limier Utilitaire 16

La terre accueille votre groupe comme de vieux amis, facilitant votre passage.

Rencontre ♦ primale

Action mineure Proximité explosion 5

Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion

Effet : chaque cible ignore le terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : l'effet persiste.

### Peau de ronces

Limier Utilitaire 16

Un lierre épineux surgit de votre peau, promettant mille tourments à ceux qui voudraient vous faire du mal.

Rencontre ♦ primale

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA, et toute créature qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit 10 + votre modificateur de Sagesse dégâts.

### Vision inéluctable

Limier Utilitaire 16

Vos projectiles s'accompagnent d'une lueur émeraude, si bien que nulle force terrestre ne peut vous bloquer la vue.

Quotidien ♦ primale

Action mineure Personnelle

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de vision dans le noir, vous ignorez le camouflage et le camouflage total, et êtes immunisé contre l'état préjudiciable aveuglé.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### Convocation de flèches

Limier Attaque 17

Des aigles hurleurs se joignent à la bataille en émergeant du monde spirituel pour s'acharner sur vos ennemis.

Rencontre ♦ arme, primale

Action simple Distance arme

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Sagesse contre CA

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

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.



## Danse des follets

Limier Attaque 17

*Des esprits rusés émergent de Féerie pour danser avec vos ennemis et les attirer vers les périls du champ de bataille.*

**Rencontre** ♦ arme, primale, téléportation

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous téléportez la cible de 5 cases. Un allié adjacent à l'espace de destination peut alors effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle au prix d'une réaction immédiate.

## Infestation de mites

Limier Attaque 17

*Votre ennemi s'effondre dans un nuage de mites qui aveugle les ennemis les plus proches.*

**Rencontre** ♦ arme, métamorphose, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, la cible est immatérielle, et les ennemis sont aveuglés tant qu'ils lui sont adjacents.

**Lien désincarné** : le nombre de cases dont vous faites glisser la cible est égal à 2 + votre modificateur de Force.

## Tir de la laisse carnée

Limier Attaque 17

*Le projectile perfore l'ennemi en emportant ses viscères qu'il plante dans le sol. La cible peut encore se déplacer, mais la douleur lui est promise.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 5 dégâts et est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Lien du sang** : la cible confère également un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Esprit incendiaire

Limier Attaque 19

*Votre projectile s'embrase de flammes bleues et déverse un feu liquide à son point de chute.*

**Quotidien** ♦ arme, feu, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continu (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : chaque ennemi adjacent à la cible subit 10 dégâts de feu.

## Esprits de furie

Limier Attaque 19

*Un tir bien placé fait intervenir des esprits primaux qui transmettent la douleur de la victime à d'autres ennemis.*

**Quotidien** ♦ arme, invocation, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

**Effet** : vous invoquez quatre esprits de furie dans quatre cases différentes adjacentes à la cible principale. Chaque esprit peut effectuer l'attaque secondaire suivante, en prenant sa case comme case d'origine. Une fois que l'esprit a attaqué, il disparaît. Sans cela, il dure jusqu'à la fin de la rencontre.

**Action d'opportunité** Proximité explosion 1

**Déclencheur** : un ennemi entre dans la case de l'esprit

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

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 5 + modificateur de Sagesse dégâts.

## Lierre lacérant

Limier Attaque 19

*Des plantes épineuses jaillissent de la terre et s'enroulent autour de vos ennemis qu'elles lacèrent quand ils veulent s'en dégager.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, primale

**Action simple** Zone explosion 2 à portée de l'arme

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

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1[A] + 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

**Effet** : l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts. Tant que le périmètre persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante, en prenant une case du périmètre comme case d'origine.

**Action libre** Proximité explosion 1

**Déclencheur** : un ennemi entre dans le périmètre

**Cible secondaire** : l'ennemi en question pris dans l'explosion

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 5 dégâts, et la cible secondaire est maîtrisée (sauvegarde annule).

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## Ronces avides

Limier Attaque 19

*Votre attaque fait pousser du lierre qui entortille l'adversaire et ne le libère pas sans l'avoir fait souffrir.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible est alors immobilisée jusqu'à ce qu'elle ait subi au moins 10 dégâts.

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

**Visée de subjugation** Limier Attaque 19

Quand votre projectile atteint sa cible, celle-ci est balayée de lueurs bleu et vert tandis que vous prenez le contrôle de son esprit.

**Quotidien** ♦ arme, charme, fiable, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est dominée (sauvegarde annule).

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

**ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 22****Bourbier primal** Limier Utilitaire 22

Le sol devient soudain humide et effervescent, et un marécage se crée.

**Quotidien** ♦ périmètre, primale

**Action simple** Zone explosion 5 à 10 cases ou moins

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Entrer dans une case du périmètre demande 2 cases de déplacement supplémentaires. Les créatures volantes ignorent cet effet.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

**Esprit guide** Limier Utilitaire 22

Les esprits vous aident à mieux viser un ennemi lointain.

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain jet d'attaque à distance intervenant avant la fin de votre tour de jeu.

**Promenade tellurienne** Limier Utilitaire 22

La terre vous ouvre les bras pour accepter votre groupe dans son étreinte primale.

**Rencontre** ♦ primale

**Interruption immédiate** Corps à corps 1

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

**Cible** : vous ou vous et un allié.

**Effet** : les cibles sont retirées du jeu. Au début de votre tour de jeu suivant, elles réapparaissent chacune dans des espaces inoccupés situés dans un rayon de 5 cases des espaces qu'elles ont respectivement quittés.

**Virée toute naturelle** Limier Utilitaire 22

L'espace de quelques instants, vous évoluez à la lisière entre le monde et le royaume des esprits.

**Quotidien** ♦ persistant, primale

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que ce pouvoir persiste, vous bénéficiez de déphasage.

**ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 23****Affaissement terrestre** Limier Attaque 23

Le sol se transforme en boue sous les pieds de l'adversaire, coincé dans un bourbier.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est maîtrisée, et les ennemis qui lui sont adjacents sont ralentis.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

**Enfer spirituel** Limier Attaque 23

À l'impact de votre arme sur l'ennemi, des étincelles jaillissent pour se muer en flammes d'autant plus vives que ses alliés multiplient leurs assauts.

**Rencontre** ♦ arme, feu, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est immobilisée et subit 5 dégâts de feu chaque fois qu'un ennemi situé dans un rayon de 5 cases d'elle effectue une attaque.

**Lien désincarné** : ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts de feu.

**Projectile rugissant** Limier Attaque 23

Quand vous attaquez, votre corps vrombit avant de libérer un rugissement destructeur issu du monde spirituel qui s'abat sauvagement sur vos ennemis.

**Rencontre** ♦ arme, primale, tonnerre

**Action simple** Zone explosion 2 à portée de l'arme

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

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est assourdie et hébétée, et chaque ennemi qui lui est adjacent est assourdi.

**Tempête de pennes** Limier Attaque 23

Quand votre projectile atteint l'adversaire, de longues pennes s'en extraient pour darder tout autour.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de zone 3 centrée sur la cible principale.

**Cible secondaire** : chaque créature prise dans l'explosion autre que la cible principale

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 dégâts, et la cible secondaire subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

**Tir fémoral** Limier Attaque 23

Vous touchez un point sensible de l'ennemi. Quand celui-ci se retranche, la douleur se précise.

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 5 dégâts chaque fois qu'elle se déplace à son tour de jeu ou qu'elle utilise un pouvoir d'attaque.

**Lien du sang** : ajoutez votre modificateur de Dextérité aux dégâts subis par la cible chaque fois elle se déplace à son tour de jeu ou qu'elle utilise un pouvoir d'attaque.



## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Farandole de foudre

Limier Attaque 25

Sur votre ordre, des étincelles prennent un aspect humanoïde pour danser autour de l'ennemi dans un jeu de lumières dévastateur.

**Quotidien** ♦ arme, électricité, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une ou deux créatures

**Attaque principale** : Sagesse contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : effectuez une attaque secondaire pour chaque cible principale. Chaque attaque prend la forme d'une explosion de zone 1 centrée sur une cible principale différente.

**Cible secondaire** : chaque créature prise dans l'explosion autre que les cibles principales

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

### Sentinelles avides

Limier Attaque 25

Vous décrivez un cercle de votre arme et des bêtes spirituelles écumantes apparaissent autour de vous pour vous défendre.

**Quotidien** ♦ arme, invocation, primale, terreur

**Action simple** Zone explosion 2 à portée de l'arme

**Effet** : vous invoquez quatre sentinelles spirituelles dans quatre cases inoccupées différentes de l'explosion. Les sentinelles occupent leurs cases respectives, et durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elles confèrent un abri à vous et vos alliés.

Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer une seule sentinelle dans une case située dans un rayon de 10 cases de vous. Tant que les sentinelles persistent, vous pouvez effectuer l'attaque suivante par leur intermédiaire.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur** : un ennemi débute son tour de jeu adjacent à une sentinelle

**Cible** : l'ennemi en question

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible de 5 cases en l'éloignant de la sentinelle.

**Maintien (mineure)** : les sentinelles persistent.

### Tir tonitruant

Limier Attaque 25

Un fracas retentissant accompagne votre coup ; le tonnerre domine les lieux.

**Quotidien** ♦ arme, primale, tonnerre

**Action simple** Distance arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Sagesse contre CA

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

**Effet** : effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de zone 1 centrée sur la cible principale.

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

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 10 dégâts de tonnerre, et la cible secondaire est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux).

### Vent putréfié

Limier Attaque 25

Un vent fétide porte votre projectile jusqu'au cœur de l'ennemi en dégageant une puanteur morbide.

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, poison, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent sont hébétés (sauvegarde annule).

**Effet** : l'attaque crée un périmètre qui prend la forme d'une explosion 1 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à ce que vous l'annuliez au prix d'une action mineure ou jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y finit son tour de jeu subit 10 dégâts de poison. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 4 cases.

## ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Averse tranchante

Limier Attaque 27

*Votre projectile éclate dans un nuage de fragments givrés et tranchants qui lacèrent les chairs, avant de fondre dans un torrent écarlate.*

**Rencontre** ♦ arme, froid, primale

**Action simple** Zone explosion 2 à portée de l'arme

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

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts de froid. Si la cible se déplace de plus de la moitié de sa VD à son tour de jeu suivant, elle se retrouve à terre à la fin de ce tour de jeu.

**Lien du sang** : si la cible se déplace à son tour de jeu suivant (de quelque distance que ce soit), elle confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Colère de la terre

Limier Attaque 27

*Des esprits de pierre et de terre sortent du sol pour répondre à l'appel de votre attaque et renverser vos ennemis.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, puis la cible et tous les ennemis situés dans un rayon de 2 cases d'elle se retrouvent à terre.

### Flèche dévorante

Limier Attaque 27

*Votre projectile se putréfie en filant vers la cible, jusqu'à ce qu'il n'en reste que d'immondes vers avides de la chair ennemie.*

**Rencontre** ♦ arme, nécrotique, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible et chaque créature qui lui est adjacente sont affaiblies jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

### Luxuriance alliée

Limier Attaque 27

*Votre projectile s'enracine dans votre cible pour donner naissance à des plantes grimpantes qui la font trébucher.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. La première fois que la cible subit des dégâts alors qu'elle est ralentie par ce pouvoir, elle devient immobilisée (au lieu de ralentie) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La première fois que la cible subit des dégâts alors qu'elle est immobilisée par ce pouvoir, elle se retrouve à terre.

### Toile de la veuve

Limier Attaque 27

*La plaie laissée par votre arme donne naissance à une nuée de veuves noires qui font reculer votre ennemi et cernent ses alliés.*

**Rencontre** ♦ arme, poison, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts de poison, et vous faites glisser la cible de 2 cases. Chaque ennemi adjacent à la cible à la fin de ce déplacement est maîtrisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Lien désincarné** : le nombre de cases dont vous faites glisser la cible est égal à votre modificateur de Force.

## ÉVOCATIONS QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Froid absolu

Limier Attaque 29

*La chaleur quitte le corps de votre cible qui se fige sur place.*

**Quotidien** ♦ arme, froid, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible est maîtrisée et subit une vulnérabilité 10 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux). En outre, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à la cible subit 5 dégâts de froid et est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

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

### Squelette tellurique

Limier Attaque 29

*Des fragments de roche jaillissent sur l'adversaire pour le broyer en réponse à votre assaut.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit 10 dégâts chaque fois qu'elle se déplace à son tour de jeu (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et la cible subit 5 dégâts chaque fois qu'elle se déplace à son tour de jeu (sauvegarde annule).

### Tir de piétinement

Limier Attaque 29

*À votre signal, des rhinocéros spectraux viennent piétiner vos adversaires. Alors, vous décochez en profitant de la débandade engendrée.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Effet** : vous effectuez une attaque de base à distance avec un bonus de +2 aux jets d'attaque contre chaque cible touchée par la décharge de proximité et un bonus de +5 aux jets de dégâts contre chaque cible ratée par cette même décharge.

### Tir funeste

Limier Attaque 29

*L'adversaire que votre projectile atteint se tord de douleur dans d'atroces convulsions, ce qui déstabilise ses alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

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

**Effet** : tout ennemi qui voit la cible et n'est pas immunisé contre la terreur subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

## ARCHER DES SEPT DESTINÉES

« Allez, esprits, matérialisez la défaite annoncée de mes ennemis. »

**Prérequis :** limier

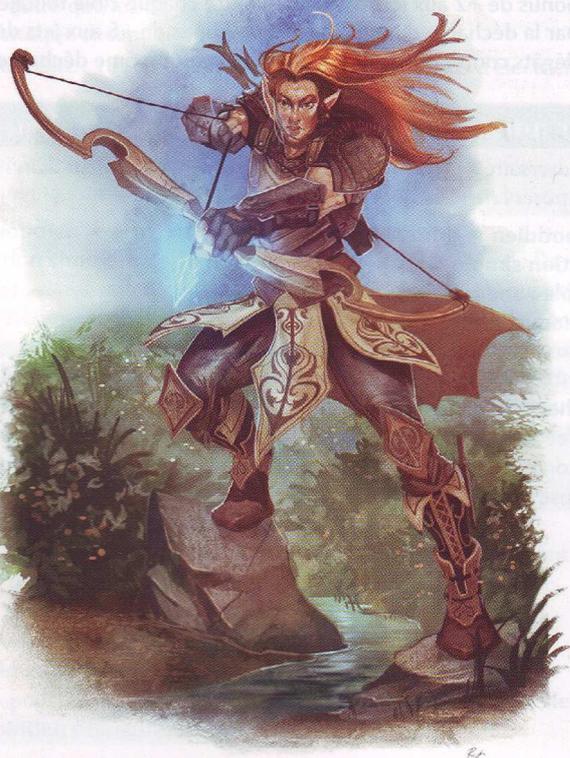
Les esprits sont partout, des forêts hantées aux montagnes balayées par les vents. Ces entités ne sont parfois que des émotions vives ayant trouvé un embryon de forme, mais elles peuvent aussi disposer d'une intelligence rare, d'une mémoire remontant à l'aube du monde. Vous vous tournez vers elles afin de protéger le monde en puisant dans leur puissance considérable et mystérieuse pour entrevoir le destin de vos ennemis et précipiter leur fin.

Communier avec les esprits de la terre révèle des avènements probables, parmi lesquels vous saisissez les fils du destin qui coïncident le mieux avec votre route. Puis vous les mêlez à la corde de votre arc et ainsi, les flèches que vous décochez sont porteuses du sort mérité par vos ennemis.

Cette voie parangonique se veut protectrice. De même que vous harcelez l'adversaire en lançant les esprits, vous pouvez également influencer sur le destin de ceux qui vous accompagnent. Ces techniques permettent de protéger vos alliés, alors même que vous contrariez et tourmentez l'ennemi.

### APTITUDES D'ARCHER DES SEPT DESTINÉES

**Tir gardien (niveau 11) :** chaque fois que vous effectuez une attaque à distance, vous pouvez subir un malus de -2 au jet d'attaque contre l'une des cibles pour conférer un bonus de +2 à la CA de l'un des alliés adjacents à cette cible. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



**Trait immobilisant (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de base à distance, les cibles touchées par l'attaque sont également immobilisées et confèrent un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Trait d'opportunité (niveau 16) :** chaque fois que vous portez une attaque d'opportunité, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance à la place d'une attaque de base de corps à corps. Votre attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

## ÉVOCATIONS D'ARCHER DES SEPT DESTINÉES

### Entraves spirituelles

Archer des sept destinées

Attaque 11

Quand votre trait atteint sa cible, les esprits primaux s'agrippent à elle pour la ralentir.

**Rencontre** ♦ arme, primale

Action simple

Zone explosion 1 à portée de l'arme

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

**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 1[A] + 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Tir d'interception

Archer des sept destinées

Utilitaire 12

Avec une vitesse toute instinctive, vous interceptez l'attaque d'un ennemi.

**Rencontre** ♦ arme, primale

Interruption immédiate

Distance arme

**Déclencheur :** un ennemi touche un allié qui vous est adjacent avec une attaque à distance.

**Cible :** l'ennemi en question

**Effet :** effectuez une attaque de base à distance contre la cible avec un malus de -2 au jet d'attaque. Votre attaque n'a aucun effet sur la cible, qu'elle rate ou touche. En revanche, si elle touche, l'allié bénéficie d'un bonus de +5 à toutes les défenses contre l'attaque de l'ennemi en question ; si cette attaque touche malgré tout, l'allié ne subit que la moitié des dégâts.

### Tempête des cinq esprits

Archer des sept destinées

Attaque 20

L'impact au sol de votre projectile fait intervenir une meute d'esprits furieux qui s'en prennent à vos adversaires.

**Quotidien** ♦ arme, invocation, primale

Action simple

Zone explosion 3 à portée de l'arme

**Effet :** vous invoquez cinq esprits furieux dans cinq cases occupées différentes de l'explosion. Les esprits occupent leurs cases respectives, et durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et vos alliés pouvez disposer d'un abri conféré par les esprits et pouvez vous déplacer dans leurs cases. Quand ils sont adjacents à un esprit, les ennemis subissent un malus de -2 aux jets d'attaque. Quand les esprits apparaissent, ils effectuent chacun l'attaque de corps à corps suivante.

**Cible :** un ennemi adjacent à l'esprit

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 1[A] dégâts, et la cible se retrouve à terre.

# CHASSEUR ÉCARLATE

« Pas la peine de chercher à te cacher, proie, ton sang empeste la peur. »

**Prérequis :** limier

Les esprits exigent des dédommagements pour les crimes commis contre le monde naturel et le sang est la seule monnaie qu'ils acceptent. Vous êtes leur percepteur. Vous sillonnez la terre pour faire payer ceux qui violent le monde. Vous êtes un chasseur infatigable, à la mine implacable et aux méthodes redoutables.

Les esprits vous aident en vous transmettant les traditions de chasse de vos ancêtres. Bien que ceux-ci n'y recourussent que pour attraper le gibier, vous savez qu'elles sont tout aussi efficaces pour terrasser l'ennemi. Chaque fois qu'un adversaire tombe, vous confirmez votre lien avec vos guides spirituels et offrez la victime comme sacrifice pour étancher leur soif jusqu'au prochain ennemi.

Chasseur écarlate, vous vous concentrez sur les aspects des évocations de limier qui favorisent le rôle de cogneur. L'odeur du sang vous réveille et hâte votre pas pour aller à la rencontre de l'ennemi. Ces techniques vous permettent de couvrir la distance jusqu'à avoir l'adversaire à portée ou de contourner les hostilités pour votre prochain assaut.



## APTITUDES DE CHASSEUR ÉCARLATE

**Action du chasseur écarlate (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la VD jusqu'à la fin de la rencontre.

**Juste flèche (niveau 11) :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de vos attaques de base à distance.

**Trait acéré (niveau 16) :** lorsque vous effectuez une attaque de base à distance, vous réussissez un coup critique sur un résultat de 19-20.

## ÉVOCATIONS DE CHASSEUR ÉCARLATE

### Tir ravageur

Chasseur écarlate Attaque 11

*Vous puisez dans la sagesse de vos ancêtres pour guider vos tirs.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Distance arme

**Attaque :** Sagesse contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit une vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base à distance.

### Mobilité chasseresse

Chasseur écarlate Utilitaire 12

*La faiblesse passagère de l'ennemi vous donne l'occasion de vous replacer.*

**Rencontre** ♦ primale

**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur :** un ennemi que vous voyez est mis en péril par une attaque.

**Effet :** vous vous décalez de la moitié de votre VD.

### Désespoir sanglant

Chasseur écarlate Attaque 20

*Votre tir appliqué diminue la force de l'ennemi, mais aussi sa vaillance.*

**Quotidien** ♦ arme, fiable, primale

**Action simple** Distance arme

**Cible :** une créature en péril

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Elle subit un malus de -5 aux jets de sauvegarde contre cet effet jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

# FLÈCHE FUNESTE

« Que ma flèche noire apporte la réponse à ton offense. »

**Prérequis :** limier, aptitude de classe de lien du sang

Par l'intermédiaire de cérémonies ancestrales et de murmures de vengeance, vous avez chargé vos flèches de toute votre rage et votre indignation. L'opération a transformé chaque projectile en trait d'os poli à la pointe dentelée et l'empenne noire. Quand vous décochez ces barbelures, elles vont mordre l'ennemi pour délivrer le message de l'au-delà.

La voie que vous empruntez vous permet d'infliger des dégâts considérables lorsque vous visez une seule cible et de faire des ravages quand vous répartissez vos assauts entre plusieurs adversaires. Éliminer l'ennemi est votre seule préoccupation et vous vous y consacrez quoi qu'il en coûte.

Pour maîtriser les cérémonies de la flèche funeste, vous devez faire face aux esprits primaux les plus violents et déconcertants. Ces contacts vous laissent des marques indélébiles, si bien que vos traits paraissent sévères, votre regard farouche et votre humeur instable. Mais surtout, votre refus d'accorder le moindre quartier à ceux qui l'implorant et votre acharnement à



vouloir éradiquer les ennemis peuvent parfois troubler vos compagnons.

## APTITUDES DE FLÈCHE FUNESTE

**Flèches brutales (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque à distance ou de zone, vous pouvez relancer tout dé de dégâts dont le résultat est 1 ou 2, jusqu'à ce que vous obteniez mieux.

**Flèches désarçonnantes (niveau 11) :** lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque à distance et que vous êtes caché vis-à-vis de celui-ci, tous les ennemis qui lui sont adjacents subissent un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les ennemis immunisés contre la terreur ne sont pas soumis à ce malus.

**Flèches de mort (niveau 16) :** lorsque vous touchez un ennemi qui est en train de subir le malus de votre aptitude de flèches désarçonnantes, vous réussissez un coup critique sur un résultat de 18-20.

## ÉVOCATIONS DE FLÈCHE FUNESTE

### Sauvagerie de l'arc Flèche funeste Attaque 11

*L'esprit de vengeance dont vous chargez chaque tir s'acharne sur vos adversaires et leur fait baisser la garde.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Zone explosion 2 à portée de l'arme

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

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit un malus de -2 à la CA et en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Visée tenace Flèche funeste Utilitaire 12

*Vous vous interrompez pour murmurer le nom de votre ennemi à la flèche, juste avant de la décocher.*

**Rencontre** ♦ primale

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +6 au prochain jet d'attaque à distance que vous effectuez avant le début de votre tour de jeu suivant.

### Nuage lugubre Flèche funeste Attaque 20

*Vous décochez une nuée de flèches, qui s'abat comme un brouillard noir sur l'ennemi en jonchant le sol de hampes brisées et de barbelures tranchantes.*

**Quotidien** ♦ arme, périmètre, primale

**Action simple**

**Zone explosion 3 à portée de l'arme**

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

**Attaque :** Sagesse contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible est en vol, elle se retrouve à terre.

**Effet :** l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre à son tour de jeu subit 5 dégâts.

# PISTEUR IMPLACABLE

« Je foule deux mondes différents ; celui que tu vois et l'autre. »

**Prérequis :** limier, aptitude de classe de lien désincarné

Vous vous déplacez avec la grâce fluide de ceux que rien n'entrave. Les esprits primaux avec lesquels vous vous alliez guident vos pas pour que vous puissiez vous mouvoir vite et sans crainte, trop vite même pour les yeux de l'ennemi. Vous pouvez emprunter des passages cachés et des raccourcis terrestres. Ou alors, vous avez fait votre premier pas dans le royaume spirituel si bien que vous jouissez désormais de la liberté propre aux esprits gardiens de la nature.

Être pisteur implacable vous octroie une vitesse ahurissante. Vous savez anticiper les assauts ennemis et vous mettre à l'abri sans attendre. Cette voie vous apprend à vous estomper dans vos mouvements, au point que les adversaires ont bien du mal à se défendre contre vos attaques.

Vous frappez en pleine course, faites volte-face quand vos ennemis vous cognent et finissez par filer dans leurs rangs pour asséner les coups qui vont les priver de toute mobilité pour accroître encore votre vélocité. Vous vous placez juste hors de portée de l'adversaire pour pouvoir porter des assauts dévastateurs par l'intermédiaire de vos pouvoirs de limier. Ainsi contrarié et contrôlé, l'ennemi est à la merci de vos alliés.

## APTITUDES DE PISTEUR IMPLACABLE

**Action de dérobage (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler au prix d'une action mineure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Décalage défensif (niveau 11) :** la première fois que vous vous décalez à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Assaut inflexible (niveau 16) :** chaque fois que vous entreprenez une action de mouvement et que vous terminez votre déplacement à au moins 3 cases de l'endroit où vous l'avez commencé, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts des armes de jet légères et lourdes, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le bonus est égal à votre modificateur de Force.

## ÉVOCATIONS DE PISTEUR IMPLACABLE

### Offensive insaisissable Pisteur implacable Attaque 11

*Vous vous déplacez à une vitesse telle et frappez avec tant de force que votre ennemi ne parvient pas à suivre vos mouvements.*

**Rencontre** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition :** vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Effet :** avant l'attaque, vous vous décalez de 1 case. Si vous êtes marqué, cet état préjudiciable se termine avant votre décalage.

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, vous faites glisser la cible de 1 case et vous vous décalez de 1 case.



### Vives représailles Pisteur implacable Utilitaire 12

*À peine vous a-t-on frappé que vous préparez votre vengeance en ajustant votre position.*

**Rencontre** ♦ primale

**Réaction immédiate** Personnelle

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

**Effet :** vous vous décalez de 1 case. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'ennemi en question vous confère un avantage de combat, et vous réussissez un coup critique sur un résultat de 19-20 quand vous l'attaquez avec une arme.

### Déluge mobile Pisteur implacable Attaque 20

*Vous traversez le champ de bataille à vive allure tout en décochant tir sur tir.*

**Quotidien** ♦ arme, primale

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Condition :** vous devez attaquer avec une arme de jet légère ou lourde pour effectuer une attaque de corps à corps avec ce pouvoir.

**Effet :** avant l'attaque principale, vous vous décalez de 2 cases.

**Cible principale :** une créature

**Attaque principale :** Sagesse contre CA

**Réussite :** 1[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible principale est ralentie (sauvegarde annule).

**Effet :** vous vous décalez de 2 cases et effectuez une attaque secondaire.

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

**Attaque secondaire :** Sagesse - 1 contre CA

**Réussite :** 1[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible secondaire est ralentie (sauvegarde annule).

**Effet :** vous vous décalez de 2 cases et effectuez une attaque tertiaire.

**Cible tertiaire :** une créature autre que les cibles principale et secondaire

**Attaque tertiaire :** Sagesse - 2 contre CA

**Réussite :** 1[A] + 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible tertiaire est ralentie (sauvegarde annule).



« Tu te bats bien, mais sans discipline ni concentration, et c'est pour ça que tu vas perdre. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur. Vous dédaignez généralement les armes pour vous battre à mains nues et évitez les armures afin de rester libre de vos mouvements. Peu de combattants peuvent rivaliser avec vous en termes de vitesse et de dynamisme. Vos pouvoirs sont plus que de simples attaques, ce sont des enchaînements complexes qui vous permettent de frapper et de vous déplacer avec une grâce stupéfiante. Votre rôle secondaire se rapproche de celui d'un contrôleur.

**Source de pouvoir :** psionique. La combinaison d'un don inné, d'un entraînement constant et d'une intense concentration vous permet de faire appel au pouvoir psionique qui réside en vous.

**Caractéristiques principales :** Dextérité, Force, Sagesse

**Port des armures :** étoffe

**Maniement des armes :** attaque à mains nues de moine, bâton, dague, fronde, gourdin, lance, shuriken

**Focaliseur :** focus ki, armes dont vous connaissez le maniement

**Bonus en défense :** Réflexes +1, 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 compétence :** au niveau 1, choisissez quatre formations de compétence dans la liste ci-dessous.

**Compétences de classe :** Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Endurance (Con), Intuition (Sag), Larcin (Dex), Perception (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** combattant à mains nues, défense sans armure, tradition monastique

Les combattants ascétiques connus sous le nom de moines pratiquent leur art un peu partout, des cimes enneigées de montagnes infranchissables aux ruelles des quartiers pauvres des villes. En se focalisant sur le développement de leur corps et de leur esprit jusqu'à toucher à la perfection, ils maîtrisent un art du combat psionique qui leur permet de porter des coups avec la force d'une massue de géant ou d'encaisser des attaques avec la même aisance qu'un chevalier en armure lourde. Les moines puisent dans la force psionique qui réside en eux pour fortifier leur corps et aiguïser leur esprit.

Vous avez choisi cette voie pour rompre définitivement avec un passé ténébreux, à moins que votre village n'ait été victime une fois de trop d'un seigneur malveillant ou de prédateurs en maraude. Désormais, vous avez soif de justice. Quelle que soit votre motivation, la voie du moine a fait de vous une arme vivante.

La route s'ouvre à vous. Avec pour seules possessions votre bâton de marche et une sacoche de provisions,

vous êtes prêt à affronter tout ce que le monde pourra vous opposer. Vos années d'entraînement vous ont appris à tourner votre regard vers vous-même. Maintenant, il est temps de tourner les yeux vers le monde extérieur et d'en affronter les périls.

## APTITUDES DE MOINE

Les moines disposent des aptitudes de classe suivantes.

### COMBATTANT À MAINS NUES

Vous portez des attaques à mains nues bien plus percutantes que celles des autres combattants. Lorsque vous effectuez une attaque d'arme comme une attaque de base de corps à corps, vous pouvez utiliser l'attaque à mains nues de moine, qui est une arme appartenant au groupe des armes à mains nues. Cette arme s'accompagne de la propriété secondaire, a un bonus de maniement de +3 et inflige 1d8 dégâts. Vous devez avoir une main libre pour utiliser votre attaque à mains nues de moine, même si vous portez un coup de pied, de genou, de coude ou de tête à l'adversaire. Votre attaque à mains nues de moine ne peut pas être transformée en arme magique, mais elle peut profiter d'un focus ki magique si vous en possédez un (cf. *Focaliseurs*, ci-dessous).

### DÉFENSE SANS ARMURE

Lorsque vous portez une armure d'étoffe (ou aucune armure) et que vous n'utilisez pas de bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA.

### TRADITION MONASTIQUE

Les moines apprennent différentes techniques traditionnelles, et chaque monastère se spécialise dans un

## APERÇU DU MOINE

**Particularités :** vous utilisez des pouvoirs qui combinent des déplacements et des coups puissants, ce qui vous permet de vous frayer un chemin au cœur de la mêlée sans redouter les attaques de vos adversaires. Comparé à d'autres cogneurs, vous êtes parfait contre les petits groupes d'ennemis. Vous frappez, reculez et disparaîsez avant que vos adversaires aient eu l'occasion de riposter.

**Religion :** Bahamut attire les moines qui servent comme champions du bien. D'autres vénèrent Kord, dont les exploits guerriers sont un idéal auquel ils aspirent. Les moines contemplatifs se vouent à loun et cherchent à affûter leur esprit et atteindre un état d'équilibre dans leur être tout entier. De rares moines rejettent toute dévotion divine et trouvent leur force dans une adhésion rigoureuse à leurs principes ascétiques et à l'entraînement qui leur permet de libérer leurs pouvoirs psioniques.

**Races :** la plupart des moines sont des humains, et ceux-ci maîtrisent une plus grande variété de styles de combat que les moines des autres races. La société githzerai est centrée sur des communautés monastiques et de nombreux représentants de cette race adoptent la classe de moine. Les elfes font des moines renommés, car leur finesse de perception et leur agilité naturelles sont autant d'atouts pour l'étude des disciplines monastiques.

style particulier. Vous avez le choix entre la tradition du poing de pierre et celle du souffle centré. Ce choix vous confère un pouvoir de déluge de coups ainsi qu'un avantage défensif.

### POING DE PIERRE

Le poing de pierre est une tradition de maîtrise physique, d'exercices sans fin et de perfection athlétique. Ses adeptes cherchent à maîtriser leur corps, à le transformer en une arme vivante capable de véritables démonstrations de force, d'agilité et de vitesse. Les moines du poing de pierre préfèrent étudier au milieu du brouhaha de la civilisation. Certains monastères prennent la forme de petites écoles fondées dans des bourgs et des villages, où les élèves travaillent comme paysans et artisans quand ils ne s'entraînent pas. D'autres monastères s'installent dans les régions les plus inhospitalières, dans la toundra glacée ou sur les pentes instables d'un volcan, afin de mettre quotidiennement à l'épreuve l'endurance de leurs disciples.

**Déluge de coups :** vous gagnez le pouvoir *déluge de coups du poing de pierre*.

**Bastion mental :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 en *Volonté*, qui passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

### SOUFFLE CENTRÉ

La tradition du souffle centré se concentre sur le développement de la clarté mentale afin d'acquérir une parfaite maîtrise de la magie psionique. Cette tradition enseigne que ce n'est qu'en se contrôlant soi-même que l'on peut contrôler son environnement. Les disciples de cette tradition sont généralement des ascètes dont les monastères s'élèvent en des lieux isolés, là où les moines peuvent étudier et s'entraîner à l'écart de toute distraction. Dans certains monastères, on a le droit de parler une heure par jour seulement.

**Déluge de coups :** vous gagnez le pouvoir *déluge de coups centré*.

**Équilibre mental :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 en *Vigreur*, qui passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

## FOCALISEURS

Les moines canalisent habituellement leur énergie psionique au travers d'un focus ki, qui peut être une arme d'entraînement en bois, un chapelet, un livre de connaissances ou tout autre objet qu'un moine peut étudier ou utiliser durant ses entraînements ou méditations. Après vous être mis en harmonie avec un focus ki, vous pouvez l'utiliser comme focaliseur lorsque vous le portez (cf. *Focus ki*, page 206).

Lorsque vous portez ou tenez votre focus ki, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts de vos pouvoirs de moine et de voie paragonique de moine accompagnés du mot-clé focaliseur. Vous pouvez également ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts des attaques d'arme que vous effectuez si vous utilisez une arme dont vous connaissez le maniement.

Vous pouvez aussi utiliser une arme dont vous connaissez le maniement comme focaliseur. Dans ce

cas, ses caractéristiques (bonus de maniement, dés de dégâts et propriétés d'arme, comme défensive ou critique améliorée) ne s'appliquent pas à vos pouvoirs accompagnés du mot-clé focaliseur.

Si vous possédez à la fois un focus ki magique et une arme magique, vous devez choisir de vous servir de l'un ou l'autre avant d'utiliser un pouvoir d'attaque. Votre choix détermine le bonus d'altération, les effets de coup critique ainsi que les propriétés et pouvoirs d'objet magique que vous pouvez appliquer à ce pouvoir. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser le bonus d'altération de votre focus ki et l'effet de coup critique de votre arme magique avec la même attaque.

## CRÉATION D'UN MOINE

Vous pouvez créer votre moine comme vous l'entendez. Les options de création ci-dessous sont de simples suggestions basées sur les traditions monastiques du poing de pierre et du souffle centré. Tous les moines utilisent la Dextérité pour leurs attaques. La Sagesse accroît l'effet des attaques associées à la tradition du souffle centré, tandis que la Force joue un rôle important dans les attaques de la tradition du poing de pierre.

### MOINE DU POING DE PIERRE

Votre style de combat est agressif et repose plutôt sur des pouvoirs destinés à éliminer rapidement l'adversaire qu'à contrôler la bataille. Bien que vous soyez capable de vous mouvoir rapidement, vos manœuvres se résument généralement à quelques pas de placement rapides plutôt qu'à une traversée du champ de bataille. Comme pour les autres moines, la Dextérité doit être votre caractéristique principale. Choisissez ensuite la Force, puis la Sagesse.

**Aptitude de classe suggérée :** poing de pierre

**Talent suggéré :** Style de la tempête fracassante

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

**Pouvoirs à volonté suggérés :** queue de dragon, vol de la grue

**Pouvoir de rencontre suggéré :** éveil de la douleur

**Pouvoir quotidien suggéré :** manœuvre du léopard

### MOINE DU SOUFFLE CENTRÉ

Vous êtes en quête du flot d'énergie qui circule en vous, dans le monde, dans chaque combat. Vous anticipez avec calme les attaques de vos ennemis, traversez le champ de bataille à la vitesse de l'éclair et excellez dans l'art de projeter votre énergie psionique pour contrôler vos adversaires et déjouer leurs plans. La Dextérité doit être votre caractéristique principale, suivie de la Sagesse, puis de la Force, car vous choisirez certainement de mêler les pouvoirs utilisant l'une ou l'autre de ces caractéristiques.

**Aptitude de classe suggérée :** souffle centré

**Talent suggéré :** Style du fer de lance

**Compétences suggérées :** Acrobaties, Athlétisme, Intuition, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés :** danse du cobra, tempête quintuple

**Pouvoir de rencontre suggéré :** ruse du singe ivre

**Pouvoir quotidien suggéré :** spirale grandiose

## LES MOINES ET LES ARMES

Vos pouvoirs d'attaque de moine sont des pouvoirs à focaliseur, ce qui signifie qu'ils sont améliorés par les pouvoirs, propriétés et bonus d'altération de votre focus ki ou d'une arme que vous utilisez comme focaliseur. Toutes vos attaques de moine peuvent être portées avec une arme, qu'il s'agisse de votre attaque à mains nues de moine ou d'un objet manufacturé. Comme ces attaques peuvent puiser dans la magie de votre focus ki, elles ont la même efficacité que vous maniez un bâton ou frappez des pieds et des poings.

Vous pouvez utiliser une arme afin de tirer avantage de certains talents comme Style du fer de lance ou Style de la tempête fracassante. Vous pouvez changer d'arme aisément ou ramasser ce qui vous tombe sous la main pour attaquer vos adversaires, puisant dans le pouvoir de votre focus ki au lieu de vous en remettre à la force d'un acier magiquement bonifié.

Vous pouvez également vous équiper d'une fronde ou de shuriken afin d'effectuer des attaques de base à distance.

## POUVOIRS DE MOINE

Vos pouvoirs de moine sont qualifiés de disciplines. Ils reposent sur l'entraînement physique, la concentration mentale et la maîtrise de la magie psionique.

### DISCIPLINE COMPLÈTE

De nombreux pouvoirs de moines s'accompagnent du mot-clé discipline complète (cf. page 217). Un pouvoir de discipline complète vous donne le choix entre deux actions, généralement entre une technique d'attaque et une technique de mouvement. Les techniques d'attaque nécessitent habituellement une action simple, tandis que les techniques de mouvement dépendent de vos actions de mouvement. Un pouvoir de discipline complète représente pour un moine un style de combat à part entière, la combinaison unique d'un mouvement et d'une attaque.

### APTITUDES DE CLASSE

Les moines gagnent un pouvoir de déluge de coups en fonction de la tradition monastique qu'ils ont choisie. Ceux qui sont issus de la tradition du poing de pierre gagnent le pouvoir *déluge de coups du poing de pierre*, tandis que les moines de la tradition du souffle centré gagnent le pouvoir *déluge de coups centré*.

#### Déluge de coups centré

Aptitude de moine

Vous frappez à la vitesse de l'éclair et un nouveau coup succède à votre attaque initiale, repoussant vos adversaires dans une position qui est à votre avantage.

**À volonté** ♦ psionique

**Action libre (spécial)** Corps à corps 1

**Déclencheur :** vous touchez avec une attaque à votre tour de jeu.

**Cible :** une créature

Niveau 11 : une ou deux créatures

Niveau 21 : chaque ennemi qui vous est adjacent

**Effet :** la cible subit des dégâts égaux à 2 + votre modificateur de Sagesse, et vous la faites glisser de 1 case dans une case qui vous est adjacente, ou de 1 case dans la direction de votre choix si elle n'était pas visée par l'attaque en question.

**Spécial :** vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par round.

**Déluge de coups du poing de pierre** Aptitude de moine

Votre première attaque est suivie d'un deuxième coup, simple rappel de votre supériorité.

**À volonté ♦ psionique**  
**Action libre (spécial)** Corps à corps 1  
**Déclencheur** : vous touchez avec une attaque à votre tour de jeu.  
**Cible** : une créature  
 Niveau 11 : une ou deux créatures  
 Niveau 21 : chaque ennemi qui vous est adjacent  
**Effet** : la cible subit des dégâts égaux à 3 + votre modificateur de Force. Si la cible n'était pas visée par l'attaque en question, ces dégâts augmentent de 2 (4 au niveau 11 et 6 au niveau 21).  
**Spécial** : vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par round.

**DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 1**

**Danse du cobra** Moine Attaque 1

Vous évoluez avec la rapidité du cobra, perturbant votre ennemi et ripostant à ses attaques.

**À volonté ♦ discipline complète, focaliseur, psionique**  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Réflexes  
**Réussite** : 1d10 + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible vous a porté une attaque d'opportunité à ce tour de jeu, elle subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.  
 Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts.  
**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2.

**Queue de dragon** Moine Attaque 1

Vos mains fouettent l'air comme une queue de dragon et le plus léger contact de leur part libère une puissance qui envoie votre ennemi au sol.

**À volonté ♦ discipline complète, focaliseur, psionique**  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Vigueur  
**Réussite** : 1d6 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.  
 Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Dextérité dégâts.  
**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Corps à corps 1  
**Cible** : un allié, ou un ennemi à terre  
**Effet** : vous échangez de places avec la cible.

**Tempête quintuple** Moine Attaque 1

Vous vous déplacez comme une tornade, tournoyant sur vous-même en délivrant une série de coups de poing et de coups de pied qui s'abattent sur vos adversaires telle une tempête déferlant sur la côte.

**À volonté ♦ discipline complète, focaliseur, psionique**  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Proximité explosion 1  
**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez  
**Attaque** : Dextérité contre Réflexes  
**Réussite** : 1d8 + modificateur de Dextérité dégâts.  
 Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts.  
**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous vous décalez de 2 cases.

**Vol de la grue** Moine Attaque 1

D'un bond, vous traversez le champ de bataille et frappez d'un coup de pied votre adversaire qui recule sous le choc.

**À volonté ♦ discipline complète, focaliseur, psionique**  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Vigueur  
**Réussite** : 1d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.  
 Niveau 21 : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts.  
**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +5. On considère que vous prenez une course d'élan et la distance du saut n'est pas limitée par votre VD.

**DISCIPLINES DE RENCONTRE DE NIVEAU 1**

**Éveil de la douleur** Moine Attaque 1

Les blessures de vos adversaires vous permettent de vous esquiver en évitant leurs attaques. Lorsque vous attaquez, vous vous acharnez sur les blessures de votre ennemi afin que votre coup soit plus efficace.

**Rencontre ♦ discipline complète, focaliseur, psionique**  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Vigueur  
**Réussite** : 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible est en péril, elle subit des dégâts supplémentaires de cette attaque et de la prochaine attaque que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant. Ces dégâts supplémentaires sont égaux à votre modificateur de Force.  
**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous vous déplacez à votre VD. Durant ce déplacement, les ennemis en péril ne peuvent pas vous attaquer au prix d'actions d'opportunité ou d'actions immédiates.

**Nuée d'orage** Moine Attaque 1

L'air tout autour de vous vibre de puissance alors que vous concentrez votre énergie intérieure pour libérer un grondement de tonnerre.

**Rencontre ♦ discipline complète, focaliseur, psionique, tonnerre**  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Vigueur  
**Réussite** : 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts de tonnerre, et chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Force.  
**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous volez à votre VD. Si vous n'atterrissez pas à la fin de ce déplacement, vous tombez.

## Ouverture des hostilités

Moine Attaque 1

Votre mouvement brusque prend au dépourvu votre ennemi.

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts. La cible subit 1d10 dégâts supplémentaires si elle est à son maximum de points de vie quand votre attaque la touche.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2. Durant ce déplacement, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de la part du premier ennemi dont vous vous éloignez.

## Ruse du singe ivre

Moine Attaque 1

Vous titubez d'une façon qui semble involontaire. Les ennemis qui vous attaquent en sont perturbés et d'un coup adroit vous poussez un adversaire à frapper un de ses compagnons.

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : Dextérité contre Volonté

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. La cible porte ensuite une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre à un ennemi de votre choix. La cible bénéficie d'un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2. Durant ce déplacement, vous ignorez le terrain difficile et bénéficiez d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses contre les attaques d'opportunité. Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Manœuvre du léopard

Moine Attaque 1

Vous vous frayez un chemin au milieu de la mêlée et frappez chaque ennemi que vous croisez.

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Corps à corps 1

**Effet** : vous vous décalez de votre VD et pouvez effectuer l'attaque suivante une fois contre chaque ennemi auquel vous êtes adjacent durant ce décalage.

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

## Roulement de tonnerre

Moine Attaque 1

Vous frappez un adversaire d'un uppercut puis tournez sur vous-même en envoyant un coup de pied à un autre ennemi. Le tonnerre gronde dans le lointain et se rapproche, avant d'éclater entre vos deux adversaires.

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, tonnerre

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une ou deux créatures

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Dextérité dégâts de tonnerre.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : quand une des cibles subit des dégâts, l'autre subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Force. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'une des cibles soit réduite à 0 point de vie.

## Spirale grandiose

Moine Attaque 1

D'une série de gestes soudains, vous portez un déluge de coups d'énergie psionique aux ennemis environnants.

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, persistant, psionique

**Action simple** Proximité explosion 2

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

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 3d8 + modificateur de Dextérité dégâts de force.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous pouvez adopter la posture de la spirale. Tant que le pouvoir persiste, l'allonge de vos attaques de contact de corps à corps augmente de 1.

## Tourbillon de la mante

Moine Attaque 1

Dans une succession de pas rapides où vous déployez votre force, vous bousculez vos ennemis et en profitez pour leur porter quelques méchants coups.

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Corps à corps contact

**Effet** : vous vous décalez de votre VD. Si vous pénétrez dans une case adjacente à un ennemi durant ce décalage, vous le faites glisser de 1 case. Vous ne pouvez faire glisser chaque ennemi qu'une seule fois durant le décalage. Après le décalage, effectuez l'attaque suivante.

**Cible** : une, deux ou trois créatures

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité 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.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Discipline d'harmonie

Moine Utilitaire 2

Une suite précise de respirations contrôlées améliore vos défenses ainsi que vos attaques.

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse. Lorsqu'il ne vous reste plus de points de vie temporaires, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts de votre prochaine attaque de corps à corps avant la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse.



**Enchaînement suprême** Moine Utilitaire 2

*Votre vitesse est fulgurante. Impossible de dire où s'arrête un coup et où commence le suivant, mais quelle importance, du moment qu'ils touchent leur cible ?*

**Quotidien** ♦ psionique  
**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous utilisez votre pouvoir de déluge de coups et appliquez les effets du pouvoir qui l'a déclenché.

**Effet** : vous vous décalez de la moitié de votre VD et utilisez à nouveau votre pouvoir de déluge de coups.

**Fuyant comme le vent** Moine Utilitaire 2

*Avant qu'un ennemi ne parvienne à vous repousser, vous tournez sur vous-même et utilisez la force de son attaque pour vous propulser là où vous le souhaitez.*

**Rencontre** ♦ psionique  
**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : on vous tire, pousse ou fait glisser.

**Effet** : au lieu de subir ce déplacement forcé, vous vous décalez du nombre de cases dont il aurait dû vous déplacer.

**Marche prudente** Moine Utilitaire 2

*Vous vous déplacez avec tant de maîtrise et de précision que ni les terrains accidentés, ni les étendues d'eau ne sont un obstacle.*

**Rencontre** ♦ psionique  
**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de ce tour de jeu, vous ignorez le terrain difficile et pouvez vous déplacer sur toute surface liquide et vous y tenir comme s'il s'agissait d'un sol bien solide. De plus, vous vous déplacez à votre VD.

**DISCIPLINES DE RENCONTRE DE NIVEAU 3**

**Champion endurant** Moine Attaque 3

*Vous concentrez votre douleur dans votre poing et transférez celle-ci à votre ennemi lors d'une attaque.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Vigueur  
**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts. Vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler, avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse. Si vous vous sauvegardez, non seulement l'effet prend fin, mais la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2. À chaque fois que vous êtes attaqué durant ce déplacement, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Danse des épées** Moine Attaque 3

*Alors que vos ennemis vous écrasent sous le nombre, vous bondissez parmi eux et utilisez leur supériorité numérique à votre avantage.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Réflexes  
**Réussite** : 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit des dégâts supplémentaires égaux à deux fois le nombre d'ennemis qui vous sont adjacents.

**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2. Si des ennemis vous portent des attaques d'opportunité durant ce déplacement et vous ratent, vous jouissez d'un avantage de combat contre ceux qui vous ont raté jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

**Double tonnerre** Moine Attaque 3

*Vous bondissez avec célérité et portez un coup de pied si puissant qu'un coup de tonnerre éclate sur votre adversaire et un de ses compagnons.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique, tonnerre  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Corps à corps contact  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Dextérité contre Vigueur  
**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts de tonnerre, et un ennemi adjacent à la cible subit 1d10 dégâts de tonnerre.

**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : choisissez un ennemi qui vous est adjacent et déplacez-vous à votre VD + 2. Durant ce déplacement, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de cet ennemi.

**Montagne éternelle** Moine Attaque 3

*Vous vous concentrez et mobilisez votre discipline de fer pour avancer, combattre et encaisser les attaques avec la force inébranlable d'une montagne.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique  
**Technique d'attaque**  
**Action simple** Proximité explosion 1  
**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion  
**Attaque** : Dextérité contre Vigueur  
**Réussite** : 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Technique de mouvement**  
**Action de mouvement** Personnelle  
**Effet** : vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous vous décalez de 2 cases.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

### Avalanche suprême Moine Attaque 5

Une avalanche de coups provoque des blessures sérieuses que vous pourrez exploiter lors de vos futures attaques.

Quotidien ♦ focaliseur, psionique

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts contre la cible, et vous la faites glisser de 1 case à chaque fois qu'une de vos attaques la touche. Si cette attaque provoque un déplacement forcé, vous pouvez augmenter ce dernier de 1 case au lieu de faire glisser la cible de 1 case.

### Feuilles au vent Moine Attaque 5

Vous enchaînez les attaques avec une telle vitesse et une telle puissance que vos adversaires sont balayés comme des feuilles d'arbres emportées par une bourrasque.

Quotidien ♦ focaliseur, psionique

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

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

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, votre pouvoir de déluge de coups peut viser une créature supplémentaire située à portée.

### Frappe mortelle du cobra Moine Attaque 5

Vous oscillez de gauche à droite puis votre main frappe avec la vitesse d'un cobra et inflige des blessures psioniquement empoisonnées.

Quotidien ♦ focaliseur, poison, psionique

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

### Technique du guerrier d'acier Moine Attaque 5

Vous puisez dans votre énergie psychique pour rendre votre corps aussi dur que l'acier. Lorsque vos poings frappent, c'est avec la force d'une hache maniée par un géant.

Quotidien ♦ focaliseur, psionique

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous marquez la cible (sauvegarde annule).

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

Effet : tant que la cible est marquée par ce pouvoir, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force à chaque fois qu'elle vous touche.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Défense centrée Moine Utilitaire 6

Vous respirez profondément. Parfaitement centré, vous esquivez calmement les attaques ennemies.

Quotidien ♦ persistant, psionique

Action mineure Personnelle

Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses.

### Écho du tonnerre Moine Utilitaire 6

Vos poings fulgurants sèment la désolation tout autour de vous, et l'écho de vos coups se répercute sur d'autres adversaires.

Rencontre ♦ psionique

Action libre Personnelle

Déclencheur : vous utilisez votre pouvoir de déluge de coups.

Effet : chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases qui n'a pas subi de dégâts de votre déluge de coups est poussé de 1 case.

### Méditation purificatrice Moine Utilitaire 6

Vous vous concentrez sur vous-même pour trouver la source du mal qui vous ronge et vous en débarrasser.

Rencontre ♦ psionique

Action mineure Personnelle

Effet : vous effectuez un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

### Saut céleste Moine Utilitaire 6

Vous bondissez dans les airs à une hauteur vertigineuse.

Rencontre ♦ psionique

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +10. On considère que vous prenez une course d'élan.

## DISCIPLINES DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Cent poings Moine Attaque 7

Vous bougez tellement vite que vous en devenez flou, comme démultiplié.

Rencontre ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

Technique d'attaque

Action simple Corps à corps contact

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous vous décalez de 1 case.

Technique de mouvement

Action de mouvement

Personnelle

Effet : vous vous décalez de 2 cases.



**Pas du titan** Moine Attaque 7

*Vous adoptez une posture de combat très ramassée sur vous-même. Le sol cède sous vos pas et chacun de vos coups de pied brise aussi bien le métal que les os.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +5. On considère que vous prenez une course d'élan. À l'issue de votre saut, chaque case qui vous est adjacente devient un terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9**

**Danse de la grue** Moine Attaque 9

*Vous avancez prudemment vers vos adversaires en observant attentivement leur posture de combat afin de projeter juste ce qu'il faut de force pour les renverser.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une, deux, trois ou quatre créatures

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous vous décalez de 2 cases après chaque attaque.

**Force de la faiblesse** Moine Attaque 9

*Vos capacités psioniques vous permettent de voir ce qui échappe à vos yeux : le point faible intérieur de votre adversaire. Vous touchez ce dernier d'un simple geste. Un instant plus tard, il se tord de douleur.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur ou Réflexes

**Réussite** : dégâts continus égaux à 15 + votre modificateur de Dextérité (sauvegarde annule).

**Échec** : 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Technique du chien enragé** Moine Attaque 9

*Vous portez une attaque leste contre votre adversaire et le marquez d'un sceau psionique. Où qu'il aille désormais, vous le suivez.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque principale** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Échecs** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand la cible quitte volontairement une case qui vous est adjacente, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre. Vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante contre la cible une seule fois avant la fin de la rencontre.

**Interruption immédiate** Corps à corps contact

**Déclencheur** : la cible effectue une attaque.

**Attaque secondaire** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Déferlante** Moine Attaque 7

*Vous vous abattez sur votre ennemi tel un raz-de-marée. Noyé sous les coups de pied et de poing, il ne peut vous empêcher de l'emmener avec vous.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous décalez de 2 cases. Durant ce décalage, si vous quittez une case adjacente à un ennemi que vous avez touché à ce tour de jeu, vous pouvez le faire glisser de 1 case dans l'espace que vous libérez.

**Frappe de l'avalanche** Moine Attaque 7

*Votre coup envoie valser votre adversaire qui s'écrase sur vos ennemis comme une avalanche.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible principale d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de proximité 1 centrée sur la cible principale.

**Cible secondaire** : chaque créature prise dans l'explosion autre que la cible principale

**Attaque secondaire** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : la cible secondaire se retrouve à terre.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2. Durant ce déplacement, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de la part des ennemis à terre.

## Toucher du crépuscule Moine Attaque 9

*Vous effleurez de vos doigts le visage de vos ennemis, perturbant leur circulation énergétique et obscurcissant leur vision.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, psychique  
**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une, deux ou trois créatures

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Dextérité dégâts psychiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Échec** : demi-dégâts.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Défense du dragon de fer Moine Utilitaire 10

*Vous apaisez votre esprit et ignorez la douleur qui vous est infligée.*

**Rencontre** ♦ psionique  
**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts.

**Effet** : les dégâts sont réduits de 10 + votre modificateur de Sagesse.

### Force intérieure Moine Utilitaire 10

*Vous puisez dans le pouvoir psionique qui court en vous pour refermer vos blessures.*

**Quotidien** ♦ guérison, psionique  
**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous dépensez une récupération et regagnez 2d6 points de vie supplémentaires.

### Rétablissement Moine Utilitaire 10

*Vous vous relevez d'un coup.*

**Rencontre** ♦ psionique  
**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous êtes à terre au début de votre tour de jeu.

**Effet** : vous vous relevez.

### Technique de l'araignée Moine Utilitaire 10

*La puissance de votre esprit vous permet de vous déplacer sur les murs et les plafonds avec l'aisance d'une araignée.*

**À volonté** ♦ psionique  
**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous grimpez à votre VD. Durant ce déplacement, vous pouvez vous déplacer sur des surfaces en surplomb comme des plafonds, mais vous tombez si vous terminez votre tour de jeu sur ce genre de surface.

## DISCIPLINES DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Danse du frelon Moine Attaque 13

*Vous bondissez dans les airs et retombez sur le dos de votre ennemi que vous martelez de vos poings.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique  
**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous étreignez la cible. Tant que la cible est étreinte, elle vous confère un abri et, si elle est d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre, vous pouvez terminer une action de mouvement dans son espace. Dans ce cas, la cible n'est pas immobilisée par l'étreinte et vous restez dans son espace quand elle se déplace (vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité en vous déplaçant avec elle). Tant que vous restez dans l'espace de la cible, son déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité de votre part.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +5. On considère que vous prenez une course d'élan. Vous pouvez utiliser la technique d'attaque à n'importe quel moment de ce déplacement.

### Foulée extraplanaire Moine Attaque 13

*Vous traversez la trame de la réalité et émergez à côté de votre ennemi, que vous poussez d'un coup de pied dans le passage que vous venez d'emprunter.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique, téléportation

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Volonté

**Réussite** : 3d6 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous téléportez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Sagesse.

### Frappe surpuissante Moine Attaque 13

*Vous concentrez votre énergie psionique dans un coup d'une telle force que votre ennemi éprouve des difficultés à riposter.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Volonté

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque contre vous égal à votre modificateur de Sagesse.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous décalez de 3 cases.

## Fureur du taureau

Moine Attaque 13

*Vous vous déplacez comme un taureau enragé, puisant dans votre force psionique pour repousser vos adversaires et leur porter des coups violents qui les laissent hébétés.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Proximité explosion 2

**Condition** : vous ne devez pas être immobilisé.

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

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : vous vous décalez de 3 cases dans une case prise dans l'explosion.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2. Vous pouvez traverser les espaces ennemis durant ce déplacement.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Carillon de la cloche dorée

Moine Attaque 15

*Vous bondissez et frappez dans les airs, ce qui projette un faisceau scintillant de force qui traverse le champ de bataille. Vous suivez cet éclair et atterrissez à son point d'impact.*

**Quotidien** ♦ force, focaliseur, psionique

**Action simple** Proximité explosion 1

**Effet** : avant l'attaque, vous sautez de 10 cases. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

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

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Dextérité dégâts de force, 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.

### Souffle du vent d'automne

Moine Attaque 15

*Vous bondissez dans les airs et donnez un coup de pied circulaire qui crée une bourrasque glaciale. Vous dansez sur le vent tandis qu'il balaye vos adversaires et les vide de leur force.*

**Quotidien** ♦ froid, focaliseur, persistant, psionique

**Action simple** Proximité explosion 2

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

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Dextérité dégâts de froid, 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.

**Effet** : vous pouvez adopter la posture du vent d'automne. Tant que le pouvoir persiste, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une réaction immédiate lorsque vous êtes touché par une attaque.

### Valse sur le flot du combat

Moine Attaque 15

*Vous vous glissez entre les lignes ennemies en laissant derrière vous un sillage de combattants renversés au sol.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Corps à corps 1

**Effet** : vous vous décalez de votre VD et pouvez effectuer l'attaque suivante une fois contre chaque ennemi qui vous est adjacent au cours de ce décalage.

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Échec** : demi-dégâts.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 16

MOINE

### Esprit de diamant

Moine Utilitaire 16

*Votre esprit discipliné repousse une attaque.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : une attaque touche votre Volonté.

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de +5 en Volonté contre l'attaque en question.

### Posture de l'épée paisible

Moine Utilitaire 16

*Vous écarterez de votre esprit toute pensée de combat et vos adversaires sont contraints d'en faire autant.*

**Quotidien** ♦ persistant, psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que le pouvoir persiste, vos ennemis subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre vous.

### Posture du maître des vents

Moine Utilitaire 16

*Le vent tourbillonne autour de vous et vous emporte là où vous voulez aller, et non là où un ennemi voulait vous amener.*

**Quotidien** ♦ persistant, psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que le pouvoir persiste, à chaque fois qu'un ennemi vous tire, vous pousse ou vous fait glisser, vous pouvez entreprendre une action libre à la fin du déplacement forcé pour vous décaler d'un nombre de cases égal à celui dont on vous a déplacé.

### Solitude méditative

Moine Utilitaire 16

*En faisant le vide dans votre esprit, vous évacuez les maux qui vous affligent.*

**Quotidien** ♦ persistant, psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : tant que le pouvoir persiste, vous pouvez entreprendre une fois par round une action mineure pour effectuer un jet de sauvegarde.

## DISCIPLINES DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### Coup de pied des trois vents

Moine Attaque 17

*Vous vous déplacez comme un ouragan au milieu de vos ennemis en délivrant un déluge de coups de pied.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique, téléportation

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une, deux ou trois créatures

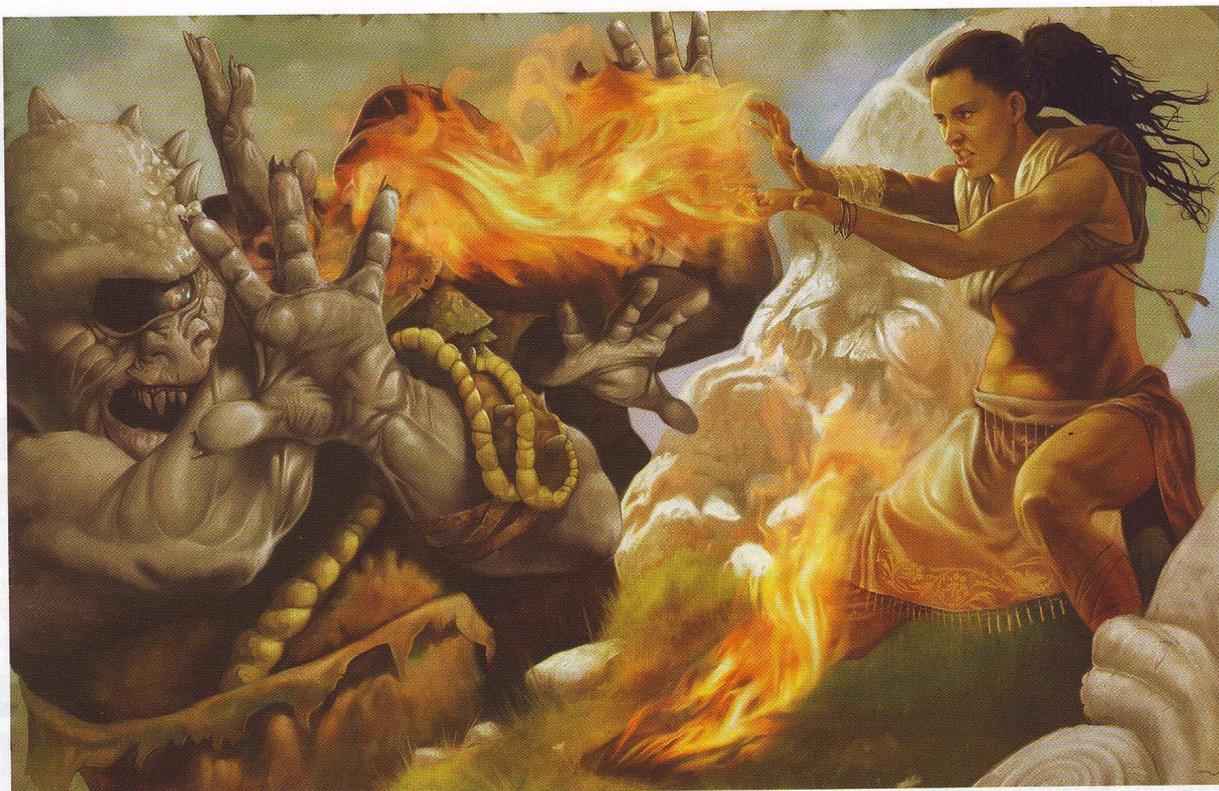
**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse dégâts, et vous vous décalez de 2 cases.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Vous vous téléportez dans une case qui lui est adjacente.



### Coup de pied tourbillonnant Moine Attaque 17

Vous tournez sur vous-même à une vitesse ahurissante, ce qui crée un tourbillon de vent qui aspire vos adversaires. Alors qu'ils sont tirés vers vous, vous bondissez dans les airs, emporté par le vent.

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Proximité explosion 3

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

**Attaque principale** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : vous tirez la cible de 2 cases.

**Effet** : effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire** : chaque ennemi qui vous est adjacent

**Attaque secondaire** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité + modificateur de Force dégâts.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous volez à votre VD. La première case de ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

### Étreinte glacée de la mort Moine Attaque 17

Votre contact tétanise votre adversaire, et lorsqu'il est forcé de bouger, sa chair se fissure comme de la glace qui se brise.

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, nécrotique, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Dextérité dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que la cible est immobilisée, elle subit des dégâts égaux à 5 + deux fois votre modificateur de Force quand elle est touchée par une attaque qui la tire, la pousse ou la fait glisser.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 2. Vous pouvez utiliser la technique d'attaque à n'importe quel moment de ce déplacement.

### Foulée embrasée Moine Attaque 17

Vous êtes nimbé de feu et à chaque enjambée vous laissez derrière vous une traînée de flammes.

**Rencontre** ♦ discipline complète, feu, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible** : chaque créature prise dans la décharge

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts de feu.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD. Durant ce déplacement, tout ennemi qui vous touche subit des dégâts de feu égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse, et chaque case que vous quittez est emplie de flammes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui pénètre dans une case enflammée ou y débute son tour de jeu subit des dégâts de feu égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Duel dans les cieux Moine Attaque 19

Vous puisez dans votre force intérieure pour porter un coup de pied mortel. Votre adversaire est projeté dans les airs et en un éclair vous bondissez à sa poursuite. Pendant un bref instant, vous flotez tous les deux en l'air, puis vous le frappez une nouvelle fois et l'envoyez s'écraser au sol.

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque principale** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous faites glisser la cible de 5 cases puis vous vous décalez de 5 cases dans une case qui lui est adjacente. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.

**Attaque secondaire** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 10 + modificateur de Dextérité dégâts. La cible se retrouve à terre, et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Échec** : demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Effet** : vous volez à votre VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

**Poing imparable** Moine Attaque 19

Peu importe la façon dont s'y prend votre adversaire, il n'est rien qu'il peut faire pour éviter votre attaque.

**Quotidien** ♦ **focaliseur, persistant, psionique**  
**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité + 2 contre Réflexes

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Échec** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Effet** : vous pouvez adopter la posture du poing imparable.

Tant que le pouvoir persiste, votre pouvoir de déluge de coups inflige 2 dégâts supplémentaires.

**Souffle ardent du dragon** Moine Attaque 19

Vous exhalez un souffle embrasé qui consume vos ennemis.

**Quotidien** ♦ **feu, focaliseur, périmètre, psionique**

**Action simple** Proximité explosion 2

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

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 5d6 + modificateur de Dextérité dégâts de feu.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous touchez une créature prise dans ce périmètre, elle subit 2d6 dégâts de feu supplémentaires.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

**Technique de la légion céleste** Moine Attaque 19

Vous vous jetez sur l'ennemi et le forcez à vous affronter en lui portant une avalanche de coups de pied et de poing. En l'incitant à vous attaquer, vous l'attirez dans un piège.

**Quotidien** ♦ **focaliseur, psionique**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 5d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous marquez la cible (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : tant que la cible est marquée par ce pouvoir, vous pouvez entreprendre une action libre pour la forcer à vous attaquer avec ses attaques à distance et ses attaques de corps à corps si vous êtes à portée de ces attaques. À chaque fois que la cible vous attaque, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets d'attaque contre elle jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 22****Corps de diamant** Moine Utilitaire 22

Votre vitesse et votre résistance surhumaines, fruits de votre maîtrise de la magie psionique, vous permettent d'encaisser une attaque fatale.

**Rencontre** ♦ **psionique**

**Interruption immédiate** Personnelle

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

**Effet** : vous bénéficiez d'une résistance 20 à tous les dégâts contre l'attaque en question.

**Foulée venteuse** Moine Utilitaire 22

Votre concentration et votre pouvoir psionique vous permettent de marcher dans les airs aussi facilement que d'autres marchent sur la terre ferme.

**À volonté** ♦ **psionique**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous volez à votre VD. Si vous n'atterrissez pas à la fin de ce déplacement, vous tombez.

**Marche brumeuse** Moine Utilitaire 22

Quand vous concentrez votre force psionique, même les obstacles matériels ne peuvent vous arrêter.

**Rencontre** ♦ **psionique**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous déphasez et ignorez le terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Technique d'invincibilité** Moine Utilitaire 22

Vous étiez aux portes de la mort. L'instant d'après, le pouvoir psionique circule en vous et soigne vos blessures.

**Quotidien** ♦ **guérison, psionique**

**Aucune** Personnelle

**Déclencheur** : au début de votre tour de jeu, vous êtes à 0 point de vie ou moins.

**Effet** : vous dépensez une récupération pour regagner des points de vie égaux à votre valeur de péril.

**DISCIPLINES DE RENCONTRE DE NIVEAU 23****Brise-rempart** Moine Attaque 23

Vous prenez une posture de combat et vos ennemis sentent que vous êtes sur le point de porter une attaque capable d'ébranler les fondations d'un château fort.

**Rencontre** ♦ **discipline complète, focaliseur, psionique**

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts, puis vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force et elle se retrouve à terre.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 4. Durant ce déplacement, tout ennemi qui vous rate avec une attaque d'opportunité se retrouve à terre.

**Fantôme avide** Moine Attaque 23

Vous vous transformez en une version spectrale de vous-même et chacune de vos attaques accroît votre vitalité.

**Rencontre** ♦ **discipline complète, focaliseur, nécrotique, psionique**

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts nécrotiques. Vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 10 + votre modificateur de Sagesse.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous êtes immatériel et déphasé jusqu'à la fin de votre tour de jeu, et vous vous déplacez à votre VD.



### Poing de lumière d'or Moine Attaque 23

*Vous rassemblez votre énergie psionique pour transformer votre poing en un concentré de radiance.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique, radiant

**Technique d'attaque**

**Action simple** **Corps à corps contact**

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts radiants.

Effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de proximité 1 centrée sur la cible principale.

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

**Attaque secondaire** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : la cible secondaire est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** **Personnelle**

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD + 4.

### Un seul est légion Moine Attaque 23

*Le carnage que vous laissez dans votre sillage marque votre passage dans les rangs ennemis.*

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** **Proximité explosion 3**

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

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Effet** : vous vous décalez de 4 cases dans une case prise dans l'explosion.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** **Personnelle**

**Effet** : vous vous décalez de 4 cases.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Danse du phénix Moine Attaque 25

*Vous rassemblez votre énergie psionique et la projetez sous la forme d'un halo de flammes dorées. Vous ravagez les rangs ennemis d'une série de coups de pied et de poing brûlants.*

**Quotidien** ♦ feu, focaliseur, psionique, radiant

**Action simple** **Corps à corps 1**

**Effet** : vous vous décalez de votre VD et effectuez l'attaque suivante une fois contre chaque ennemi qui vous est adjacent au cours de ce décalage.

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible subit des dégâts de feu et radiants égaux à 5 + votre modificateur de Force.

### Frappe de la comète errante Moine Attaque 25

*Vous portez un coup puissant à un adversaire, mobilisez votre énergie psionique pour vous déplacer entre les mondes, et répétez votre attaque.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, téléportation

**Action simple** **Corps à corps 1**

**Cible** : une, deux ou trois créatures

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes. Si vous attaquez moins de trois ennemis, vous pouvez effectuer l'attaque deux fois contre une des cibles.

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : après avoir attaqué une cible avec ce pouvoir, vous vous téléportez dans une case adjacente à un autre ennemi situé dans un rayon de 10 cases.

### Frappe de la tortue vulnérable Moine Attaque 25

*Vos poings portent une succession fulgurante de coups qui réduisent en charpie l'armure de votre adversaire.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** **Corps à corps contact**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 6d8 + modificateur de Dextérité dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, les attaques contre la CA ou les Réflexes de la cible visent la plus faible de ces deux défenses.

**Échec** : demi-dégâts. Les attaques contre la CA ou les Réflexes de la cible visent la plus faible de ces deux défenses (sauvegarde annule).

### Posture de l'hydre vigilante Moine Attaque 25

*Vous portez une série d'attaques rapides contre les ennemis qui vous entourent et surveillez le moindre de leurs mouvements.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, persistant, psionique

**Action simple** **Proximité explosion 3**

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

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 6d6 + modificateur de Dextérité dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous pouvez adopter la posture de l'hydre vigilante.

Tant que le pouvoir persiste, vous pouvez viser une créature supplémentaire située dans un rayon de 3 cases avec votre pouvoir de déluge de coups.

## DISCIPLINES DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Épuisement d'énergie vitale Moine Attaque 27

L'énergie psionique s'écoule en vous et vous transporte à travers l'espace tout en perturbant la force vitale de vos ennemis.

Rencontre ♦ discipline complète, focaliseur, psionique, téléportation

Technique d'attaque

Action simple Corps à corps contact

Cible principale : une créature

Attaque principale : Dextérité contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts. Vous vous téléportez dans une case adjacente à un ennemi situé dans un rayon de 6 cases. Effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : un ennemi autre que la cible principale

Attaque secondaire : Dextérité contre Vigueur

Réussite : la cible principale et la cible secondaire sont hébétées jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Technique de mouvement

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous téléportez dans une case adjacente à un ennemi situé dans un rayon de 6 cases.

### Frappe du cœur brisé Moine Attaque 27

Vous canalisez votre énergie psionique dans vos mains et créez une résonance fatale. D'un simple contact, votre ennemi se retrouve à votre merci.

Rencontre ♦ discipline complète, focaliseur, psionique, psychique

Technique d'attaque

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Volonté

Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet secondaire : 2d6 + modificateur de Dextérité dégâts psychiques.

Technique de mouvement

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous décalez de votre VD + 4. Vous pouvez utiliser la technique d'attaque à n'importe quel moment de ce déplacement.

### Ivresse du boxeur céleste Moine Attaque 27

Vous titubez et trébuchez, mais il y a une méthode derrière cela. Chaque mouvement est parfaitement synchronisé pour tromper vos ennemis, qui s'attaquent mutuellement.

Rencontre ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

Technique d'attaque

Action simple Proximité explosion 2

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Dextérité contre Volonté

Réussite : la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre un ennemi de votre choix au prix d'une action libre. La cible bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque et au jet de dégâts contre cet ennemi.

Technique de mouvement

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous décalez de 4 cases.

### Poing de fer invincible Moine Attaque 27

Votre bras se transforme en fer massif et votre coup de poing transperce l'armure de votre adversaire.

Rencontre ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

Technique d'attaque

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 4d10 + modificateur de Dextérité + modificateur de Force dégâts.

Technique de mouvement

Action de mouvement Personnelle

Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force. Durant ce déplacement, vous pouvez vous décaler à travers les espaces ennemis.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Brume tempétueuse Moine Attaque 29

Vous vous transformez en une silhouette fantomatique et marchez parmi vos ennemis, tandis que vos pieds et vos poings passent au travers de leurs armures comme de la brume.

Quotidien ♦ focaliseur, persistant, psionique

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 7d6 + modificateur de Dextérité dégâts, 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.

Effet : vous pouvez adopter la posture de la brume tempétueuse.

Tant que le pouvoir persiste, vous êtes déphasé. Lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez devenir immatériel au prix d'une interruption immédiate jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, puis le pouvoir prend fin.

### Paume vibratoire Moine Attaque 29

Votre coup terrible provoque une souffrance surnaturelle chez votre adversaire. Lentement mais sûrement, il sent la vie le quitter.

Quotidien ♦ focaliseur, psionique

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 5d10 + modificateur de Dextérité dégâts.

Échec : demi-dégâts.

Effet : la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Chaque jet de sauvegarde raté : les dégâts continus augmentent de 5.

### Poing étourdissant Moine Attaque 29

Toute créature vivante a des points faibles, certains plus subtils que d'autres. Vous accomplissez la frappe des neuf étoiles, touchant chaque point faible de votre adversaire.

Quotidien ♦ focaliseur, psionique

Action simple Corps à corps contact

Cible : une créature

Attaque principale : Dextérité contre Réflexes

Réussite : 6d8 + modificateur de Dextérité dégâts.

Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.

Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexes

Réussite : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Échec : la cible est hébétée ou affaiblie (sauvegarde annule).

## DISCIPLE DE LA MONTAGNE

« La montagne possède une force tranquille et une résistance inébranlable capable de faire face aux pires tempêtes, mais lorsqu'elle se met en mouvement, rien ne peut l'arrêter. »

**Prérequis :** moine, pouvoir *déluge de coups du poing de pierre*

Vous avez passé plusieurs années à étudier dans un monastère sur une montagne isolée où vos maîtres vous ont enseigné à refléter la force et la majesté d'une montagne. Vos méditations vous ont appris à devenir comme la montagne, à rester inébranlable face à vos ennemis et à repousser leurs attaques avec une résolution infaillible. Lorsque vous n'êtes pas absorbé par la contemplation de la puissance de la montagne, vous vous efforcez de maîtriser les techniques martiales que vos maîtres vous ont enseignées et avec le temps, vous espérez bien devenir en tout point semblable à l'objet de votre vénération.

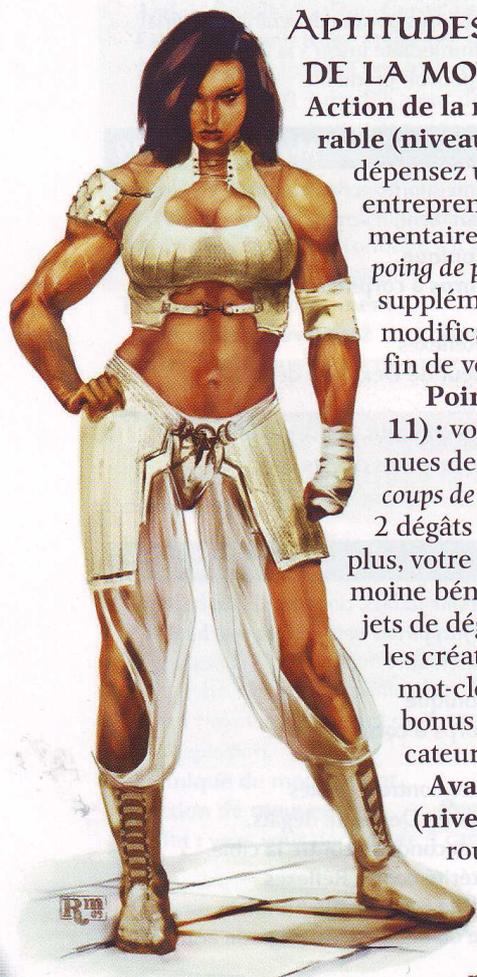
Votre style de combat puise la force de la montagne et la fait vôtre. En focalisant votre puissance psionique dans votre corps, vous renforcez vos poings qui peuvent briser aussi bien la pierre que la chair. Vous avez aussi appris à vous ancrer au sol, à devenir inébranlable, capable de tenir bon dans la pire des tempêtes. Lorsque vous êtes ainsi enraciné au sol, vous êtes capable d'attraper vos ennemis et de les jeter au loin.

## APTITUDES DE DISCIPLE DE LA MONTAGNE

**Action de la montagne inexorable (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, votre *déluge de coups du poing de pierre* inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Poings fracassants (niveau 11) :** votre attaque à mains nues de moine et votre *déluge de coups de poing de pierre* infligent 2 dégâts supplémentaires. De plus, votre attaque à mains nues de moine bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts contre les objets et les créatures accompagnés du mot-clé *créature artificielle*. Ce bonus est égal à votre modificateur de Force.

**Avalanche de coups (niveau 16) :** une fois par round, lorsque vous utilisez votre *déluge de coups du poing de pierre* contre une cible qui n'était pas la cible de l'attaque



ayant déclenché ce pouvoir, vous pouvez mettre la cible à terre au lieu de lui infliger des dégâts.

## DISCIPLINES DE DISCIPLE DE LA MONTAGNE

### Rocher dévalant Disciple de la montagne Attaque 11

Le rocher bouge doucement au départ, mais à mesure qu'il dévale la pente sa vitesse ne cesse d'augmenter et peu de choses sont capables de l'arrêter.

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible :** une créature

**Attaque :** Dextérité contre Réflexes

**Réussite :** 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible se retrouve à terre et ne peut se relever avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet :** vous vous décalez de la moitié de votre VD et bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Enracinement Disciple de la montagne Utilitaire 12

Vous écartez les jambes et enfoncez bien vos pieds dans le sol pour devenir inamovible à l'image d'une montagne.

**Rencontre** ♦ persistant, psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** tant que le pouvoir persiste, on ne peut vous tirer, pousser, faire glisser ou mettre à terre, à moins que vous ne le vouliez bien. Tant que vous adoptez cette posture, vous êtes ralenti. Vous pouvez mettre fin à cette posture au prix d'une action libre.

### Projection de l'avalanche Disciple de la montagne Attaque 20

Vous empoignez un ennemi alors qu'il vous attaque et le balancez au travers du champ de bataille, puis vous bondissez pour lui porter une attaque dévastatrice.

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Réaction immédiate** Corps à corps 1

**Déclencheur :** un ennemi adjacent vous touche avec une attaque de corps à corps ou de proximité.

**Cible :** l'ennemi en question

**Attaque principale :** Dextérité contre Réflexes

**Réussite :** 1d10 + modificateur de Dextérité dégâts, puis vous poussez la cible de 5 cases et elle se retrouve à terre.

**Échec :** demi-dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

**Effet :** vous sautez dans une case que vous voyez et qui est adjacente à la cible. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.

**Attaque secondaire :** Dextérité contre Vigueur

**Réussite :** 1d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

# FRÈRE DES OMBRES

« J'observe les âmes qui quittent ce monde pour l'au-delà. »

**Prérequis :** moine

Le monastère de l'Éternelle Vacuité se dresse en un de ces lieux où la Gisombre vient lécher les rivages de ce monde. Certains disciples étudient les secrets de la Gisombre, mais la plupart s'adonnent à la contemplation de la nature de la vie et de la mort, du voyage final de l'âme et du sort qui attend les créatures dans l'au-delà. La proximité du plan de l'Ombre a influencé les techniques de combat du monastère telles qu'elles se sont développées au fil des siècles.

Votre entraînement au monastère a ouvert votre œil intérieur et vous avez du royaume des défunts de fugitives visions qui ont laissé leur empreinte : votre peau est pâle et de noirs cernes soulignent vos yeux, comme si la mort vous guettait. Mais malgré cette apparence, vous n'en êtes pas moins plein de vitalité et avez développé une connaissance hors du commun de la nature des âmes et de leurs mouvements.

En tant que frère des ombres, vous utilisez la puissance psionique pour vous dissimuler dans les ténèbres et éviter ainsi les attaques. Vous savez également frapper la force vitale d'un ennemi et le vider de son énergie.

## APTITUDES DE FRÈRE DES OMBRES

**Action du frère des ombres (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, tout ennemi qui vous confère un avantage de combat et qui est touché par cette attaque est affaibli jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Entre deux mondes (niveau 11) :** vous disposez d'un camouflage contre tout ennemi qui vous confère un avantage de combat. De plus, quand un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps alors que vous disposez d'un camouflage ou d'un camouflage total, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

**Chevaucheur d'âmes (niveau 16) :** à chaque fois que vous réduisez un ennemi à 0 point de vie, vous pouvez utiliser une action libre pour vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous jouissez d'un avantage de combat contre tous les ennemis qui vous sont adjacents à la fin de votre téléportation.

## DISCIPLINES DE FRÈRE DES OMBRES

**Esprit tourmenté** Frère des ombres Attaque 11

Les esprits vous emportent au loin avec votre ennemi, et vous sapez son énergie vitale d'un simple contact de la main.

**Rencontre** ♦ discipline complète, focaliseur, nécrotique, psionique, téléportation

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible :** un ennemi qui vous confère un avantage de combat

**Attaque :** Dextérité contre Vigueur

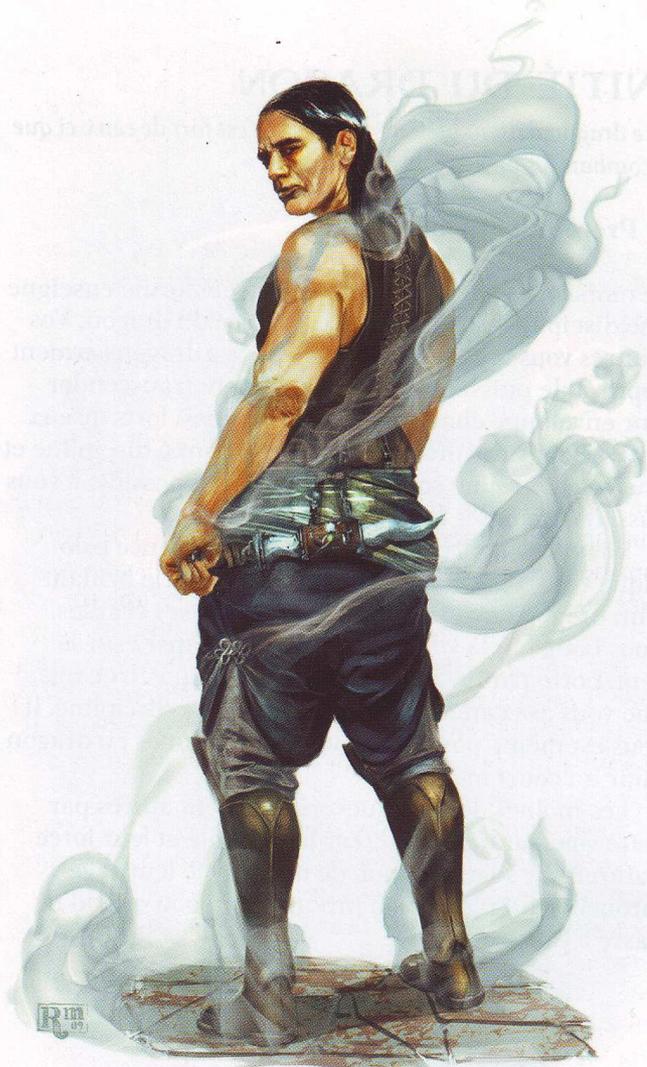
**Réussite :** 3d6 + modificateur de Dextérité dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Corps à corps 1

**Cible :** un ennemi

**Effet :** vous vous téléportez ainsi que la cible de 5 cases dans des cases adjacentes. La cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



**Ronde des âmes** Frère des ombres Utilitaire 12

Votre forme devient floue et vous vous retrouvez ailleurs en un battement de cœur.

**Quotidien** ♦ persistant, psionique, téléportation

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** tant que le pouvoir persiste, vous disposez d'un camouflage. Lorsqu'un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser une action libre pour vous téléporter dans une case adjacente à cet ennemi et jouissez d'un avantage de combat contre lui jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Fantôme vengeur** Frère des ombres Attaque 20

Vous frappez votre ennemi avec une telle force que vous ébranlez son âme. Vous vous téléportez loin de lui, le laissant en proie à un désir de vengeance.

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, téléportation

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible :** un ennemi qui vous confère un avantage de combat

**Attaque :** Dextérité contre Volonté

**Réussite :** 2d10 + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

**Effet secondaire :** la cible est hébétée jusqu'à ce qu'elle vous touche avec une attaque de corps à corps ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

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

**Effet :** vous vous téléportez de 5 cases.

## INITIÉ DU DRAGON

« Le dragon détient bien des secrets et c'est fort de ceux-ci que je combats les puissances des ténèbres. »

**Prérequis :** moine

Le monastère dans lequel vous avez été formé enseigne une discipline rare, celle de la sagesse du dragon. Vos maîtres vous ont expliqué que jadis les dragons avaient appris à de puissants mortels comment transcender leur enveloppe charnelle et devenir aussi forts qu'eux. Votre monastère professe qu'avec la bonne discipline et une concentration sans faille, il vous est possible à vous aussi de maîtriser les secrets du dragon.

Vous avez appris à projeter votre puissance psionique vers l'extérieur pour libérer le souffle brûlant d'un dragon ou cuirasser votre peau de ses écailles. Vous bougez à la vitesse du dragon et dansez sur le vent, porté par des ailes de force psionique. Une fois que vous avez atteint la maîtrise de cette discipline, il vous est même possible de vous transformer en dragon pour un court moment.

Les moines demi-orques sont souvent attirés par cette voie parangonique, car leur agilité et leur force naturelles y sont un atout, de même que leur rage farouche, qui rappelle la fureur du dragon quand il passe à l'attaque.



## APTITUDES D'INITIÉ DU DRAGON

**Action du dragon (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez utiliser une action libre pour infliger des dégâts de feu à chaque ennemi situé dans une décharge de proximité 3. Ces dégâts de feu sont égaux à 5 + votre modificateur de Force.

**Force du dragon (niveau 11) :** vous bénéficiez d'une résistance au feu 5. Si vous bénéficiez déjà d'une résistance au feu, elle augmente de 5. À chaque fois que vous subissez des dégâts de feu, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, même si votre résistance au feu annule ces dégâts.

**Griffes du dragon (niveau 16) :** les dégâts infligés par votre pouvoir de déluge de coups bénéficient d'un bonus de +2 et ignorent les résistances.

## DISCIPLINES D'INITIÉ DU DRAGON

### Déluge draconique Initié du dragon Attaque 11

Comme les dragons que vous cherchez à imiter, vous bondissez dans les airs et déchaînez un déluge d'énergie ardente sur vos ennemis.

**Rencontre** ♦ discipline complète, feu, focaliseur, psionique

**Technique d'attaque**

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge

**Attaque :** Dextérité contre Réflexes

**Réussite :** 3d8 + modificateur de Dextérité dégâts de feu.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet :** vous volez à votre VD. Vous pouvez terminer ce déplacement dans les airs. À la fin de votre tour de jeu, vous tombez mais ne subissez pas de dégâts de chute.

### Châtiment du dragon Initié du dragon Utilitaire 12

Lorsqu'un ennemi suscite votre courroux en vous blessant, le feu draconique qui couve en vous projette des ondes de chaleur.

**Quotidien** ♦ feu, persistant, psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** tant que le pouvoir persiste, tout ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu alors que vous êtes en péril subit 5 dégâts de feu.

### Avatar draconique Initié du dragon Attaque 20

Vous libérez un geyser de flammes et adoptez une forme à mi-chemin entre un humanoïde et un dragon. Des ailes se déploient dans votre dos, vos mains s'allongent pour former des griffes acérées et votre peau devient aussi dure que des écailles de dragon.

**Quotidien** ♦ feu, focaliseur, métamorphose, psionique

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible :** chaque créature prise dans la décharge

**Attaque :** Dextérité contre Réflexes

**Réussite :** 4d8 + modificateur de Dextérité dégâts de feu.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous pouvez adopter la forme d'un avatar draconique. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets de dégâts des pouvoirs de moine et des pouvoirs d'initié du dragon, et d'une VD en vol égale à votre VD.

# POING RADIANT

« Je puise ma force en moi et je l'utilise au nom des dieux. »

**Prérequis :** moine, formation en Religion

Vous avez étudié dans un monastère consacré aux dieux et appris à maîtriser la magie psionique en même temps qu'à développer votre foi. Vous adorez certainement Pélor ou Bahamut, mais la plupart des divinités non maléfiques disposent d'au moins un monastère dédié à l'étude de l'art du combat.

Vos aptitudes de moine sont investies d'un pouvoir divin qui vous permet de canaliser l'énergie radiante et de puiser votre force dans le royaume astral. Comme les autres moines, vous vous déplacez à une vitesse surhumaine et frappez avec une puissance inégalée. Mais les dieux vous accordent en plus le pouvoir de châtier les serviteurs des divinités maléfiques.

Les moines nains sont souvent attirés par cette voie parangonique, car leur endurance et leur piété leur permettent de répondre aux exigences mentales et physiques d'une existence de poing radiant.

## APTITUDES DE POING RADIANT

**Action du poing radiant (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez 15 points de vie. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos attaques infligent des dégâts radiants supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Conduit divin (niveau 11) :** vous gagnez l'aptitude de classe de conduit divin, ce qui signifie que vous pouvez utiliser un pouvoir de conduit divin une fois par rencontre. Vous gagnez également un talent divin de votre choix.

**Poings marteleurs radiants (niveau 16) :** à chaque fois que votre pouvoir de déluge de coups inflige des dégâts, vous pouvez en faire des dégâts radiants au lieu de n'importe quel autre type de dégâts. De plus, à chaque fois que vous infligez un coup critique avec un pouvoir de moine ou un pouvoir de poing radiant, chaque ennemi qui vous est adjacent est aveuglé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES DE POING RADIANT

### Soleil divin Poing radiant Attaque 11

Vous produisez de la lumière en vous téléportant en compagnie d'un allié, et cette radiancé brûle votre adversaire.

**Rencontre** ♦ divine, discipline complète, focaliseur, psionique, radiant, téléportation

**Technique d'attaque**

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible :** une créature

**Attaque :** Dextérité contre Volonté

**Réussite :** 3d6 + modificateur de Dextérité dégâts radiants, et la cible subit une vulnérabilité 5 aux dégâts radiants jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Technique de mouvement**

**Action de mouvement** Corps à corps 1

**Cible :** un allié

**Effet :** vous vous téléportez en compagnie de la cible d'un nombre de cases égal à votre VD + 2, et devez terminer ce déplacement dans des cases adjacentes.



### Soleil imparable Poing radiant Utilitaire 12

Alors que vous commencez à sentir le poids de vos blessures, les dieux vous soignent et vous reprenez fièrement le combat.

**Quotidien** ♦ divine, guérison, psionique

**Action mineure** Personnelle

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

**Effet :** vous regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse.

### Technique du soleil Poing radiant Attaque 20

#### aveuglant

Vous murmurez une prière tandis que l'énergie psionique se déverse dans vos attaques. À chaque coup porté, la radiancé divine qui brûle en vous se fait plus forte.

**Quotidien** ♦ divine, focaliseur, psionique, radiant

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible :** une créature

**Attaque :** Dextérité contre Réflexes

**Réussite :** 3d10 + modificateur de Dextérité dégâts radiants.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets de dégâts, et vous pouvez réussir un coup critique avec vos pouvoirs de moine et vos pouvoirs de poing radiant sur un résultat de 19-20. Lorsque vous infligez un coup critique avec un de ces pouvoirs, la cible est aveuglée (sauvegarde annule).



« Les runes divines sont plus tranchantes que le plus dur des aciers, plus redoutables que le plus puissant des sorts. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur. Les runes que vous invoquez vous permettent d'insuffler force et vitalité à vos alliés tout en exposant vos ennemis aux attaques. Selon votre choix d'aptitudes de classe et de pouvoirs, vous tendez vers le rôle secondaire de protecteur ou de contrôleur.

**Source de pouvoir :** divine. Vous êtes passé maître dans l'art des runes divines, un formidable alphabet qui est à la base de la puissance des dieux. D'autres systèmes runiques existent, mais votre domaine est celui des dieux.

**Caractéristiques principales :** Force, Constitution, Sagesse

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

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

**Bonus en défense :** Volonté +2

**Points de vie au niveau 1 :** 12 + valeur de Constitution

**Points de vie par niveau :** 5

**Récupérations par jour :** 7 + modificateur de Constitution

**Formations de compétence :** Religion. Au niveau 1, choisissez trois formations de compétence supplémentaires dans la liste ci-dessous.

*Compétences de classe :* Arcanes (Int), Athlétisme (For), Endurance (Con), Histoire (Int), Intuition (Sag), Larcin (Dex), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** maître des runes, *rune de réparation*, tradition runique

Reclus dans les forges sacrées et les bibliothèques saintes, les prêtres des runes s'emploient à découvrir les secrets des runes de pouvoir divin. La légende raconte que les dieux conçurent un système de runes porteuses de pouvoir divin, afin de les assister dans la création du monde et son agencement. Beaucoup de ces runes se perdirent durant la longue guerre contre les originels. Les dieux eux-mêmes n'ont qu'un souvenir diffus des runes de pouvoir. Quelque part dans les entrailles de la terre ou dans un site reculé des plans, ces runes antiques attendent qu'on les retrouve. Le prêtre des runes peut apprendre bien des choses dans un temple paisible, mais tôt ou tard, il lui faudra enfileur une armure pour aller trouver ou créer une nouvelle rune. Et ce faisant, il figurera parmi les grands noms de la magie runique.

Votre maître vous a enseigné l'art de la forge runique. Vous avez peut-être longtemps sué au-dessus des brasiers d'une citadelle naine, à forger armes et armures pour les fidèles dans le cadre de votre

apprentissage. À moins que vous ayez participé à l'inscription des runes sur l'écorce vivante de la forêt, créant autant de symboles de mise en garde pour l'ennemi. Vous avez ainsi appris à tirer des mots de ces runes, et des signes de pouvoir que vous pouvez intégrer à vos prières.

Mais votre formation touche à sa fin. Il est temps de partir à l'aventure. Mêlez les runes de pouvoir à vos armes et votre armure. Invoquez les dieux et leur pouvoir contre l'ennemi. Les runes sont vos armes et les adversaires des dieux attendent votre jugement.

## APTITUDES DE PRÊTRE DES RUNES

Les prêtres des runes disposent des aptitudes de classe suivantes.

### MAÎTRE DES RUNES

Certains de vos pouvoirs s'accompagnent du mot-clé runique. Quand vous vous apprêtez à en utiliser un, vous commencez par choisir l'une des runes indiquées dans la description ; soit la rune de destruction soit celle de protection. Vous utilisez alors le pouvoir en appliquant les effets de la rune choisie. En sélectionnant la rune, vous entrez dans son état runique. Vous restez dans cet état runique jusqu'à ce que vous vous mettiez dans un autre état runique ou jusqu'à la fin de la rencontre.

### APERÇU DU PRÊTRE DES RUNES

**Particularités :** vos attaques de corps à corps vous servent à harceler l'ennemi pour l'exposer aux assauts de vos alliés. L'armure lourde et votre faculté curative vous destinent au front.

**Religion :** on trouve des prêtres des runes chez les fidèles de tous les dieux, mais particulièrement chez ceux de Corellon, Érathis, Ioun et Moradin. Moradin est la divinité des forgerons et autres maîtres artisans. De nombreux prêtres des runes créent de beaux objets durant leur apprentissage de la forge runique. Corellon attire les prêtres des runes pour qui l'écriture des runes est une forme d'art. Ioun prise l'aspect protecteur de la magie runique et le savoir que renferment les runes. Érathis veille sur les inventeurs et les quêteurs de connaissance, ce qui correspond tout à fait aux prêtres des runes qui cherchent à retrouver des runes ou à en créer de nouvelles.

**Races :** les prêtres des runes dévas préfèrent la voie de la parole du défi. Ils créent de magnifiques manuscrits religieux illuminés et bâtissent des bibliothèques qui s'agrandissent pendant des générations dans les méandres cachés de la Mer Australe. Les prêtres des runes elfes embrassent également cette voie ; ils font pousser la végétation en motifs runiques pour honorer les dieux. Nains, minotaures et goliaths suivent plus généralement la voie du marteau de l'ire. Sous terre, les runes divines ornent les chapelles des nains ainsi que les sanctuaires reculés des minotaures. Les prêtres des runes goliaths gravent d'énormes runes au sommet de leurs pics sacrés. Ils marquent ainsi le territoire comme protégé par les dieux et posent les repères qui guident les leurs quand ils migrent d'une montagne à l'autre.

Chaque fois que vous entrez dans l'état runique associé à la rune de destruction ou à la rune de protection, vous bénéficiez de l'avantage correspondant, décrit ci-après. L'avantage persiste tant que vous êtes dans l'état runique correspondant.

**Rune de destruction :** les alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les ennemis qui sont adjacents à vous ou à un autre prêtre des runes dans le même état runique.

**Rune de protection :** tant qu'ils vous sont adjacents, vos alliés bénéficient d'une résistance 2 à tous les dégâts. La résistance passe à 4 au niveau 11 et à 6 au niveau 21.

### RUNE DE RÉPARATION

Vous gagnez le pouvoir *rune de réparation*. Cette rune agit sur la santé de vos alliés et leur confère des avantages supplémentaires dépendant de votre état runique.

### TRADITION RUNIQUE

Beaucoup de prêtres des runes adhèrent à l'une ou l'autre des grandes traditions de la magie runique : la voie du marteau de l'ire et celle de la parole du défi. Ces deux traditions recourent aux mêmes runes, mais diffèrent par leurs pratiques et leurs enseignements. Choisissez l'une des propositions suivantes :

**Marteau de l'ire :** vous êtes formé au maniement des marteaux de guerre et des masses de guerre. En outre, chaque fois qu'un ennemi vous inflige des dégâts avec une attaque, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus est égal à votre modificateur de Constitution, quel que soit le nombre de fois que l'ennemi vous rate dans le round.

**Parole du défi :** chaque fois qu'un ennemi vous rate avec une attaque, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse, quel que soit le nombre de fois que l'ennemi vous rate dans le round.

## CRÉATION D'UN PRÊTRE DES RUNES

Votre choix de valeurs de caractéristique, de pouvoirs et de tradition runique vous porte vers l'une ou l'autre des options de création inspirées par les deux voies les plus anciennes pour les prêtres des runes, celle du marteau de l'ire et celle de la parole du défi. Tous les prêtres des runes recourent à la Force pour leurs attaques. La Constitution accroît l'effet de certains pouvoirs, tandis que la Sagesse en renforce d'autres.

### PRÊTRE DES RUNES DE L'IRE

Les prêtres des runes qui suivent la voie du marteau de l'ire inscrivent leurs runes dans la pierre, le métal et le ferbois, matériaux capables de résister aux forces dévastatrices que concentrent les runes. Prêtre des runes de l'ire, vous menez les hostilités contre les forces du mal. Votre place est en première ligne, armé de votre marteau pour châtier les ennemis. Votre valeur de caractéristique

la plus élevée doit être la Force, suivie de la Constitution. Choisissez la tradition runique du marteau de l'ire et des pouvoirs qui inspirent les prouesses de vos alliés et cernent l'ennemi d'une magie qui le punit pour ne pas s'être soumis à vos décrets. Ces choix vous poussent naturellement vers le rôle secondaire de protecteur.

**Aptitude de classe suggérée :** marteau de l'ire

**Talent suggéré :** Rune de vengeance

**Compétences suggérées :** Athlétisme, Endurance, Religion, Soins

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *parole d'anémie, parole de couverture*

**Pouvoir de rencontre suggéré :** *enclume des batailles*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *rune des flammes éternelles*

## PRÊTRE DES RUNES DU DÉFI

Un bout de papier gribouillé de runes peut paraître fragile, et pourtant, il reste accroché sous l'avant-toit du temple, jour après jour, malgré la pluie, la neige, le froid et la chaleur. La voie de la parole du défi assure que les runes, où qu'elles apparaissent, octroient leur force par la puissance qui les alimente, certes, mais aussi en liant un objet ou une personne avec le concept contenu dans la rune. Prêtre des runes du défi, vous combattez en première ligne, où vous assistez et soutenez vos alliés. Vous concentrez vos efforts sur les ennemis les plus dangereux, votre magie vous permettant de restreindre leurs assauts et de protéger vos compagnons. La Force doit rester votre valeur de caractéristique la plus élevée, suivie de la Sagesse. Choisissez la tradition runique de la parole du défi et des pouvoirs qui ne se contentent pas d'éliminer l'ennemi par la force brute, mais contrarient également ses efforts. Ces choix vous poussent naturellement vers le rôle secondaire de contrôleur.

**Aptitude de classe suggérée :** parole du défi

**Talent suggéré :** Rune d'espoir

**Compétences suggérées :** Arcanes, Histoire, Intuition, Religion

**Pouvoirs à volonté suggérés :** *parole de contrainte, parole d'échange*

**Pouvoir de rencontre suggéré :** *rune divine du tonnerre*

**Pouvoir quotidien suggéré :** *rune de l'aube souveraine*

## POUVOIRS DE PRÊTRE DES RUNES

Vos pouvoirs sont des prières qui évoquent la puissance des runes divines pour punir l'ennemi et protéger vos alliés. Vous marquez l'adversaire de runes et autres symboles pour l'exposer aux attaques de vos compagnons. Beaucoup de vos pouvoirs s'accompagnent du mot-clé runique (cf. encadré).

### LE MOT-CLÉ RUNIQUE

Lorsque vous vous apprêtez à utiliser un pouvoir runique, vous commencez par choisir l'une des runes indiquées dans la description du pouvoir et utilisez celui-ci en appliquant les effets de la rune en question. En sélectionnant la rune, vous entrez dans son état runique. Vous restez dans cet état runique jusqu'à ce que vous mettiez dans un autre état runique ou jusqu'à la fin de la rencontre.

## APTITUDE DE CLASSE

Chaque prêtre des runes dispose du pouvoir *rune de réparation*.

### Rune de réparation Aptitude de prêtre des runes

*Vous tracez devant vous la rune curative, qui s'anime de flammes bleues glaciales. Elle apparaît aussitôt sur l'armure de vos alliés.*

**Rencontre (spécial) ♦ divine, guérison, runique**

**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.

**Niveau 6 :** la cible regagne 1d6 points de vie supplémentaires.

**Niveau 11 :** la cible regagne 2d6 points de vie supplémentaires.

**Niveau 16 :** la cible regagne 3d6 points de vie supplémentaires.

**Niveau 21 :** la cible regagne 4d6 points de vie supplémentaires.

**Niveau 26 :** la cible regagne 5d6 points de vie supplémentaires.

**Rune de destruction :** vous et chaque allié pris dans

l'explosion bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts (+4 au niveau 11 et +6 au niveau 21) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de protection :** vous et chaque allié pris dans l'explosion bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial :** vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre, mais seulement une fois par round. Au niveau 16, vous pouvez utiliser ce pouvoir trois fois par rencontre, mais seulement une fois par round.

## MAGIE RUNIQUE

Le prêtre des runes manipule les runes divines les moins puissantes, celles qu'un mortel peut reproduire sans mettre son corps et son âme en danger. Seuls les dieux et leurs plus grands serviteurs peuvent véritablement maîtriser les plus prestigieuses de ces runes. Deux syllabaires runiques rudimentaires sont présentés ici, celui de protection et celui de destruction.

Les runes de protection renforcent les défenses et l'esprit, et préservent la détermination, tout en détournant les attaques ennemies. Les runes de destruction sont également connues sous le terme de symboles de démantèlement. Elles affaiblissent l'acier et la pierre, dégradent la chair et les os, détruisent l'ordre et usent la pensée.

Quand vous utilisez un pouvoir runique, vous choisissez un de ces alphabets pour alimenter votre prière. Souvent, vous tracez la rune devant vous au même moment. Le fonctionnement du pouvoir dépend de l'alphabet runique choisi. Le recours aux runes de protection améliore généralement le bonus du pouvoir à la défense, tandis que les runes de destruction augmentent les dégâts.

Une fois le pouvoir utilisé, la rune luit généralement au-dessus de votre tête, sur votre arme ou votre armure, signe de l'état runique dans lequel vous vous trouvez.

## PRIÈRES À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

**Parole d'anémie** Prêtre des runes Attaque 1

Votre arme s'embrase d'énergies dorées lorsque vous invoquez la rune d'anémie. Quand vous frappez l'ennemi, il est enveloppé d'ondes mordorées.

**À volonté** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit une vulnérabilité 2 à tous les dégâts, mais une vulnérabilité 5 contre les attaques d'opportunité.

**Niveau 11** : vulnérabilité 4, mais 7 contre les attaques d'opportunité.

**Niveau 21** : vulnérabilité 6, mais 10 contre les attaques d'opportunité.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.

**Parole de contrainte** Prêtre des runes Attaque 1

Vous effleurez l'ennemi de votre arme et puisez dans la rune de contrainte. La puissance divine s'enroule autour de lui pour l'immobiliser.

**À volonté** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous ne lui soyez plus adjacent.

**Rune de destruction** : avant la fin de votre tour de jeu suivant, la prochaine attaque de l'un de vos alliés contre la cible lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Rune de protection** : un allié adjacent à la cible ou à vous bénéficie d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Parole de couverture** Prêtre des runes Attaque 1

La rune de couverture s'anime quand l'adversaire s'en prend à votre groupe.

**À volonté** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : la première fois que la cible touche ou rate avec une attaque contre vous ou un allié adjacent avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution. La cible ne subit pas ces dégâts quand elle attaque une créature qui l'a marquée.

**Rune de protection** : la première fois que la cible touche ou rate avec une attaque contre vous ou un allié adjacent avant la fin de votre tour de jeu suivant, la créature visée par l'attaque en question gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**Parole d'échange** Prêtre des runes Attaque 1

La rune d'échange cristallise les forces antagonistes que renferme l'alphabet runique divin. Ce qu'une créature perd, une autre l'acquiert.

**À volonté** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : avant la fin de votre tour de jeu suivant, la prochaine attaque de l'un de vos alliés contre la cible lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse, et l'allié gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Rune de protection** : la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et le prochain allié à toucher la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Sagesse. Ce bonus persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

**Appel du bourreau** Prêtre des runes Attaque 1

Votre arme s'abat sur l'adversaire qu'elle marque de la rune du bourreau.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de destruction** : un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 au prochain jet d'attaque effectué contre la cible avant le début de votre tour de jeu suivant.

**Rune de protection** : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Enclume des batailles** Prêtre des runes Attaque 1

La rune de l'enclume, quand elle profite de votre maîtrise de la magie divine, vous permet d'agir en véritable rempart.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts infligés par les attaques de la cible.

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible se décale, vous ou un allié qui vous est adjacent pouvez lui porter une attaque d'opportunité avec un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible se décale, vous et chaque allié situé dans un rayon de 2 cases de la cible pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

## Flammes de pureté Prêtre des runes Attaque 1

*Vous frappez le sol pour y imprimer la rune des flammes de pureté et laisser le feu divin engloutir l'ennemi.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, feu, guérison, runique

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : chaque allié pris dans la décharge bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de protection** : chaque allié pris dans la décharge regagne 3 points de vie.

## Rune divine du tonnerre Prêtre des runes Attaque 1

*Vous invoquez la rune de tonnerre et frappez l'ennemi dans un terrible fracas.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique, tonnerre

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : ajoutez votre modificateur de Sagesse au jet de dégâts. La cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de protection** : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse, et elle est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Rune de l'aube Prêtre des runes souveraine Attaque 1

*Jadis, les dieux créèrent une puissante rune pour protéger leurs domaines astraux des originels. Vous frappez ce symbole au sol pour consacrer l'endroit.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, périmètre, radiant

**Action simple** Proximité explosion 3

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

**Attaque** : Force contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Rune de semonce du fer Prêtre des runes Attaque 1

*La rune de semonce du fer fut inscrite pour la première fois durant l'exécution d'un puissant rituel qui lia le golem Talos aux entrailles du Chaos Élémentaire.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est ralentie et ne peut pas se décaler (sauvegarde annule les deux).

**Échec** : demi-dégâts, puis la cible est ralentie et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, tant que la cible vous est adjacente, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force quand une attaque qui n'inflige pas de dégâts en cas d'échec la rate.

### Rune des flammes Prêtre des runes éternelles Attaque 1

*Le soleil fut façonné par la rune des flammes éternelles. Vous invoquez la forme rudimentaire de cette rune pour envelopper l'adversaire d'une lueur dorée meurtrière.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, feu, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts, vos attaques infligent des dégâts de feu et radiants au lieu de leurs types de dégâts habituels, et le nombre de points de vie et de points de vie temporaires conférés par vos pouvoirs augmente de 4.

## Rune du phare crépusculaire

Prêtre des runes  
Attaque 1

Vous tracez devant vous une rune, première des sept qui représentent les portes de la mort. Celle-là symbolise l'appel inexorable du destin.

**Quotidien** ♦ arme, divine ; variable

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Vigueur

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit 5 dégâts nécrotiques ou radiants chaque fois qu'elle ne termine pas son tour de jeu adjacente à cet allié. Cet effet est annulé si l'allié ne termine pas lui-même son tour de jeu adjacent à la cible.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Écu de sacrifice

Prêtre des runes Utilitaire 2

Vous invoquez la rune de sacrifice, pour vous assurer que celui ou celle qui offre sa force au nom des dieux recevra leur protection en retour.

**Quotidien** ♦ divine, guérison

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous ou un allié pris dans l'explosion

**Effet** : la cible perd une récupération. Un ou deux alliés situés dans un rayon de 5 cases de la cible regagnent des points de vie comme si chacun d'eux avait dépensé une récupération. La cible et chaque allié ayant regagné des points de vie bénéficient d'un bonus de pouvoir de +5 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Îcône de victoire

Prêtre des runes Utilitaire 2

Les icônes de victoire étaient des runes qui armaient les gardiens divins de courage contre les hordes originelles. Vous invoquez la moindre de ces runes pour pousser vos alliés vers la victoire.

**Quotidien** ♦ divine, périmètre

**Action mineure** Proximité explosion 1

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Marque d'effort avisé

Prêtre des runes Utilitaire 2

Vous faites appel aux runes de savoir pour qu'un allié ait la compétence exigée par l'accomplissement d'une tâche ardue.

**Rencontre** ♦ divine

**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 prochain test de compétence si elle n'est pas formée à celle-ci, de +2 dans le cas contraire.

### Rune de l'ultime effort

Prêtre des runes Utilitaire 2

Vous tracez la rune de l'ultime effort sur votre allié pour lui conférer la résistance qui lui permettra de voir le bout de la bataille.

**Rencontre** ♦ divine

**Action mineure** Corps à corps 1

**Cible** : un allié en péril

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 à toutes les défenses.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 3

### Lanterne vengeresse

Prêtre des runes Attaque 3

Vous invoquez une rune de lumière vengeresse qui brûle l'esprit de l'adversaire tout en y faisant disparaître l'image d'un allié.

**Rencontre** ♦ arme, divine, radiant, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et un allié adjacent à la cible devient invisible pour elle jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de destruction** : si la prochaine attaque de l'allié portée contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant vise la CA, elle se fait en réalité contre les Réflexes si cette défense est plus faible.

**Rune de protection** : l'allié peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une action libre.

### Parole d'alliance

Prêtre des runes Attaque 3

Vous mêlez les forces de vos alliés pour mieux accabler l'ennemi.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand un allié attaque la cible, il bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal au nombre de ses alliés adjacents à la cible.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal au nombre de vos alliés qui lui sont adjacents au moment de l'attaque.

### Parole de l'écran aveuglant

Prêtre des runes  
Attaque 3

Vous faites appel à la parole de l'écran aveuglant pour créer un halo d'énergie qui protège votre allié.

**Rencontre** ♦ arme, divine, radiant, runique

**Interruption immédiate** Proximité explosion 5

**Déclencheur** : un ennemi effectue un jet d'attaque contre votre allié.

**Cible** : l'ennemi en question pris dans l'explosion

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : la cible est aveuglée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Rune de destruction** : la cible subit également des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Constitution.

**Rune de protection** : l'allié gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution.

### Symbole de l'ire contraire Prêtre des runes Attaque 3

Vous marquez votre adversaire du symbole de l'ire contraire. Plus l'ennemi lutte contre vous, plus le symbole confère de force à votre groupe.

**Rencontre** ♦ arme, divine, guérison, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : la première attaque de la cible à son tour de jeu suivant provoque une attaque d'opportunité de votre part ou de celle de l'allié de votre choix.

**Rune de protection** : si la cible effectue une attaque à son tour de jeu suivant, vous et chaque allié situé dans un rayon de 3 cases de la cible regagnez des points de vie égaux à votre modificateur de Constitution.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

### Cage de lumière Prêtre des runes Attaque 5

Vous frappez le sol de votre arme pour imprimer une rune de séquestration qui engloutit vos ennemis de lumière.

**Quotidien** ♦ arme, divine, périmètre, radiant

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Force contre Volonté

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la décharge crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quitter le périmètre coûte 2 cases de déplacement supplémentaires aux ennemis. Tout ennemi qui attaque un allié situé dans le périmètre confère un avantage de combat (sauvegarde annule).

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

### Rune de la flèche habile Prêtre des runes Attaque 5

Jadis, Gruumsh grava cette rune pour guider la flèche de Corellon jusqu'au cœur d'un serpent originel. Corellon devait plus tard employer cette même rune pour crever l'œil de Gruumsh.

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Volonté

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible confère un avantage de combat quand elle est visée par une attaque de zone ou à distance et elle subit une vulnérabilité 5 à tous les dégâts des attaques de zone et des attaques à distance (sauvegarde annule les deux).

**Effet secondaire** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat quand elle est visée par une attaque de zone ou à distance.

**Échec** : demi-dégâts, et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat quand elle est visée par une attaque de zone ou à distance.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, les ennemis ne confèrent pas d'abri à la cible contre les attaques à distance.

### Rune des braises de la colère

Prêtre des runes

Attaque 5

Vous frappez vos ennemis en les marquant de la rune des braises de la colère.

**Quotidien** ♦ arme, divine, feu

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une ou deux créatures

**Attaque** : Force contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : si vous n'attaquez qu'une créature avec ce pouvoir, elle subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si vous attaquez deux créatures, elles sont chacune affectées par les braises de la colère (sauvegarde annule). Tant que les braises affectent les cibles, chaque fois que l'une d'elles est touchée par une attaque de corps à corps ou à distance, l'autre subit 5 dégâts de feu.

### Rune du dernier acte Prêtre des runes Attaque 5

Vous invoquez la deuxième des sept runes symbolisant les portes de la mort. Celle-là représente le premier pas de l'âme hors du corps.

**Quotidien** ♦ arme, divine ; variable

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Vigueur

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible est affectée par une rune funeste (sauvegarde annule). Tant que la rune n'est pas annulée, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de dégâts contre la cible. Chaque fois que vous ou l'un de vos alliés touchez la cible, ce bonus augmente de 1.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Bannière d'alliance Prêtre des runes Utilitaire 6

Vous invoquez la rune des douleurs partagées, qui vous permet d'absorber ce qu'on inflige à un allié.

**Quotidien** ♦ divine

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : un allié pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible subit des dégâts, vous pouvez les subir à sa place au prix d'une interruption immédiate.

### Contrat de paix Prêtre des runes Utilitaire 6

Vous invoquez les runes de paix et vous vous engagez à poser les armes pour que votre groupe puisse parlementer.

**Rencontre** ♦ divine

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Diplomatie et d'Intuition jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. L'effet est annulé si une cible effectue une attaque.

### Rune d'acier inflexible Prêtre des runes Utilitaire 6

La rune d'acier inflexible cuirasse tout, même la peau d'une créature vivante au point que flèches et lames ricochent dessus.

**Rencontre** ♦ divine

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible** : un allié

**Effet** : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'elle ne vous soit plus adjacente.

## Rune d'empressement méritoire

Prêtre des runes

Utilitaire 6

*Le combat s'engage et vous invoquez la rune d'empressement méritoire pour que vos amis se tiennent prêts.*

Quotidien ♦ divine

Action libre Distance mire

Déclencheur : vous déterminez l'initiative.

Cible : vous et chaque allié

Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de +10 à son test d'initiative.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 7

### Grondement d'orage divin Prêtre des runes Attaque 7

*Vous tapotez l'ennemi du bout de votre arme pour le marquer d'une rune de tempête.*

Rencontre ♦ arme, divine, électricité, runique

Action simple Corps à corps arme

Cible principale : une créature

Attaque principale : Force contre Réflexes

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

Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante en prenant une case de l'espace de la cible principale comme case d'origine.

Action d'opportunité Proximité explosion 1

Déclencheur : la cible principale effectue une attaque.

Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion autre que la cible principale

Attaque secondaire : Force contre Réflexes

Réussite : modificateur de Force dégâts d'électricité.

**Rune de destruction** : la cible principale subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Constitution.

**Rune de protection** : vous faites glisser la cible secondaire de 2 cases.

### Parole d'obnubilation Prêtre des runes Attaque 7

*Vous créez une ingénieuse phrase runique que vous invoquez en frappant l'adversaire. Celui-ci perd ses moyens mentaux et se bat comme une bête sauvage en se débattant frénétiquement quand on le blesse.*

Rencontre ♦ arme, divine, runique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre Volonté

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

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, quand l'un de vos alliés touche la cible pour la première fois, elle effectue aussitôt une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre l'ennemi de votre choix.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque contre vos alliés qui ne lui sont pas adjacents.

### Rune du feu rugissant Prêtre des runes Attaque 7

*Votre attaque imprime une rune de feu sur votre adversaire, qui se retrouve englouti par un torrent de flammes.*

Rencontre ♦ arme, divine, feu, runique

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit des dégâts de feu égaux à 5 + votre modificateur de Constitution chaque fois qu'elle effectue une attaque d'opportunité.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés disposez d'un camouflage contre la cible, et la cible subit un malus aux tests de Perception égal à votre modificateur de Constitution.

### Symbole de couardise Prêtre des runes Attaque 7

*Votre magie divine instille une terreur insoutenable chez votre cible, qui manque ses attaques et recule devant vos alliés.*

Rencontre ♦ arme, divine, runique, terreur

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre Volonté

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

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié qui termine son tour de jeu adjacent à la cible peut pousser celle-ci de 1 case au prix d'une action libre.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse + le nombre de vos alliés qui lui sont adjacents.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9

### Redoute imprenable Prêtre des runes Attaque 9

*Vous frappez violemment le sol pour y laisser la rune de la redoute imprenable. La décharge repousse vos ennemis tandis que votre magie tisse un rempart.*

Quotidien ♦ arme, divine, périmètre, radiant

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque ennemi pris dans la décharge

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et vous poussez la cible de 4 cases.

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

Effet : la décharge crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et d'une résistance 5 à tous les dégâts des attaques de proximité et de zone.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

### Rune d'égide Prêtre des runes Attaque 9

*Vous inscrivez une rune de contrôle sur votre adversaire pour protéger votre troupe des attaques qui font rage autour de lui.*

Quotidien ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, quand la cible est visée par une attaque de proximité ou de zone qui vous prend aussi ou l'un de vos alliés pour cible, l'attaque vous rate automatiquement ainsi que vos alliés.

### Rune de furie infinie Prêtre des runes Attaque 9

*Kord fut le premier à graver cette rune, qu'il scarifia dans la chair d'une bête originelle. Enragés par le symbole sanguinaire, ses berserkers saints terrassèrent celle-ci.*

Quotidien ♦ arme, divine

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

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

Échec : demi-dégâts.

Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois qu'un allié débute son tour de jeu adjacent à la cible, il peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

### Rune de l'orée funeste Prêtre des runes Attaque 9

Vous invoquez la troisième des sept runes représentant les portes de la mort. Celle-là se referme violemment dès que l'âme est passée pour couper le lien avec le corps.

**Quotidien** ♦ arme, divine ; variable

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Force contre Vigueur

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante en prenant une case de l'espace de la cible principale comme case d'origine.

**Action d'opportunité** Proximité explosion 3

**Déclencheur** : la cible principale est réduite à 0 point de vie.

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

**Attaque secondaire** : Force contre Volonté

**Réussite** : la cible secondaire est hébétée (sauvegarde annule).

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Bannière de détermination Prêtre des runes Utilitaire 10

Vous invoquez la rune de détermination, qui confère à votre allié le courage et la force qui vont lui permettre de repousser l'ennemi.

**Quotidien** ♦ divine

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : un allié pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible gagne 5 points de vie temporaires chaque fois qu'elle touche avec une attaque.

### Rune de lumière saillante Prêtre des runes Utilitaire 10

Vous invoquez une rune sur vous-même et vos alliés, passant pour redoutables même quand vous baissez la garde.

**Rencontre** ♦ divine

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : les cibles ne confèrent pas d'avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Rune de savoir partagé Prêtre des runes Utilitaire 10

Vous invoquez la rune de savoir partagé. Votre compétence est celle de vos alliés, et réciproquement.

**Quotidien** ♦ divine

**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 fois que l'une des cibles effectue un test de cette compétence, elle utilise le bonus le plus élevé pour cette compétence parmi l'ensemble des cibles.

### Rune des vents astraux Prêtre des runes Utilitaire 10

Vous placez une rune des vents astraux sur votre allié pour lui permettre de se mettre à l'abri du danger.

**À volonté** ♦ divine

**Action de mouvement (spécial)** Corps à corps contact

**Cible** : un allié

**Effet** : vous faites glisser la cible de 4 cases.

**Spécial** : vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par round.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

### Bastion de fer Prêtre des runes Attaque 13

Vous invoquez les runes de fer et de persévérance, combinaison qui vous permet de tenir contre les assauts les plus redoutables de l'ennemi.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de destruction** : tant que la marque persiste, vous pouvez entreprendre une action d'opportunité pour effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible lorsqu'elle effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque et au jet de dégâts contre la cible égal à votre modificateur de Sagesse.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts des attaques de la cible.

### Parole de défi astral Prêtre des runes Attaque 13

Des runes de pouvoir vous enveloppent d'une lueur de défi qui affaiblit vos adversaires ou protège vos alliés.

**Rencontre** ♦ arme, divine, radiant, runique

**Action simple** Proximité explosion 1

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

**Attaque** : Force contre Réflexes

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et vous faites glisser la cible de 1 case.

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit une vulnérabilité à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse tant qu'elle vous est adjacente.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal à votre modificateur de Sagesse tant qu'ils vous sont adjacents.

### Parole de tonnerre durable Prêtre des runes Attaque 13

Votre arme cautérise la parole de tonnerre durable sur l'ennemi. Si cet adversaire s'approche trop de vos alliés ou s'éloigne d'un combattant donné, les énergies de la rune le châtient dans un rugissement tonitruant.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique, tonnerre

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : choisissez un ou deux alliés situés dans un rayon de 5 cases. Si la cible pénètre dans une case adjacente à l'un ou l'autre de ces alliés à son tour de jeu suivant, elle subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Constitution et se retrouve à terre.

**Rune de protection** : choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. Si la cible s'en éloigne à son tour de jeu suivant, elle subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Constitution et se retrouve à terre.

## Parole des tempêtes tourbillonnantes

Prêtre des runes  
Attaque 13

La parole des tempêtes tourbillonnantes est chargée de la puissance d'un ouragan astral. Vous transmettez cette énergie à votre adversaire qui se retrouve tiraillé de l'intérieur comme de l'extérieur et voit ses défenses anéanties.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tant que la cible est prise en tenaille, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre elle égal à votre modificateur de Constitution.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Rune d'ultime jugement

Prêtre des runes  
Attaque 15

Les âmes sont jugées dans l'au-delà et doivent répondre de leurs actes. Cette rune, quatrième des sept runes représentant les portes de la mort, symbolise cette étape du voyage spirituel.

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque principale** : Force contre Réflexes

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : vous marquez la cible jusqu'à la fin de la rencontre.

Tant que la marque persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante contre la cible.

**Interruption immédiate** Proximité explosion 5

**Déclencheur** : la cible effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible.

**Attaque secondaire** : Force contre Volonté

**Réussite** : 1[A] dégâts.

### Rune de la première forteresse

Prêtre des runes  
Attaque 15

La Première Forteresse était un bastion conçu pour résister aux assauts des originels sur la Mer Astrale. Cette rune fut gravée pour renforcer les portes du site.

**Quotidien** ♦ arme, divine, périmètre

**Action simple** Proximité explosion 3

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

**Attaque** : Force contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts. Tout ennemi qui y pénètre de son plein gré est immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.



PRÊTRE DES RUNES

2

### Rune du vent de tenaille

Prêtre des runes  
Attaque 15

Vous reproduisez la rune du vent de tenaille sur votre adversaire. Ainsi invoqué, le vent transporte vos alliés pour les protéger et mieux cerner l'ennemi.

**Quotidien** ♦ arme, divine, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Réflexes

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : choisissez un allié situé dans un rayon de 10 cases.

Vous le téléportez dans une case depuis laquelle il prend la cible en tenaille. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous et votre allié bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses quand vous prenez la cible en tenaille.

### Stigmate de foudre

Prêtre des runes  
Attaque 15

Votre arme crépite d'électricité quand vous attaquez et la foudre jaillit sur d'autres adversaires.

**Quotidien** ♦ arme, divine, électricité

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible est affectée par un stigmate de foudre (sauvegarde annule). Tant que le stigmate persiste, chaque fois que vous ou un allié touchez la cible, un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de la cible subit des dégâts d'électricité égaux à 5 + votre modificateur de Force.

## PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### Rune de l'œil qui ne cille pas

Prêtre des runes  
Utilitaire 16

Une douce lumière baigne la zone et révèle à votre groupe des détails qui vous auraient sans cela échappés.

**Quotidien** ♦ divine

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Perception.

### Rune de la voie inviolable Prêtre des runes Utilitaire 16

Vous invoquez la rune de la voie inviolable, une marque jadis employée par les dieux pour protéger des passages secrets vers les plans.

**Rencontre** ♦ divine

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Effet** : choisissez jusqu'à quatre cases inoccupées de l'explosion. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés ne provoquez pas d'attaques d'opportunité quand vous quittez ces cases.

### Rune de préservation Prêtre des runes Utilitaire 16

La rune de préservation permet d'encaisser des attaques qui estropieraient une créature normale.

**Rencontre** ♦ divine, guérison

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : deux alliés pris dans l'explosion ou vous et un allié pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En outre, chaque cible peut dépenser une récupération.

### Rune de regain Prêtre des runes Utilitaire 16

Ce puissant symbole vous charge d'énergies, de même que vos alliés.

**Quotidien** ♦ divine, guérison

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération et bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 17

### Marque du glas de guerre

Prêtre des runes  
Attaque 17

Votre arme s'écrase sur l'adversaire et la marque du glas de guerre s'anime sur ses chairs. D'autres ennemis reculent en chancelant devant la puissance de la marque.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases de la cible de 3 cases d'elle.

**Rune de destruction** : vous faites glisser chaque allié situé dans un rayon de 3 cases de la cible de 3 cases dans une case qui lui est adjacente.

**Rune de protection** : vous poussez chaque allié situé dans un rayon de 3 cases de la cible de 3 cases d'elle.

### Murmure du pas avisé Prêtre des runes Attaque 17

De nombreuses runes symbolisent l'équilibre. Vous invoquez celle du pas avisé pour priver un adversaire de sa vitesse et de son agilité, et en faire profiter un allié.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : un allié situé dans un rayon de 5 cases peut entreprendre une action libre pour se décaler de la moitié de sa VD. Si cet allié termine son décalage adjacent à la cible, il bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque qu'il effectue contre elle avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de protection** : un allié situé dans un rayon de 5 cases peut entreprendre une action libre pour se téléporter d'un nombre de cases égal à sa VD + votre modificateur de Sagesse.

### Parole de guérison punitive Prêtre des runes Attaque 17

Un simple mot de pouvoir charge vos alliés de puissance et leur restaure la santé.

**Rencontre** ♦ divine, guérison, runique

**Action simple** Proximité explosion 5

**Cible** : un ou deux alliés pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre. Si l'attaque d'une cible touche, celle-ci peut également dépenser une récupération et regagner 2d10 points de vie supplémentaires.

**Rune de destruction** : les attaques de base infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**Rune de protection** : chaque cible bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Rune de la phalange astrale Prêtre des runes Attaque 17

Vous invoquez la rune qui marqua les étendards des armées divines de l'aube de la création, la rune qui unit anges, dieux et mortels pour affronter l'ennemi.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié adjacent à la cible peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

**Rune de destruction** : chaque allié bénéficie d'un bonus au jet de dégâts de l'attaque de base de corps à corps égal à votre modificateur de Sagesse.

**Rune de protection** : au prix d'une action libre, chaque allié peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au lieu d'effectuer l'attaque de base de corps à corps.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Marque d'infortune

Prêtre des runes Attaque 19

Vous placez la marque d'infortune sur votre adversaire, pour que les attaques ratées ricochent vers lui.

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit 5 dégâts quand une attaque à distance visant une créature située dans un rayon de 5 cases d'elle rate et quand une attaque de corps à corps contre une créature qui lui est adjacente rate.

**Rune de lumière protectrice** Prêtre des runes  
Attaque 19

*Vous invoquez la rune de lumière protectrice, qui produit une zone fortifiée que vos ennemis ont peu de chances de violer.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, périmètre, radiant  
**Action simple** Proximité explosion 2  
**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés disposez d'un abri. Tant qu'il persiste, vous pouvez effectuer l'attaque suivante en prenant la case d'origine de l'explosion comme case d'origine de l'attaque.  
**Action d'opportunité** Proximité explosion 2  
**Déclencheur** : un ennemi pénètre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu.  
**Cible** : l'ennemi en question pris dans l'explosion  
**Attaque** : Force contre Volonté  
**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et vous faites glisser la cible de 3 cases.  
**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

**Rune de rouille** Prêtre des runes Attaque 19

*Vous portez une attaque et des énergies d'un rouge terne marquent votre ennemi de la rune de rouille, symbole de délabrement général.*

**Quotidien** ♦ arme, divine  
**Action simple** Corps à corps arme  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Force contre Réflexes  
**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.  
**Échec** : demi-dégâts.  
**Effet** : la cible subit un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule).  
**Chaque jet de sauvegarde raté** : le malus augmente de 2.  
**Effet secondaire** : le malus persiste jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible.

**Rune du seuil** Prêtre des runes Attaque 19

*La cinquième des sept runes représentant les portes de la mort symbolise le seuil que l'âme doit passer pour trouver son ultime récompense. Seuls les plus forts d'esprit peuvent espérer résister à l'attrait de cette porte.*

**Quotidien** ♦ arme, divine  
**Action simple** Corps à corps arme  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Force contre Volonté  
**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.  
**Échec** : demi-dégâts.  
**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible se sauvegarde contre un effet, celui-ci persiste en fait jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**PRIÈRES UTILITAIRES DE NIVEAU 22**

**Bannière de victoire** Prêtre des runes Utilitaire 22

*Vous forgez une rune de victoire qui régénère vos alliés tandis que vos ennemis souffrent.*

**Quotidien** ♦ divine, guérison, périmètre  
**Action mineure** Proximité explosion 5  
**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'une régénération 5 quand vous êtes en péril. De leur côté, les ennemis qui y sont présents subissent une vulnérabilité 5 à tous les dégâts.  
**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

**Bannière des invaincus** Prêtre des runes Utilitaire 22

*Vous forgez une rune de bataille sans fin, qui incite vos alliés à poursuivre le combat, même quand la mort rôde.*

**Quotidien** ♦ divine  
**Action mineure** Proximité explosion 5  
**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion  
**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, l'état préjudiciable mourant ne rend pas les cibles inconscientes. Chaque cible tombe en fait inconsciente quand elle rate un jet de sauvegarde contre la mort.

**Rune de détermination du héros** Prêtre des runes Utilitaire 22

*La rune de détermination du héros permet à un combattant de se battre avec la vigueur et l'opiniâtreté de deux hommes.*

**Quotidien** ♦ divine  
**Action mineure** Proximité explosion 5  
**Cible** : vous ou un allié pris dans l'explosion  
**Effet** : la cible gagne des points de vie temporaires égaux à son total actuel de points de vie et peut entreprendre une action simple au prix d'une action libre.

**Symbole du défi** Prêtre des runes Utilitaire 22

*Le symbole du défi cuirasse vos alliés quand vos adversaires pensent vous avoir vaincus.*

**Rencontre** ♦ divine  
**Action mineure** Proximité explosion 5  
**Cible** : chaque allié en péril pris dans l'explosion  
**Effet** : vous faites glisser chaque cible de 5 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal à votre modificateur de Sagesse.

**PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 23**

**Marque du courroux insoumis** Prêtre des runes Attaque 23

*De nombreuses runes divines renferment le pouvoir du courroux, étant donné qu'elles sont apparues durant la Guerre de l'Aube. Cette rune retourne la colère de votre ennemi contre ses acolytes.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique  
**Action simple** Corps à corps arme  
**Cible** : une créature  
**Attaque** : Force contre Volonté  
**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié touche la cible, chaque ennemi adjacent à celle-ci subit 5 dégâts.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible doit prendre votre ennemi le plus proche d'elle pour cible de ses attaques. Si elle ne peut prendre aucun de vos ennemis pour cible de son attaque, elle est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, après avoir effectué l'attaque.

## Rune de fureur croissante

Prêtre des runes  
Attaque 23

*Vous invoquez la rune de fureur croissante parmi vos adversaires. Vos alliés lancent l'assaut et la rune rougeoisie pour magnifier leur gloire.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : trois de vos alliés peuvent porter une attaque de base à la cible au prix d'une action libre une fois et à leurs tours de jeu respectifs.

**Rune de destruction** : les alliés jouissent d'un avantage de combat contre la cible pour les attaques de base.

**Rune de protection** : chacun des alliés peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre après avoir effectué l'attaque de base.

## Rune de l'astre vagabond Prêtre des runes Attaque 23

*Vous invoquez la rune de l'astre vagabond et une particule d'énergie lumineuse apparaît pour châtier vos ennemis.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, radiant, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : la cible subit des dégâts radiants supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution. À la fin du tour de jeu suivant de la cible, chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases d'elle subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Constitution.

**Rune de protection** : la cible subit un malus de -2 au prochain jet d'attaque qu'elle effectue avant la fin de votre tour de jeu suivant. À la fin du tour de jeu suivant de la cible, chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases d'elle subit un malus aux jets de dégâts à son propre tour de jeu suivant. Le malus est égal à 5 + votre modificateur de Constitution.

## Vague de victoire Prêtre des runes Attaque 23

*Vous tracez la rune de victoire imminente sur l'adversaire qui se met à trembler d'effroi en comprenant que votre groupe est irréductible.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique, terreur

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Volonté

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

**Rune de destruction** : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal au nombre de vos alliés situés dans un rayon de 3 cases de celle-ci. La cible subit également des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible effectue un jet d'attaque, elle subit un malus à ce jet égal au nombre de vos alliés situés dans un rayon de 3 cases d'elle.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Rune d'effort concerté Prêtre des runes Attaque 25

*Les dieux libèrent des énergies monstrueuses contre leurs ennemis de la Guerre de l'Aube. La rune d'effort concerté mettait leurs alliés à l'abri de cette puissance.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 6[A] + modificateur de Force dégâts.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque la cible est visée par une attaque de proximité ou de zone qui prend également un de vos alliés ou vous pour cible, vous et chaque allié concerné pouvez choisir de ne pas être pris pour cible.

### Rune de la marche pénultième Prêtre des runes Attaque 25

*La sixième des sept runes représentant les portes de la mort détaille l'avant-dernière étape que passe l'âme lors de son ultime voyage. À ce stade, elle entre en état de profonde torpeur avant d'atteindre sa destination finale.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

**Premier jet de sauvegarde raté** : la cible est inconsciente au lieu d'être étourdie (sauvegarde annule).

**Échec** : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

### Rune du signe conquérant Prêtre des runes Attaque 25

*L'adversaire que vous maudissez par cette rune a peu d'espoir de réchapper aux assauts implacables de vos alliés.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible est affectée par le signe conquérant (sauvegarde annule). Tant que le signe persiste, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases de la cible peut lui porter une attaque de base au début de chaque tour de jeu de celle-ci au prix d'une action libre.

### Signe sylarien Prêtre des runes Attaque 25

*Le signe sylarien est un puissant symbole de magie divine qui annihile la nature élémentaire des originels et autres ennemis des dieux.*

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque** : Force contre Réflexes

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible ne bénéficie d'aucune résistance ou immunité jusqu'à la fin de la rencontre. En outre, elle subit un malus de -10 aux jets de dégâts qui infligent des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et les résistances de la cible sont réduites de 10 jusqu'à la fin de la rencontre. En outre, elle subit un malus de -5 aux jets de dégâts qui infligent des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre (sauvegarde annule).

## PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

### Invocation de Carcere Prêtre des runes Attaque 27

Vous invoquez la rune du domaine carcéral, faisant apparaître des maillons rouges d'énergie astrale qui viennent entraver vos ennemis.

**Rencontre** ♦ arme, divine, périmètre, radiant, runique

**Action simple** Proximité explosion 2

**Effet** : avant l'attaque, l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Cible** : un, deux ou trois ennemis pris dans l'explosion

**Attaque** : Force contre Réflexes

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible ne peut quitter le périmètre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de destruction** : lorsqu'une cible située dans le périmètre touche ou rate une créature extérieure à celui-ci, elle subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Constitution et se retrouve à terre.

**Rune de protection** : dans ce périmètre, chaque cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque contre les créatures qui sont à l'extérieur.

### Parole de bataille divine Prêtre des runes Attaque 27

La parole de bataille divine martèle l'adversaire tout en offrant à vos alliés l'avantage nécessaire pour l'emporter.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets d'attaque contre la cible.

**Rune de protection** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal à votre modificateur de Sagesse.

### Parole de tonnerre vengeur Prêtre des runes Attaque 27

Le tonnerre gronde sur le champ de bataille quand vous libérez cette rune pour accabler l'ennemi et couvrir vos alliés d'un écran protecteur.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique, tonnerre

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Rune de destruction** : choisissez jusqu'à deux alliés situés dans un rayon de 10 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui inflige des dégâts à l'un de ces alliés subit des dégâts de tonnerre égaux à la moitié des dégâts qu'il a lui-même infligés.

**Rune de protection** : choisissez jusqu'à deux alliés situés dans un rayon de 10 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ces alliés ne subissent que la moitié des dégâts de toutes les attaques.

### Parole du malheur des autres Prêtre des runes Attaque 27

Châtiant l'ennemi, vous puisez dans cette parole pour soigner vos alliés et accroître les souffrances de l'adversaire.

**Rencontre** ♦ arme, divine, guérison, radiant, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération.

**Rune de destruction** : pour chaque allié qui dépense une récupération, la cible subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Rune de protection** : pour chaque allié qui dépense une récupération, la cible et chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases d'elle subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et jets de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIÈRES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

### Marque de l'ultime porte Prêtre des runes Attaque 29

La dernière des sept runes représentant les portes de la mort arrache l'âme de votre victime.

**Quotidien** ♦ arme, divine ; variable

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 7[A] + modificateur de Force dégâts nécrotiques ou radiants.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : lorsque vous utilisez ce pouvoir pour la première fois de la journée, vous regagnez l'usage du pouvoir s'il réduit la cible à 0 point de vie.

### Rune d'éveil Prêtre des runes Attaque 29

Vous abattez votre arme sur l'ennemi en invoquant la rune d'éveil. Les énergies divines envahissent le champ de bataille et vos alliés puisent dans ces réserves nouvelles.

**Quotidien** ♦ arme, divine, guérison

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Réflexes

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et trois alliés que vous voyez regagnent tous leurs points de vie.

**Échec** : demi-dégâts, et un allié que vous voyez regagne tous ses points de vie.

### Rune de feinte pacifiste Prêtre des runes Attaque 29

Vous effleurez l'adversaire avec une légèreté trompeuse. Sous l'influence surpuissante de cette rune, votre ennemi peut à peine se défendre.

**Quotidien** ♦ arme, divine

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Volonté

**Réussite** : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible ne peut pas attaquer (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et la cible ne peut pas attaquer jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## BOUCLIER RUNIQUE

« Les runes des dieux sont plus robustes que tous les aciers. »

**Prérequis :** prêtre des runes

Vous voyez dans les runes une force bien supérieure à celle de tout pouvoir mortel et vous montrez une détermination sans faille à faire peser l'omnipotence des dieux sur tous ceux qui menacent le monde et les domaines astraux. La première rune de protection est restée gravée dans la pierre du cœur du monde, où les membres de votre ordre prospectent pour vaincre les originels de terre et de lave dans les plus noires des ténèbres. Un jour, vous ferez peut-être un pèlerinage en ce lieu sacré, mais en attendant, vous êtes toujours en première ligne. Vos runes retentissent sur le champ de bataille pour disperser vos ennemis et galvaniser vos alliés.

Bouclier runique, vous maîtrisez des runes secrètes qui vous permettent de couvrir vos alliés d'une sphère de magie divine et protectrice. Les runes ont un pouvoir tel que le simple fait de les prononcer détourne les flèches, renvoie les épées et haches destinées à vos amis et annihile les charges les plus effrénées de l'ennemi.



## APTITUDES DE BOUCLIER RUNIQUE

**Action du défenseur (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Bouclier gardien (niveau 11) :** chaque fois que vous entrez dans un nouvel état runique, vous pouvez choisir celui du bouclier de fer. Tant que vous êtes dans cet état runique, chaque allié bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses quand il vous est adjacent. Cet état runique est annulé dès que vous vous déplacez.

**Grand gardien (niveau 16) :** le bonus à toutes les défenses que confère votre aptitude de bouclier gardien passe à +4.

## PRIÈRES DE BOUCLIER RUNIQUE

### Rune bélier

Bouclier runique Attaque 11

*Les énergies divines jaillissent d'une rune dorée luisant dans le vide pour frapper vos adversaires. La lueur persiste quelques instants pour accorder les faveurs divines à votre groupe.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, périmètre, runique

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible :** chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.

**Effet :** la décharge crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de destruction :** dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque contre les ennemis qui sont à l'extérieur.

**Rune de protection :** dans ce périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA. Le périmètre constitue un terrain difficile pour vos ennemis.

### Rune gardienne

Bouclier runique Utilitaire 12

*Vous canalisez la puissance divine en inscrivant une rune au sol. Celle-ci s'illumine d'une lueur argentée et protectrice qui se diffuse autour de vous.*

**Quotidien** ♦ divine, périmètre

**Action mineure** Proximité explosion 3

**Effet :** l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand un ennemi pénètre dans une case du périmètre, son déplacement prend fin. On ne peut pas tirer, pousser ou faire glisser un ennemi dans une case du périmètre.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste.

### Toupie runique

Bouclier runique Attaque 20

*Votre adversaire est englouti de rayons lumineux qui fusionnent en un écran scintillant tourbillonnant autour de lui pour anéantir ses assauts.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque principale :** Force contre CA

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

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous marquez la cible jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que la marque persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante contre la cible.

**Action d'opportunité** Corps à corps 1

**Déclencheur :** la cible touche votre allié.

**Attaque secondaire :** Force contre Volonté

**Réussite :** 5 dégâts radiants, et l'allié ne subit que la moitié des dégâts de l'attaque de la cible.

# FLAMBEAU RUNIQUE

« Je porte les runes de lumière jusque dans les ténèbres. »

**Prérequis :** prêtre des runes

Les runes sont depuis longtemps une arme puissante des dieux, mais rares sont celles qui ont l'influence des douze symboles du soleil. Ces runes cristallisent les concepts de l'espoir, de l'aube imminente, de la protection et de l'endurance. Vous les avez étudiées pour pouvoir maîtriser la magie divine qu'elles renferment. Rares sont pourtant ceux qui peuvent espérer toucher au pouvoir de ces runes, car elles font payer un lourd tribut à ceux qui les étudient. Vous avez passé des heures à observer le soleil, ayant parfois failli perdre la vue pour purger votre esprit de toute ombre. Ce n'est que dans cet état que le prêtre des runes peut maîtriser ces symboles.

Flambeau runique, vous portez le rayonnement du soleil en des lieux qui n'ont jamais été bénis de sa lumière purificatrice. Vous vouez une haine particulière à la Gisombre et aux morts-vivants qui y sont engendrés. De nombreux êtres évitent la lumière pure du soleil. Vous avez juré de les baigner de cette radiance cathartique.

## APTITUDES DE FLAMBEAU RUNIQUE

**Douze runes du soleil (niveau 11) :** chaque fois que vous entrez dans un nouvel état runique, vous pouvez choisir celui de flambeau runique. Tant que vous êtes dans cet état runique, les ennemis situés dans un rayon de 3 cases ne peuvent pas disposer d'un camouflage.

**Lumière fortifiante (niveau 11) :** vous pouvez dépenser un point d'action pour permettre à un allié situé dans un rayon de 5 cases d'entreprendre une action simple au prix d'une action libre, au lieu d'entreprendre vous-même une action supplémentaire.

**Sainte radiance (niveau 11) :** au prix d'une action mineure, vous pouvez diffuser une lumière vive dans un rayon de 10 cases maximum. Vous pouvez modifier ce rayon ou éteindre la lumière au prix d'une autre action mineure.

**Lumière souveraine (niveau 16) :** tant que vous êtes en état runique de flambeau runique, tous les alliés situés dans un rayon de 3 cases ne peuvent être aveuglés.

## PRIÈRES DE FLAMBEAU RUNIQUE

**Poussière de soleil** Flambeau runique Attaque 11

*Votre arme libère une particule de lumière aveuglante qui fait tituber vos adversaires.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, radiant, runique  
**Action simple** Corps à corps arme  
**Cible :** une créature  
**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent sont aveuglés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Rune de destruction :** la cible subit également  $1[A] +$  votre modificateur de Force dégâts radiants.

**Rune de protection :** quand une cible cesse d'être aveuglée, toutes les créatures disposent d'un camouflage vis-à-vis d'elle jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Hymne auroral** Flambeau runique Utilitaire 12

*Vous tracez la rune de l'aube au moyen de courbes d'énergie luisante. Elle s'embrase alors et pousse vos alliés vers la gloire.*

**Quotidien** ♦ divine, guérison

**Action mineure** Proximité explosion 2

**Cible :** vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet :** chaque cible peut dépenser une récupération.

Toute cible qui choisit de le faire gagne des points de vie temporaires égaux à sa valeur de récupération, et les effets aveuglants dont elle souffre sont aussitôt annulés.

**Lueur naissante** Flambeau runique Attaque 20

*La lumière jaillit de votre arme et repousse vos adversaires comme l'aube renvoie la nuit.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, radiant

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible :** chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque :** Force contre Volonté

**Réussite :**  $3[A] +$  modificateur de Force dégâts radiants, et vous poussez la cible de 4 cases.

**Échec :** demi-dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

**Effet :** chaque allié pris dans la décharge gagne 10 points de vie temporaires et peut se décaler de 3 cases au prix d'une action libre.



# MAÎTRE DE LA FORGE

« Apporte ton épée, que je puisse la bénir de la fureur des dieux. »

**Prérequis :** prêtre des runes

La rune de forge est une rune divine des plus rares, que peu de prêtres des runes apprennent à maîtriser. Ce n'est qu'en trimant à la forge pendant des années que l'on peut espérer connaître ses secrets. Vous êtes un de ces rares élus. Au cours de votre apprentissage, vous avez non seulement appris les mystères de la magie divine, mais aussi les pouvoirs subtils de la forge. Guidé par les dieux et vos professeurs, vous avez conçu des armes et des armures, et appris à subvenir aux besoins spirituels et matériels de ceux qui luttent pour les dieux.

Les maîtres de la forge tirent leur puissance de la rune de forge pour charger les armes et armures de leurs alliés d'énergies divines. Par votre intermédiaire, les lames tranchent la pierre comme le beurre et les armures détournent jusqu'aux griffes des dragons.

Les prêtres des runes nains sont les plus enclins à suivre cette voie. La tradition du travail du métal que les nains se sont transmise à travers les âges les pousse souvent à aborder le sujet de la rune de forge.

## APTITUDES DE MAÎTRE DE LA FORGE

**Action de la rune de forge (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets de dégâts des armes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Runes du forgeron des lames (niveau 11) :** lorsque vous prenez un repos court ou prolongé, vous pouvez toucher une arme portée par vous ou un allié. L'arme bénéficie alors d'un bonus de +1 aux jets de dégâts jusqu'à ce que vous confériez ce bonus à une autre arme.

**Acier inflexible (niveau 16) :** lorsque vous prenez un repos court ou prolongé, vous pouvez toucher une armure portée par vous ou un allié. L'armure bénéficie d'un bonus de +1 à la CA jusqu'à ce que vous confériez ce bonus à une autre armure.

## PRIÈRES DE MAÎTRE DE LA FORGE

### Appel du fer Maître de la forge Attaque 11

Vous frappez votre adversaire et éveillez la puissance irréductible du fer des armes et armures de vos alliés.

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

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

**Rune de destruction :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié qui touche la cible avec une attaque d'arme inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

**Rune de protection :** chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir +2 à la CA, ou d'un bonus de pouvoir de +4 s'il porte une armure lourde. Le bonus persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



### Bénédition de la forge Maître de la forge Utilitaire 12

À votre contact, l'armure de votre allié acquiert une résistance inouïe qui détourne les coups les plus puissants.

**À volonté** ♦ divine

**Action mineure (spécial)** Corps à corps contact

**Cible :** un allié

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, ou d'un bonus de pouvoir de +4 si elle porte une armure lourde.

**Spécial :** vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par round.

### Fureur de la forge Maître de la forge Attaque 20

Votre arme s'écrase sur l'adversaire alors que vous invoquez la rune de forge pour le calciner.

**Quotidien** ♦ arme, divine, feu

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

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

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

**Effet :** tant que la cible ne s'est pas sauvegardée contre les dégâts de feu continus, vos alliés lui infligent 1d6 dégâts de feu supplémentaires quand ils la touchent avec une attaque de corps à corps.

# TISONNIER DE VENGEANCE

« Tes crimes sont gravés dans les runes. Il est temps de forger ton ultime sort. »

**Prérequis :** prêtre des runes

Les prêtres des runes étudient les runes divines et leur conception, certes, mais ils s'intéressent aussi à l'histoire qui se cache derrière chaque rune. Beaucoup d'entre elles se sont perdues au fil des siècles, souvent par le truchement de démons, diables et originels. Certains prêtres des runes jurent de redresser ces torts et se consacrent à broyer ceux qui osent se dresser contre les dieux. Vous êtes l'un d'entre eux. Vos prières runiques blessent ceux qui font du mal à vos alliés et ceux qui sont assez stupides pour susciter votre colère ne tardent pas à comprendre leur erreur.

Les prêtres des runes drakéides et minotaures sont les adeptes les plus nombreux de cette voie, les deux races étant connues pour leur rancune plus que tenace vis-à-vis de crimes parfois très anciens.

## APTITUDES DE TISONNIER DE VENGEANCE

**Action vengeresse (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, les ennemis subissent des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Constitution quand ils se situent dans un rayon de 5 cases et effectuent des attaques qui infligent des dégâts à vos alliés. Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Vengeance sanglante (niveau 11) :** chaque fois que vous entrez dans un nouvel état runique, vous pouvez choisir celui de la vengeance. Quand un allié



touche un ennemi qui vous est adjacent alors que vous êtes en état runique de vengeance, vous pouvez porter une attaque de base de corps à corps à cet ennemi au prix d'une réaction immédiate. Cet état runique est alors annulé.

**Vengeance inexpiable (niveau 16) :** lorsque vous effectuez une attaque de base de corps à corps conférée par votre aptitude de voie de vengeance sanglante, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque et d'un bonus égal à votre modificateur de Constitution au jet de dégâts.

## PRIÈRES DE TISONNIER DE VENGEANCE

### Marteau vengeur Tisonnier de vengeance Attaque 11

*Votre attaque inflige une plaie profonde et votre adversaire est assuré d'en subir une autre s'il continue de s'en prendre à vos amis.*

**Rencontre** ♦ arme, divine, runique, téléportation

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible inflige des dégâts à l'un de vos alliés avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous regagnez l'usage de ce pouvoir. Vous ne pouvez regagner l'usage de ce pouvoir qu'une seule fois par rencontre.

**Rune de destruction :** si la cible touche ou rate un allié en péril avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une réaction immédiate.

**Rune de protection :** si la cible touche ou rate un allié en péril avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez la téléporter dans une case qui vous est adjacente au prix d'une réaction immédiate.

### Bouclier de vengeance Tisonnier de vengeance Utilitaire 12

*Votre ennemi attaque votre allié, mais vous retournez l'assaut contre lui par une rapide prière.*

**Rencontre** ♦ divine

**Réaction immédiate** Proximité explosion 5

**Déclencheur :** un ennemi attaque votre allié.

**Cible :** l'allié attaqué pris dans l'explosion

**Effet :** la cible jouit d'un avantage de combat et bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de dégâts contre l'ennemi en question jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Conclusion du talion Tisonnier de vengeance Attaque 20

*Votre ennemi vous a suffisamment malmené. Vous êtes enveloppé d'énergies divines irradiantes et vous apprêtez à mettre un terme à ses méfaits.*

**Quotidien** ♦ arme, divine, fiable, radiant

**Action simple** Corps à corps arme

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

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 5[A] + modificateur de Force dégâts radiants.

Relancez tous les dés de dégâts qui donnent un résultat de 1 ou 2 jusqu'à ce que vous obteniez mieux.



« Je peux plier les désirs des mortels et des immortels à ma volonté. »

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur. Vous influencez mentalement les actions de vos adversaires et balayez vos ennemis avec votre force psionique.

**Source de pouvoir :** psionique. La méditation et la contemplation vous permettent d'utiliser l'énergie psionique qui réside dans votre esprit. Votre magie agit sur l'esprit des autres ou se manifeste dans l'univers matériel sous la forme d'une force physique.

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Charisme, Sagesse

**Port des armures :** étoffe

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

**Focaliseurs :** bâtons, orbes

**Bonus en défense :** Volonté +2

**Points de vie au niveau 1 :** 12 + valeur de Constitution

**Points de vie par niveau :** 4

**Récupérations par jour :** 6 + modificateur de Constitution

**Formations de compétence :** au niveau 1, choisissez quatre formations de compétence dans la liste ci-dessous.

*Compétences de classe :* Arcanes (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Perception (Sag)

**Aptitudes de classe :** accentuation psionique, discipline de spécialisation, magie rituelle

Les psions sont les manipulateurs de l'énergie psionique par excellence. Ils libèrent le potentiel qui réside en chaque esprit doué de conscience et sont capables de déplacer des objets par la simple force de leur volonté ou de prendre le contrôle de leurs adversaires. Les psions manifestent leurs souhaits dans la réalité, un pouvoir dont les autres se contentent de rêver.

Vous connaissez les parcours mentaux qui conduisent aux époustoufflants édifices de la réalité altérée. Vous pouvez être un jeune humain présomptueux fier des premières manifestations de ses capacités mentales, un ascète tatoué appartenant à une académie psionique secrète, un enchanteur féérique utilisant d'antiques techniques pour abuser ses adversaires, ou encore un enquêteur expérimenté qui a appris un secret de trop.

Une impulsion d'énergie mentale vous alerte, les pensées de vos amis et de vos adversaires scintillent autour de vous comme des étoiles, et vos pensées sont des armes à demi dégainées. Si un dieu peut refaçonner le monde et que vous êtes capable d'asservir un dieu, qu'est-ce que cela fait de vous ?

# APTITUDES DE PSION

Les psions disposent des aptitudes de classe suivantes.

## ACCENTUATION PSIONIQUE

Grâce à la discipline et à l'application, vous êtes parvenu à maîtriser une forme de magie psionique plus polyvalente que celles dont disposent d'autres personnages. Vous connaissez un large éventail de pouvoirs à volonté, chacun d'entre eux étant un outil dans lequel vous pouvez investir la quantité exacte d'énergie psionique que vous désirez. Vous accumulez l'énergie psionique dans une réserve de pouvoir personnelle représentée en termes de jeu par les points de pouvoir. Vous pouvez vous en servir pour accentuer vos pouvoirs d'attaque à volonté, remplaçant les pouvoirs d'attaque de rencontre qu'utilisent les autres personnages.

En raison de cette aptitude de classe, vous acquérez et utilisez vos pouvoirs d'une façon légèrement différente de la plupart des autres classes.

**Pouvoirs d'attaque à volonté :** au niveau 1, vous choisissez deux pouvoirs d'attaque à volonté et un pouvoir d'attaque quotidien de votre classe, mais aucun pouvoir d'attaque de rencontre. Au lieu de cela, vous pouvez accentuer vos pouvoirs d'attaque à volonté au moyen de points de pouvoir. Ces pouvoirs s'accompagnent du mot-clé accentuable.

Au fil de votre progression, vous gagnez des pouvoirs d'attaque à volonté et non de nouveaux pouvoirs d'attaque de rencontre. Au niveau 3, vous choisissez un nouveau pouvoir d'attaque à volonté de cette classe. Aux niveaux 7, 13, 17, 23 et 27, vous pouvez remplacer l'un de vos pouvoirs d'attaque à volonté par un autre de votre niveau ou moins. Les deux pouvoirs en question doivent être accentuables et issus de cette classe.

**Points de pouvoir :** vous commencez le jeu avec 2 points de pouvoir. Vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires aux niveaux 3 et 7, 1 point de pouvoir supplémentaire au niveau 13, et 2 points de pouvoir supplémentaires aux niveaux 17, 21, 23 et 27. Si vous obtenez des points de pouvoir issus d'une autre source (votre voie parangonique, par exemple), ceux-ci s'ajoutent à votre total de points de pouvoir. Vous pouvez utiliser vos points de pouvoir pour accentuer tout pouvoir accentuable dont vous disposez, quelle que soit l'origine de celui-ci.

Vous regagnez tous vos points de pouvoir quand vous prenez un repos court ou prolongé.

| Niveau | Pouvoirs d'attaque à volonté | Points de pouvoir               |
|--------|------------------------------|---------------------------------|
| 1      | Choisissez-en deux           | 2                               |
| 3      | Choisissez-en un             | 2 supplémentaires (4 au total)  |
| 7      | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (6 au total)  |
| 13     | Remplacez-en un              | 1 supplémentaire (7 au total)   |
| 17     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (9 au total)  |
| 21     | –                            | 2 supplémentaires (11 au total) |
| 23     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (13 au total) |
| 27     | Remplacez-en un              | 2 supplémentaires (15 au total) |

# DISCIPLINE DE SPÉCIALISATION

Les psions consacrent leurs études et leurs méditations à parfaire leur compréhension et leur maîtrise d'un concept particulier ou d'une manifestation spécifique du pouvoir psionique. Choisissez l'une de ces deux options. Votre choix représente le domaine sur lequel vous avez concentré vos études.

**Spécialisation en télékinésie :** vous gagnez les pouvoirs *manipulation télékinétique* et *poussée télékinétique*.

**Spécialisation en télépathie :** vous gagnez les pouvoirs *distraction* et *projection de pensées*.

## 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 un rituel, Communication à distance ou Disque flottant de Tenser, au choix. Vous pouvez utiliser ce rituel une fois par jour sans dépenser de composantes. Votre bréviaire contient également un autre rituel de niveau 1 de votre choix.

## FOCALISEURS

Les psions utilisent des orbes et des bâtons pour canaliser leur énergie psionique dans leurs pouvoirs. Lorsque vous portez un orbe ou un bâton magique, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des pouvoirs de psion et pouvoirs de voie parangonique de psion qui s'accompagnent du mot-clé focaliseur. Si vous ne possédez pas de focaliseur, vous pouvez tout de même utiliser ces pouvoirs.

## APERÇU DU PSION

**Particularités :** fort de la puissance de votre esprit, vous déchaînez des pouvoirs psioniques sur vos adversaires. Vos pouvoirs vous permettent de manipuler l'esprit d'un adversaire avec des ordres télépathiques et de disperser un groupe d'ennemis par des explosions télékinétiques. Vous pouvez augmenter la puissance de vos pouvoirs à volonté en dépensant des points de pouvoir, ce qui vous donne un plus large éventail d'options que la plupart des autres classes.

**Religion :** Ioun, la déesse de la connaissance, est souvent considérée comme la patronne de la magie psionique et beaucoup de psions la vénèrent. Les psions télépathes qui abusent leurs adversaires sont souvent des adorateurs de Sehanine, et ceux qui voient la pratique de la magie psionique comme une forme d'art se tournent vers Corellon. D'autres psions choisissent des divinités en fonction de leurs idéaux plus que de leur classe de personnage : par exemple, les psions qui croient fermement en la justice vénèrent Bahamut tandis que ceux qui veulent propager la civilisation adressent leurs prières à Ératthis. Les psions maléfiques (ainsi quelques psions non alignés) vénèrent Vecna, le dieu des secrets.

**Races :** le pouvoir psionique se manifeste plus fréquemment chez les humains, qui sont prompts à exploiter le plus petit don psionique latent. De nombreux aventuriers féériques utilisent les psioniques pour charmer et désorienter leurs ennemis, et les psions gnomes et éladrins sont souvent des télépathes. Les tieffelins aiment eux aussi manipuler l'esprit de leurs adversaires et peut-être peut-on y voir une expression de leur héritage diabolique.



## CRÉATION D'UN PSION

Tous les psions dépendent de l'Intelligence. Ils profitent également d'un Charisme et d'une Sagesse élevés, selon leur discipline de spécialisation. Les psions choisissent souvent des talents, compétences et pouvoirs qui s'appuient sur la caractéristique correspondant à leur choix de spécialisation.

### PSION TÉLÉKINÉTIQUE

Vous préférez utiliser votre force mentale sur les créatures et les objets. Vous choisissez des pouvoirs qui agissent sur vos adversaires en les repoussant sur le champ de bataille ou en les immobilisant, ainsi que des pouvoirs qui créent des barrières défensives. Vos pouvoirs dépendent de l'Intelligence, qui doit donc être votre caractéristique la plus élevée. Choisissez la Sagesse en deuxième afin d'accroître les effets de vos capacités télékinétiques. Sélectionnez des pouvoirs qui vous permettent de réorganiser le champ de bataille et qui profitent de vos hautes valeurs d'Intelligence et de Sagesse.

**Aptitude de classe suggérée :** spécialisation en télékinésie

**Talent suggéré :** Avantage de contrôle

**Compétences suggérées :** Arcanes, Exploration, Intuition, Perception

**Pouvoirs à volonté suggérés :** coup de poing de force, filet télékinétique,

**Pouvoir quotidien suggéré :** ancre télékinétique

### PSION TÉLÉPATHE

Vous vous concentrez sur la faculté d'influencer l'esprit de vos adversaires. Vous choisissez des pouvoirs qui empêchent vos adversaires de distinguer leurs amis de leurs ennemis, qui broient les esprits sous votre poigne psychique et qui prennent le contrôle de la volonté d'autrui. Vos pouvoirs d'attaque utilisent l'Intelligence, qui doit donc être votre caractéristique la plus élevée. Les pouvoirs conçus pour votre option de création utilisent souvent le Charisme, aussi doit-il être votre deuxième meilleure caractéristique. Choisissez des pouvoirs qui vous permettent de contrôler vos ennemis et qui profitent de vos hautes valeurs d'Intelligence et de Charisme.

**Aptitude de classe suggérée :** spécialisation en télépathie

**Talent suggéré :** Esprit appliqué

**Compétences suggérées :** Arcanes, Bluff, Diplomatie, Intuition

**Pouvoirs à volonté suggérés :** estocade psionique, trou de mémoire

**Pouvoir quotidien suggéré :** trauma mental

## POUVOIRS DE PSION

Vos pouvoirs de psion sont des disciplines. Vous puisez dans votre énergie mentale pour affecter le monde qui vous entoure ou la perception que vos ennemis ont de celui-ci.

### APTITUDES DE CLASSE

Chaque psion possède deux pouvoirs de rencontre que lui confère l'aptitude de classe de discipline de spécialisation. Un psion télépathe connaît *distraktion* et *projection de pensées*. Un psion télékinétique maîtrise *manipulation télékinétique* et *poussée télékinétique*.

#### Distraktion

Aptitude de classe de psion

*Votre assaut mental perturbe momentanément l'ennemi.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Distance 10

**Cible :** une créature

Niveau 11 : une ou deux créatures

Niveau 21 : une, deux ou trois créatures

**Effet :** la cible confère un avantage de combat à la prochaine créature qui l'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Manipulation télékinétique

Aptitude de classe de psion

*Vous soulevez un objet dans les airs grâce au pouvoir de votre esprit.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Distance 5

**Cible :** un objet qui ne pèse pas plus de 10 kilos et qui n'est pas transporté par une autre créature

**Effet :** vous pouvez déplacer la cible dans une case située à portée ou la manipuler. Lorsque vous déplacez la cible avec ce pouvoir, vous pouvez faire en sorte qu'elle reste suspendue dans les airs jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous tenez la cible au moment où vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez la faire rentrer dans un contenant que vous portez sur vous et déplacer simultanément un deuxième objet que vous transportez jusqu'à votre main. Le deuxième objet devient la cible s'il ne pèse pas plus de 10 kilos.

**Maintien (mineure) :** vous déplacez la cible dans une case située à portée ou la manipulez.

#### Poussée télékinétique

Aptitude de classe de psion

*Avec de la concentration, votre impulsion mentale devient une force physique qui repousse une créature dans la direction de votre choix*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action libre** Distance 10

**Cible :** une créature

**Effet :** vous faites glisser la cible de 1 case, mais pas dans un terrain impraticable.

Niveau 11 : vous faites glisser la cible de 2 cases.

Niveau 21 : vous faites glisser la cible de 3 cases.

#### Projection de pensées

Aptitude de classe de psion

*Vous communiquez télépathiquement avec une créature.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action libre** Distance 20

**Cible :** une créature qui possède un langage commun avec vous

**Effet :** vous envoyez un message mental d'un maximum de 25 mots à la cible, qui peut répondre de la même manière au prix d'une action libre.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

### Coup de poing de force Psion Attaque 1

*Vous balancez un coup de poing télékinétique qui repousse votre adversaire et ses alliés.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible et tous les ennemis qui vous sont adjacents de 1 case.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, mais vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence + modificateur de Sagesse dégâts de force, et la cible se retrouve à terre. De plus, vous poussez la cible et tous les ennemis qui vous sont adjacents de 1 case.

### Découragement Psion Attaque 1

*Vous instillez des pensées de défaite dans l'esprit de vos adversaires, sapant leur volonté de se battre.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

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

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

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et la cible ne peut effectuer d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Estocade psionique Psion Attaque 1

*Vous lancez un assaut psychique contre l'esprit de votre adversaire. Vous pouvez en augmenter l'intensité afin d'affaiblir ses défenses.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir non accentué en guise d'attaque de base à distance.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et la cible subit un malus en Volonté égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit un malus à toutes les défenses égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Filet télékinétique Psion Attaque 1

*Vous attrapez votre ennemi dans un filet de force et le ramenez vers vous.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous tirez la cible de 1 case.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir non accentué en guise d'attaque de base à distance.

**Accentuation 1**

**Réussite** : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

### Trou de mémoire Psion Attaque 1

*Vous vous insinuez dans la tête de votre adversaire en quête de l'image mentale de vous-même et l'efface brutalement de son esprit.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et vous devenez invisible pour la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, mais l'invisibilité dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

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

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

**Réussite** : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et vous devenez invisible pour la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 1

### Ancre télékinétique Psion Attaque 1

*Vous enfoncez une pointe invisible dans le tissu de la réalité qui cloue plusieurs créatures sur place et les blesse si elles tentent de se déplacer.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, psionique

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

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

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : chaque cible subit 5 dégâts de force la première fois qu'elle se déplace à son tour de jeu suivant.

### Main protectrice Psion Attaque 1

*Vous façonnez une barrière de force ayant la forme d'une main. Quand votre adversaire se rapproche trop de vous, la barrière le repousse.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez entreprendre une action mineure pour pousser la cible de 1 case quand elle se situe dans un rayon de 5 cases. Cet effet prend fin si vous terminez votre tour de jeu adjacent à la cible.

## Pensée dévorante

Psion Attaque 1

*Vous forgez une pensée insidieuse hérissée d'incohérences et d'horreurs et vous la projetez dans l'esprit de votre adversaire. Cette pensée tente ensuite d'envahir d'autres esprits.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts, et 3 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Effet** : effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire** : chaque ennemi adjacent à la cible principale

**Attaque principale** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

## Trauma mental

Psion Attaque 1

*Vous lancez un projectile psychique sur votre ennemi qui le fragilise à d'autres assauts contre son esprit.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 20

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : la cible subit une vulnérabilité 5 aux dégâts psychiques (sauvegarde annule).

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 2

### Amélioration de compétence

Psion Utilitaire 2

*Vous envoyez des courants d'énergie dans l'esprit et le corps d'un allié, lui donnant le pouvoir d'accomplir des choses exceptionnelles.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Distance 10

**Cible** : un allié

**Effet** : choisissez une compétence. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 aux tests utilisant cette compétence.

### Ascension télékinétique

Psion Utilitaire 2

*Vous soulevez une créature ou un objet dans les airs par le pouvoir de votre esprit et pouvez le déplacer à votre guise.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : un allié, un ennemi sans défense, ou un objet ne pesant pas plus de 200 kilos et qui n'est pas transporté par une autre créature

**Effet** : vous faites glisser la cible de 3 cases dans n'importe quelle direction, même en l'air. La cible reste dans les airs et est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez annuler cet effet au prix d'une action libre, et il prend fin si vous terminez votre tour de jeu hors de portée de la cible. Si la cible est une créature, elle peut annuler l'effet au prix d'une action mineure.

**Maintien (mineure)** : la cible reste dans les airs et est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vous pouvez la faire glisser de 3 cases dans n'importe quelle direction. Vous pouvez aussi laisser tomber la cible et utiliser le pouvoir sur une nouvelle cible.

## Forteresse mentale

Psion Utilitaire 2

*Une forteresse scintillante de force mentale se dresse pour repousser certaines attaques.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Personnelle

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

**Effet** : choisissez une défense. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à cette défense égal à votre modificateur de Charisme.

## Transport

Psion Utilitaire 2

*D'une simple pensée, vous vous téléportez vers une position qui vous est plus avantageuse.*

**Rencontre** ♦ psionique, téléportation

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 3

### Flux incandescent

Psion Attaque 3

*Vous façonnez télékinétiquement un tourbillon de filaments incandescents qui brûlent les ennemis à portée.*

**À volonté** ♦ accentuable, feu, focaliseur, périmètre, psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

**Effet** : choisissez une case dans l'espace de la cible. Cette case devient un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui entre dans le périmètre, y débute son tour de jeu ou le débute dans une adjacente subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et le périmètre est totalement voilé.

**Accentuation 2**

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

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

**Réussite** : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est totalement voilé, et toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Sagesse.

### Insinuation fragilisante

Psion Attaque 3

*Vous projetez des vrilles de pensées qui s'enfoncent dans l'esprit de vos adversaires et affaiblissent leur résistance. En augmentant la taille des vrilles, vous rendez vos ennemis plus vulnérables.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

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

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

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, mais le malus en Vigueur est égal à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Si une attaque touche la Vigueur de la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, cette attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

## Marteau de force

Psion Attaque 3

*Vous façonnez un marteau de force pour frapper vos ennemis et les ralentir ou les mettre à terre.*

À volonté ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, et la cible ne peut plus se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 2

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

## Trahison

Psion Attaque 3

*Vous affaiblissez la conscience d'un adversaire et le forcez à trahir un camarade.*

À volonté ♦ accentuable, charme, focaliseur, psionique

Action simple Distance 10

Cible : un ennemi

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : vous faites glisser la cible de 1 case dans une case adjacente à un ennemi. La cible effectue alors une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action libre, avec un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.

Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, et la cible bénéficie d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Accentuation 2

Réussite : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme dans une case adjacente à un ennemi. La cible effectue alors une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action libre, avec un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme. La cible est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 5

### Crise d'identité

Psion Attaque 5

*Vous tirez sur les fils invisibles de la personnalité de votre adversaire, semant le désordre dans son esprit.*

Quotidien ♦ charme, focaliseur, psionique, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une créature de votre choix au prix d'une action libre, avec un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Échec : demi-dégâts.

### Massue télékinétique

Psion Attaque 5

*Vous créez une massue de force télékinétique qui frappe votre ennemi et le repousse en arrière.*

Quotidien ♦ focaliseur, force, psionique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre CA

Réussite : 3d12 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse (1 case minimum). Si vous poussez la cible dans un terrain difficile, elle se retrouve à terre.

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



PSION

2

### Pulsation hypnotique

Psion Attaque 5

*Vous émettez une onde hypnotique d'influence psychique qui se répand parmi vos ennemis.*

Quotidien ♦ focaliseur, psionique, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Échec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Rubans déchiqueteurs

Psion Attaque 5

*Une masse de rubans translucides de force apparaît sur votre ordre. Ces rubans aussi tranchants que des rasoirs cinglent sans cesse vos ennemis.*

Quotidien ♦ focaliseur, force, périmètre, psionique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Échec : demi-dégâts.

Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit des dégâts de force égaux à votre modificateur de Sagesse.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 6

### Écran télékinétique Psion Utilitaire 6

Votre esprit projette une fine barrière de force autour de vous pour écarter une attaque mortelle.

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : un ennemi vous inflige un coup critique.

**Effet** : les dégâts de l'attaque sont réduits de 10 + votre modificateur de Sagesse.

### Étai inamovible Psion Utilitaire 6

Vous enfoncez des cales de force dans l'espace qui vous prémunissent ainsi que vos alliés des déplacements forcés.

**Quotidien** ♦ psionique

**Action simple** Personnelle

**Effet** : vous êtes immunisé contre les déplacements forcés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vos alliés sont immunisés contre les déplacements forcés quand ils se situent dans un rayon de 5 cases. Si vous vous déplacez, l'effet prend fin.

**Maintien (mineure)** : l'effet persiste.

### Obscurcissement des esprits Psion Utilitaire 6

La capacité des ennemis à vous remarquer s'amenuise. Vous n'êtes plus qu'une ombre floue en limite de leur champ de vision.

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à ce que vous touchiez une créature avec une attaque ou jusqu'à la fin de la rencontre, vous êtes invisible pour vos ennemis à condition de ne pas être leur ennemi le plus proche.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 7

### Brèche psychique Psion Attaque 7

Vous provoquez un traumatisme mental dans l'esprit de votre adversaire, qui le rend vulnérable aux dégâts psychiques. Si vous le voulez, vous pouvez aussi le priver de ses résistances psychiques.

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit une vulnérabilité aux dégâts psychiques égale à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir non accentué en guise d'attaque de base à distance.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, mais la vulnérabilité est égale à 5. La cible perd sa résistance psychique jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit une vulnérabilité aux dégâts psychiques égale à 5 + votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Étreinte de force Psion Attaque 7

Vous étreignez votre adversaire à l'aide d'une main de force chatoyante, ce qui le ralentit. Si vous chargez la main d'un surcroît de pouvoir, vous êtes en mesure d'immobiliser votre adversaire.

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

**Cible** : une ou deux créatures adjacentes l'une à l'autre

**Accentuation 2**

**Cible** : une ou deux créatures

**Réussite** : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Spirale redoutable Psion Attaque 7

Vous concentrez vos pensées sur votre adversaire et l'entourez d'une force invincible qui vous permet de le déplacer selon vos souhaits. En augmentant votre concentration, vous pouvez le déplacer encore davantage.

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous faites glisser la cible de 1 case.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, mais vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au lieu de la faire glisser.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

### Trouble crânien Psion Attaque 7

Vous enfoncez une pointe de force dans l'esprit de votre ennemi, ce qui a pour effet de le désorienter et de le déséquilibrer. Vous pouvez dilater cette pointe jusqu'à ce qu'elle explose, affectant d'autres ennemis.

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et chaque créature adjacente à la cible subit des dégâts de force égaux à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, chaque créature adjacente à la cible subit des dégâts de force égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 9

### Assaut sensoriel Psion Attaque 9

*Vous noyez les sens de votre adversaire sous un assaut mental de lumière, de sons et d'odeurs qu'il est le seul à percevoir.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Échec** : demi-dégâts.

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses, et elle ne peut pas entreprendre d'actions d'opportunité.

### Canon mental Psion Attaque 9

*Une explosion de force déchire votre adversaire et projette une onde de choc sur les créatures à proximité.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, psionique, tonnerre

**Action simple** Distance 10

**Cible principale** : une créature

**Attaque principale** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force et de tonnerre. Vous poussez la cible principale de 1 case, et elle est assourdie (sauvegarde annule).

**Effet** : effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de proximité 1 centrée sur la cible principale.

**Cible secondaire** : chaque créature prise dans l'explosion autre que la cible principale

**Attaque secondaire** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

**Échec** : demi-dégâts.

### Décharge mentale Psion Attaque 9

*Vous déversez sur vos ennemis un torrent d'énergie psychique.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Proximité décharge 5

**Cible** : chaque créature prise dans la décharge

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

**Échec** : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Nouvelle donne Psion Attaque 9

*Vous créez d'énormes gantelets de force mentale qui attrapent les créatures et les déplacent à votre gré.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, psionique

**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins

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

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous faites glisser la cible d'un nombre de case égal à 3 + votre modificateur de Sagesse.

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

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 10

### Bulle de force Psion Utilitaire 10

*Vous créez des sphères de force invisibles autour de vous et de vos alliés proches. Les sphères protègent des énergies dangereuses.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure** Proximité explosion 1

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : choisissez un type de dégâts : électricité, feu, froid, force, nécrotique, radiant ou tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'une résistance à ce type de dégâts, mais uniquement quand ces dégâts sont infligés par des attaques à distance ou des attaques de zone. La résistance est égale à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

### Crochet aérien Psion Utilitaire 10

*Vous dirigez votre force télékinétique sur vous-même et vous élevez dans les airs.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous avez une VD en vol égale à votre VD (vol stationnaire, altitude maximale 2).

### Sangue mentale Psion Utilitaire 10

*Vous établissez une connexion télépathique de courte portée avec votre adversaire. À chaque fois que son esprit subit des dégâts, vous y puisez un surcroît de vitalité.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Distance 20

**Cible** : une créature

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que la cible subit des dégâts psychiques alors qu'elle se situe dans un rayon de 10 cases, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.

### Supériorité de l'esprit sur la matière Psion Utilitaire 10

*Vous puisez dans vos réserves de pouvoir psionique pour surmonter un effet handicapant.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous êtes assommé, dominé ou hébété par un effet.

**Effet** : vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet en question. Si vous vous sauvegardez, l'effet en question ne vous affecte pas.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 13

### Commotion Psion Attaque 13

*L'air ondoie tandis que vous renversez vos ennemis à l'aide d'une vague de force cinglante.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

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

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

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

**Accentuation 1**

**Réussite** : comme ci-dessus, et si la cible est touchée par une attaque contre la Vigueur avant le début de votre tour de jeu suivant, la cible se retrouve à terre.

**Accentuation 4**

**Réussite** : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

## Désorganisation mentale Psion Attaque 13

*Vous diminuez les capacités offensives de l'ennemi en le frappant avec une lance psychique de confusion.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique  
**Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins  
**Cible** : chaque créature prise dans l'explosion  
**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Accentuation 1

**Réussite** : comme ci-dessus, mais le malus est égal à votre modificateur de Charisme et s'applique uniquement au prochain jet d'attaque de la cible qui n'est pas une attaque de base avant la fin de votre tour de jeu suivant.

### Accentuation 4

**Réussite** : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible subit un malus égal à votre modificateur de Charisme au prochain jet d'attaque qu'elle effectue avant la fin de votre tour de jeu suivant.

## Double hallucination Psion Attaque 13

*Vous tirez des images inquiétantes de l'esprit de vos adversaires et les combinez pour créer de terrifiantes hallucinations qui vous servent à désorienter vos ennemis.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique  
**Action simple** Distance 20  
**Cible** : une ou deux créatures  
**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat à la prochaine créature qui l'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

### Accentuation 1

**Réussite** : comme ci-dessus, et la cible subit un malus en Réflexes égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Accentuation 4

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

## Enclos de tonnerre Psion Attaque 13

*Vous mobilisez votre volonté et déformez l'espace autour de vos adversaires. Celui d'entre eux qui essaye de bouger le paiera d'un prix tonitruant.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, tonnerre  
**Action simple** Zone explosion 2 à 10 cases ou moins  
**Cible** : une ou deux créatures prises dans l'explosion  
**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre. Si la cible se déplace à son tour de jeu suivant, elle subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Sagesse.

### Accentuation 1 (périmètre)

**Réussite** : comme ci-dessus, et l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La cible ne peut pas en sortir à son tour de jeu suivant.

### Accentuation 4

**Réussite** : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de tonnerre. Si la cible se déplace avant le début de votre tour de jeu suivant, elle et toute créature qui lui est adjacente au début de son déplacement subissent des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Sagesse.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 15

### Domination Psion Attaque 15

*Un rayon argenté de contrainte psychique transperce les pensées les plus intimes de votre adversaire et le perturbe suffisamment pour que vous puissiez prendre le contrôle de ses actes.*

**Quotidien** ♦ charme, focaliseur, psionique, psychique  
**Action simple** Distance 20

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : la cible est dominée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : la cible subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Échec** : la cible subit 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

### Emprisonnement Psion Attaque 15

*Vous libérez une explosion de force qui éparpille vos adversaires. Puis vous refaçonnez cette force en chaînes qui emprisonnent vos ennemis.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, psionique  
**Action simple** Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

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

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force.

Vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Sagesse, et elle est immobilisée (sauvegarde annule).

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

### Gourdin écrasant Psion Attaque 15

*Vous engendrez un poing de force imparable qui martèle votre ennemi et ralentit ses mouvements.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, psionique  
**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre CA

**Réussite** : 4d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, 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.

### Réaction psychique Psion Attaque 15

*Vous sectionnez un réseau mental de votre adversaire, ce qui lui cause une douleur cuisante. Vous pouvez exploiter cette blessure psychique à chaque fois que cet adversaire s'en prend à vos amis et jour d'un regain de vitalité.*

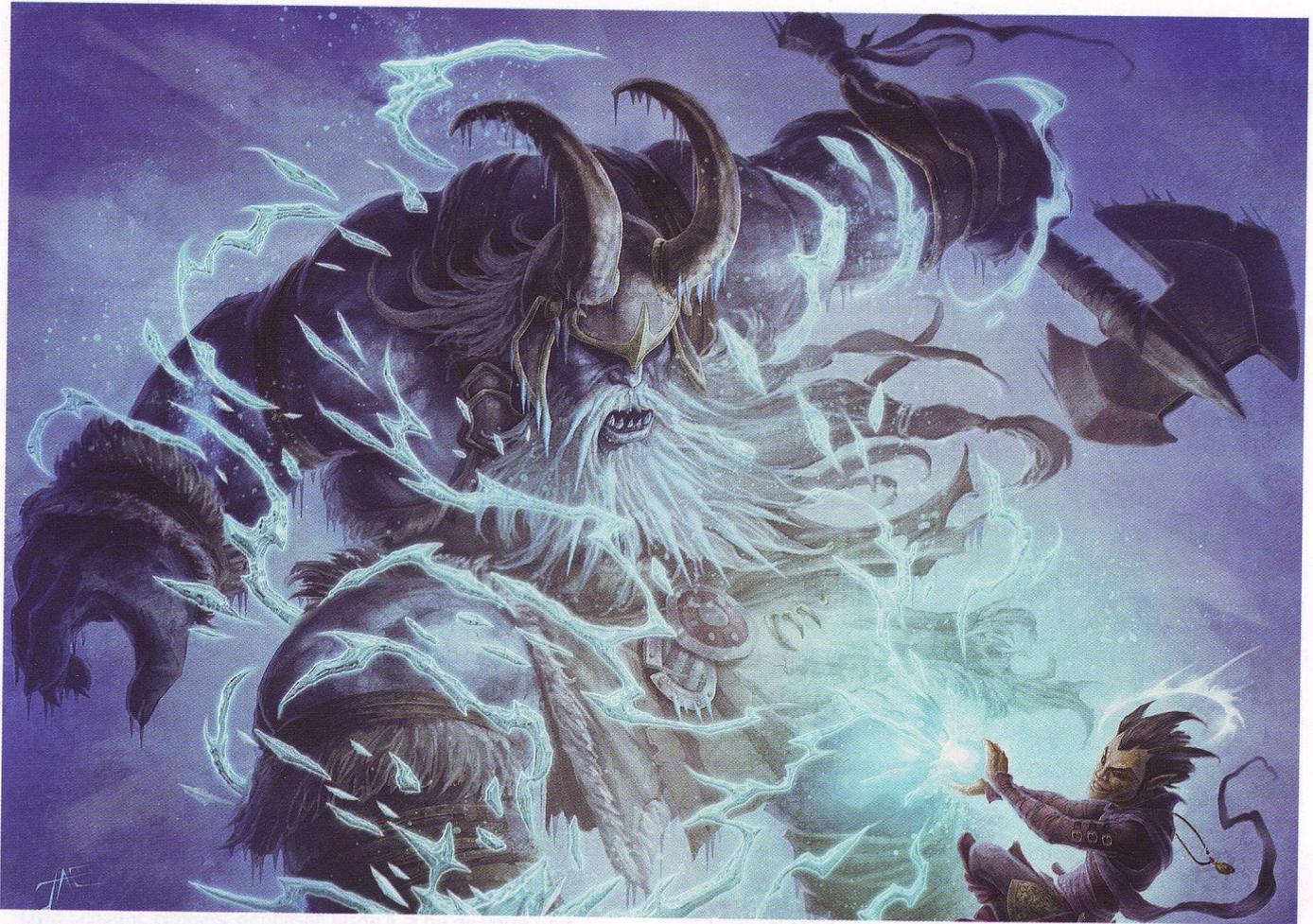
**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, psychique  
**Action simple** Distance 10

**Cible** : une ou deux créatures

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Tant que la cible est hébétée par ce pouvoir, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 1d8 + votre modificateur de Charisme à chaque fois que la cible inflige des dégâts à une autre créature.

**Échec** : demi-dégâts.



## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 16

### Accélération télékinétique Psion Utilitaire 16

*Vous concentrez votre énergie psychique pour créer un conduit favorisant le déplacement de vos alliés.*

**Quotidien ♦ périmètre, psionique**

**Action mineure Distance 5**

**Effet :** vous créez un périmètre dans une case inoccupée située à portée. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand un allié y entre, vous pouvez entreprendre une action libre pour le faire glisser d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Vous pouvez faire glisser l'allié dans n'importe quelle direction, y compris en l'air.

**Maintien (mineure) :** le périmètre persiste, et vous pouvez le déplacer dans une autre case inoccupée située à portée.

### Action prémonitoire Psion Utilitaire 16

*Vous percevez l'ombre d'événements futurs un battement de cœur avant qu'ils se produisent, ce qui vous laisse une fraction de seconde pour agir.*

**Quotidien ♦ psionique**

**Action mineure Personnelle**

**Effet :** lancez un d20. Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez utiliser ce résultat à la place du résultat d'un jet d'attaque, d'un jet de sauvegarde, d'un test de compétence ou d'un test de caractéristique ou à la place d'un jet d'attaque d'un ennemi contre vous.

### Chirurgie psychique Psion Utilitaire 16

*Vous envoyez une décharge d'énergie psychique en vous ou dans un allié, afin de retarder un effet préjudiciable.*

**Rencontre ♦ psionique**

**Action libre Corps à corps contact**

**Déclencheur :** vous ou un allié êtes sujet à un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

**Cible :** vous ou l'allié en question

**Effet :** la cible n'est pas sujette à l'effet jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et ne peut commencer à effectuer des jets de sauvegarde contre l'effet qu'après ce tour de jeu.

### Liberté de mouvement

Psion Utilitaire 16

*Vous générez un champ de force glissant qui aide vos alliés à se sortir d'une situation délicate.*

**Quotidien ♦ psionique**

**Action mineure**

**Zone explosion 2 à 10 cases ou moins**

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

**Effet :** vous faites glisser chaque cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse. De plus, les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti affectant chaque cible prennent fin, et si une cible est étreinte, l'étreinte prend fin.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 17

### Bris du bouclier

Psion Attaque 17

*Un éclair jaillit de votre front et brise les défenses de tous ceux qui sont sur son chemin. En façonnant la forme de l'arc électrique, vous pouvez faire en sorte qu'il ne frappe que ceux que vous voulez.*

**À volonté ♦ accentuable, électricité, focaliseur, psionique**

**Action simple**

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

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

**Attaque :** Intelligence contre Réflexes

**Réussite :** 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et la cible subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1**

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

**Accentuation 4**

**Réussite :** 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts d'électricité, et la cible subit un malus à la CA et en Réflexes égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Liens cristallins

Psion Attaque 17

*Vous créez un treillage de liens de force cristallins. En accroissant la force du treillage, vous pouvez blesser les adversaires qui y sont prisonniers.*

À volonté ♦ accentuable, focaliseur, psionique

Action simple Proximité décharge 3

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Vigueur

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

Accentuation 1 (force)

Réussite : comme ci-dessus, et modificateur de Sagesse dégâts de force.

Accentuation 4 (force)

Réussite : 3d10 + modificateur d'intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Opportunité contrainte

Psion Attaque 17

*Vous ébranlez la psyché de votre adversaire, brisant sa concentration et permettant à un allié de le frapper. En canalisant davantage d'énergie psionique, vous pouvez même lui faire baisser la garde de telle sorte que plusieurs alliés en profitent.*

À volonté ♦ accentuable, focaliseur, psionique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque d'opportunité contre celle-ci au prix d'une action libre, avec un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, et l'allié jouit d'un avantage de combat pour cette attaque d'opportunité.

Accentuation 4

Réussite : chacun de vos alliés adjacents à la cible peut effectuer une attaque d'opportunité contre celle-ci au prix d'une action libre, avec un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

## Révéléateur psychique

Psion Attaque 17

*Vous faites apparaître un symbole brillant au-dessus de la tête de votre ennemi. Le symbole se déplace avec votre ennemi, aidant à le localiser. Si vous le souhaitez, ce symbole peut aussi intensifier la douleur de votre ennemi.*

À volonté ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas disposer d'un camouflage ni d'un camouflage total.

Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir non accentué en guise d'attaque de base à distance.

Accentuation 1

Réussite : comme ci-dessus, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 4

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas disposer d'un camouflage ni d'un camouflage total, et elle subit une vulnérabilité à tous les dégâts égale à votre modificateur de Charisme.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 19

### Crise d'asphyxie

Psion Attaque 19

*Vous bloquez télékinétiquement les voies respiratoires de votre adversaire, qui se met à suffoquer.*

Quotidien ♦ fiable, focaliseur, psionique

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). La cible subit un malus de -4 à son premier jet de sauvegarde contre ces dégâts continus.

Maintien (mineure) : la cible subit un malus de -2 à son prochain jet de sauvegarde contre les dégâts continus.

### Déchirure du réel

Psion Attaque 19

*Dans une explosion de force télékinétique, vous ouvrez une brèche dans la trame de la réalité qui affecte les amis comme les ennemis. L'un d'eux est temporairement aspiré dans cette faille.*

Quotidien ♦ focaliseur, force, psionique, téléportation

Action simple Zone explosion 3 à 10 cases ou moins

Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque principale : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous téléportez la cible de 3 cases.

Effet : effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : une créature touchée par l'attaque principale

Attaque secondaire : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est retirée du jeu. À la fin de votre tour de jeu suivant, la cible réapparaît dans un espace inoccupé de votre choix situé dans un rayon de 5 cases et est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Échec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Écrasement psychique

Psion Attaque 19

*Vous détruisez certains processus mentaux dans l'esprit de vos ennemis, qui se tordent de douleur sous l'effet de votre attaque.*

Quotidien ♦ focaliseur, psionique, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 10 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). Si la cible est en péril, elle est également hébétée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts. Si la cible est en péril, elle est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Sangsue psychique

Psion Attaque 19

*Vous implantez un ordre dans l'esprit de votre adversaire, le forçant à attaquer un de ses alliés. Vous aspirez l'énergie psionique de votre cible et voyez votre vitalité s'accroître si elle parvient à blesser son ami.*

Quotidien ♦ charme, focaliseur, psionique, psychique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre une créature de votre choix. Si cette attaque touche, vous gagnez des points de vie temporaires égaux aux dégâts qu'elle inflige.

Échec : la cible effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre une créature de votre choix. Si cette attaque touche, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Effet : vous gagnez 1 point de pouvoir.

## DISCIPLINES UTILITAIRES DE NIVEAU 22

### Bouclier de protection Psion Utilitaire 22

Alors que l'attaque ennemie déferle sur vous, vous levez une barrière d'énergie psionique qui vous protège ainsi que vos alliés.

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Proximité explosion 5

**Déclencheur** : un ennemi vous vise avec une attaque de proximité ou de zone.

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus à la CA, en Réflexes et en Vigueur égal à votre modificateur de Charisme.

### Envol psionique Psion Utilitaire 22

Le sol s'éloigne alors que vous vous propulsez dans les airs sans le moindre effort.

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous bénéficiez d'une VD en vol 8 (stationnaire) jusqu'à la fin de la rencontre.

### Passe-muraille Psion Utilitaire 22

Vous modifiez la forme physique de vos alliés et de vous-même, ce qui vous permet de traverser les murs.

**Quotidien** ♦ psionique

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible est déphasée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : l'effet persiste.

### Régénération de l'esprit Psion Utilitaire 22

Tandis que vous reprenez votre souffle, vous vous découvrez un surcroît de vigueur psionique.

**Quotidien** ♦ psionique

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous utilisez votre second souffle.

**Effet** : vous regagnez 2 points de pouvoirs.

## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 23

### Contrôle soudain Psion Attaque 23

D'une simple pensée, vous forcez un adversaire à attaquer un de ses compagnons. En vous concentrant davantage, vous pouvez exercer un contrôle absolu sur lui.

**À volonté** ♦ accentuable, charme, focaliseur, psionique

**Action simple** Distance 10

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. La cible effectue ensuite une attaque de base contre une créature de votre choix au prix d'une action libre, avec un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

**Accentuation 2 (psionique)**

**Réussite** : comme ci-dessus, et la cible subit 10 dégâts psychiques si son attaque rate.

**Accentuation 6**

**Réussite** : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que la domination persiste, la cible bénéficie d'un bonus aux jets d'attaque et aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

### Dagues de douleur Psion Attaque 23

Vous projetez des éclats acérés d'agressivité psychique qui déchirent l'esprit de vos ennemis. Lorsque ceux-ci se déplacent, vous pouvez intensifier la douleur qu'ils ressentent.

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

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

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

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts

psychiques, et la cible subit une vulnérabilité aux dégâts

psychiques égale à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts

psychiques, et la cible subit une vulnérabilité aux dégâts

psychiques égale à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts

psychiques, et la cible subit des dégâts psychiques égaux

à votre modificateur de Charisme à chaque fois qu'elle pénètre dans une case à son tour de jeu suivant.

### Écrasement brutal Psion Attaque 23

Vous renversez votre adversaire sous le poids écrasant d'une force télékinétique. En canalisant davantage de puissance, vous pouvez maintenir votre adversaire au sol.

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

**Action simple** Distance 20

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible se retrouve à terre. Elle ne peut pas se relever jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Vortex spatial Psion Attaque 23

Vous ouvrez un vortex au-dessus de votre adversaire et le projetez dedans.

**À volonté** ♦ accentuable, force, focaliseur, psionique, téléportation

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous téléportez la cible dans une case située dans un rayon de 5 cases.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 1d12 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous téléportez la cible dans une case située dans un rayon de 5 cases.

**Accentuation 6**

**Réussite** : 2d12 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est retirée du jeu. Elle réapparaît à la fin de votre tour de jeu suivant, dans un espace inoccupé de votre choix que vous voyez.



## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 25

### Bombardement télékinétique Psion Attaque 25

*Vous projetez une lance scintillante de force meurtrière qui explose au milieu de vos ennemis, les propulsant sous la force de l'impact.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, psionique

**Action simple** Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

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

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible d'un nombre de case égal à votre modificateur de Sagesse par rapport au centre de l'explosion. Si la cible termine ce déplacement adjacente à un terrain bloquant, elle subit 3d6 dégâts supplémentaires.

**Échec** : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases par rapport au centre de l'explosion.

### Connexion mentale Psion Attaque 25

*Vous projetez un fragment de votre conscience dans l'esprit de votre ennemi. Cela a pour effet de le désorienter et de créer un clone temporaire de votre volonté dans son esprit, que vous pouvez utiliser pour canaliser votre magie.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 20

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, puis la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est étourdie (sauvegarde annule les deux). Tant que la cible est étourdie par ce pouvoir, vous pouvez utiliser une case de son espace comme case d'origine de vos pouvoirs psioniques accompagnés du mot-clé focaliseur.

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

### Esclavage Psion Attaque 25

*L'énergie psychique perturbe la conscience de votre adversaire, ce qui vous permet de prendre le contrôle de ses actes.*

**Quotidien** ♦ charme, focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 20

**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Volonté

**Réussite** : la cible est dominée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est dominée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Échec** : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

**Effet secondaire** : 1d10 dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

### Forêt d'exclusion Psion Attaque 25

*Des rayons de force émanent de vous et repoussent vos ennemis. En vous concentrant, vous pouvez maintenir ce champ d'énergie qui écarte ceux qui veulent s'en prendre à vous.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, force, périmètre, psionique

**Action simple** Proximité explosion 2

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

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 4d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et vous poussez la cible de 4 cases.

**Échec** : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, il se déplace avec vous en restant centré sur vous. Tout ennemi qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de force et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.



## DISCIPLINES À VOLONTÉ DE NIVEAU 27

### Détonation déstabilisante Psion Attaque 27

*Vous libérez une décharge de force qui frappe vos ennemis et les déséquilibre. Vous pouvez augmenter la puissance de la décharge pour assommer vos ennemis.*

**À volonté** ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

**Action simple** Proximité décharge 3

**Cible** : chaque créature prise dans la décharge

**Attaque** : Intelligence contre Réflexes

**Réussite** : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible subit une vulnérabilité aux dégâts de force égale à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 6**

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

## Griffes de force

Psion Attaque 27

Des griffes de force se saisissent de votre ennemi. En augmentant la puissance des griffes, vous pouvez garder l'ennemi à proximité ou l'immobiliser.

À volonté ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 2

Réussite : 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force. Si la cible débute son tour de jeu suivant adjacente à vous ou vos alliés, elle ne peut se déplacer que dans des cases qui vous sont adjacentes à vous ou vos alliés.

Accentuation 6

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

## Lance intrusive

Psion Attaque 27

Vous façonnez une lance de force télékinétique que vous projetez sur votre adversaire. La lance le frappe avec une telle puissance que ses défenses vacillent.

À volonté ♦ accentuable, focaliseur, force, psionique

Action simple Distance 20

Cible : une ou deux créatures

Attaque : Intelligence contre Réflexes

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

Accentuation 2

Cible : deux créatures adjacentes l'une à l'autre  
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 6

Réussite : 4d8 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Voile psionique

Psion Attaque 27

Vous tirez un voile sur les yeux de vos adversaires, qui ont du mal à vous percevoir, vous et vos alliés. Avec un surcroît de puissance, vous pouvez même aveugler vos ennemis.

À volonté ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

Action simple Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et vous ainsi que chaque allié qui vous est adjacent êtes invisibles pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 2

Zone explosion 2 à 20 cases ou moins  
Réussite : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et vous ainsi que chaque allié qui vous est adjacent êtes invisibles pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Accentuation 6

Zone explosion 2 à 20 cases ou moins  
Réussite : 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES QUOTIDIENNES DE NIVEAU 29

PSION

### Bris de l'âme

Psion Attaque 29

Un rayon opaque de contrainte psychique transperce votre ennemi, qui doit choisir entre rester sous votre domination ou payer un terrible prix.

Quotidien ♦ charme, focaliseur, psionique, psychique

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible choisit d'être étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou de subir 3d10 + votre modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

Échec : 2d10 + votre modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

### Étreinte du psion

Psion Attaque 29

Deux gigantesques mains de force scintillantes écrasent vos ennemis et les immobilisent.

Quotidien ♦ focaliseur, force, périmètre, psionique

Action simple Zone explosion 2 à 20 cases ou moins

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Intelligence contre Réflexes

Réussite : 6d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

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

Effet : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Un ennemi situé dans ce périmètre et touché par un pouvoir de force est également immobilisé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

### Menace sur la réalité

Psion Attaque 29

Vous frappez vos ennemis à l'aide d'une décharge surpuissante de force télékinétique qui menace de déchirer la trame de la réalité elle-même.

Quotidien ♦ focaliseur, force, psionique

Action simple Proximité décharge 5

Cible : chaque créature prise dans la décharge

Attaque : Intelligence contre Vigueur

Réussite : 5d6 + modificateur d'Intelligence dégâts de force, et 15 dégâts de force continus (sauvegarde annule).

Effet secondaire : si la cible se situe dans un rayon de 10 cases, vous la poussez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.

### Microcosme

Psion Attaque 29

Vous noyez votre adversaire sous un torrent d'images et de signaux musculaires contradictoires, remplaçant sa perception de la réalité par des images, des sons et des odeurs qui n'existent pas.

Quotidien ♦ focaliseur, psionique, psychique

Action simple Distance 20

Cible : une créature

Attaque : Intelligence contre Volonté

Réussite : 5d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est assourdie (sauvegarde annule), aveuglée (sauvegarde annule) et ralentie (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).  
Effet : tant que les effets du pouvoir affectent la cible, vous pouvez la faire glisser d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme une fois par round au prix d'une action mineure.

## ADEPTE CÉRULÉEN

« Les parois du monde sont plus minces qu'on ne le pense généralement. Les démons et les morts-vivants sont de terribles menaces, mais des choses bien pires encore cherchent à pénétrer la réalité pour s'en repaître. Sachez toutefois que je ne les laisserai pas faire. »

**Prérequis :** psion

L'ordre de protecteurs des Gardiens du Signe Céruléen naquit il y a fort longtemps pour faire face à la menace d'une collision entre le Royaume Lointain et la réalité. Les gardiens remportèrent une grande victoire et repoussèrent l'invasion démente derrière de puissants sceaux de protection. Mais comme cela arrive souvent, les gardiens privés d'une menace imminente à combattre sombrèrent lentement dans l'oubli et leurs armes les plus puissantes, des artefacts connus sous le nom des Sept Sceaux Céruléens, furent perdus ou détruits.

Mais le Royaume Lointain est toujours là. Sa présence est comme une pointe enfoncée dans le flanc de la réalité. Certains disent que le pouvoir psionique est la réponse du monde au Royaume Lointain. De la même manière que le corps combat inconsciemment la maladie, l'univers se prépare à un affrontement futur en offrant un potentiel psionique à ses habitants.

Vos capacités psioniques vous ont très tôt alerté sur la menace grandissante des aberrations. Le fait d'être vous-même une arme psionique contre les engeances aberrantes ne vous avait pas empêché de rechercher des armes plus puissantes encore. Un jour que vous étiez dans une profonde transe psionique, vous avez eu une vision fugitive des Sceaux Céruléens. L'espoir de pouvoir les retrouver est mince, mais grâce à cette vision mentale, vous avez pu en faire une copie. Cette copie, ce signe céruléen, consiste en un arbre blanc stylisé sur un fond bleu ciel. Vous avez fait vôtre ce signe et vous êtes voué à la défense du monde.

## APTITUDES D'ADEPTE CÉRULÉEN

**Action céruléenne (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir d'attaque à volonté proposant une accentuation à 1 point, vous pouvez utiliser cette accentuation sans dépenser de point de pouvoir.



**Force du signe céruléen (niveau 11) :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté.

**Points de pouvoir parangoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Œil qui voit tout (niveau 16) :** lorsque vous attaquez avec un pouvoir psionique accentué, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20. Lorsque vous attaquez une créature aberrante avec un pouvoir psionique non accentué, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 18-20.

## DISCIPLINES D'ADEPTE CÉRULÉEN

### Éclat céruléen

Adeptes céruléens Attaque 11

*Vous brandissez le signe céruléen qui dégage une telle lumière qu'elle repousse votre adversaire et le met à terre. En canalisant un peu plus d'énergie, vous pouvez affecter plusieurs ennemis.*

**Rencontre** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, radiant  
**Action simple** Distance 20

**Cible :** une créature

**Attaque :** Intelligence contre Réflexes

**Réussite :** 1d8 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants, puis vous poussez la cible de 3 cases et elle se retrouve à terre.

**Accentuation 2**

**Zone explosion** 1 à 20 cases ou moins

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

### Esprit renforcé

Adeptes céruléens Utilitaire 12

*En vous concentrant sur la réalité, vous parvenez à bloquer le tumulte psychique qui vous blesse.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Interruption immédiate** Personnelle

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

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance psychique égale à 5 + la moitié de votre niveau.

### Sceau du seuil

Adeptes céruléens Attaque 20

*Vous projetez un flamboiemment de feu céruléen et le dirigez vers votre adversaire, qui se retrouve enveloppé dans la fureur des flammes. Le feu continue à brûler ceux qui portent la marque de l'aberration.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, radiant

**Action simple** Distance 20

**Cible :** une créature

**Attaque :** Intelligence contre Volonté

**Réussite :** 4d10 + modificateur d'Intelligence dégâts radiants.

**Échec :** demi-dégâts.

**Effet :** vous regagnez 1 point de pouvoir, et la cible subit 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annuelle). Si la cible est aberrante, les dégâts continus sont de 10.

# DÉSINCARNÉ

« Cette enveloppe de peau, de viscères et d'os n'est rien d'autre qu'un vêtement que je brûle d'enlever pour être enfin libéré des limites de la matière. »

## Prérequis : psion

Le but ultime du désincarné est de devenir un pur esprit dégagé des servitudes du corps. « La chair est faible, mais l'esprit est fort » est un aphorisme qui a la faveur de nombreux psions, mais les désincarnés en font la vérité qui les guide. Ils cherchent à devenir des purs esprits libérés de la chair, gardant forme par un effort de volonté psionique.

Les désincarnés ne suivent pas la voie des morts-vivants qu'empruntent certains arcanistes. Même s'il arrive que des désincarnés utilisant leurs pouvoirs soient pris pour des sortes de spectres, ces créatures sont prisonnières des chaînes glacées de la non-vie alors que les désincarnés agissent par une manifestation volontaire de puissance psionique.

Vous vous êtes attelé à ce qui est certainement le plus grand défi psionique : conserver la clarté et la puissance de votre esprit alors que vous travaillez à vous détacher progressivement du corps de chair qui l'abrite. Au final, seul l'esprit importe.

## APTITUDES DE DÉSINCARNÉ

**Abandon de la chair (niveau 11)** : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque avec un pouvoir psionique, vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Impulsion de brume (niveau 11)** : vos attaques psioniques ignorent la capacité immatériel.

**Points de pouvoir paragoniques (niveau 11)** : vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Forme désincarnée (niveau 16)** : lorsque vous dépensez au moins 4 points de pouvoir pour accentuer un pouvoir psionique, vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DISCIPLINES DE DÉSINCARNÉ

### Attrape-fantôme

Désincarné Attaque 11

Vous projetez un harpon psychique qui blesse la chair et la matière éthérée avec la même efficacité.

**Rencontre** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 20

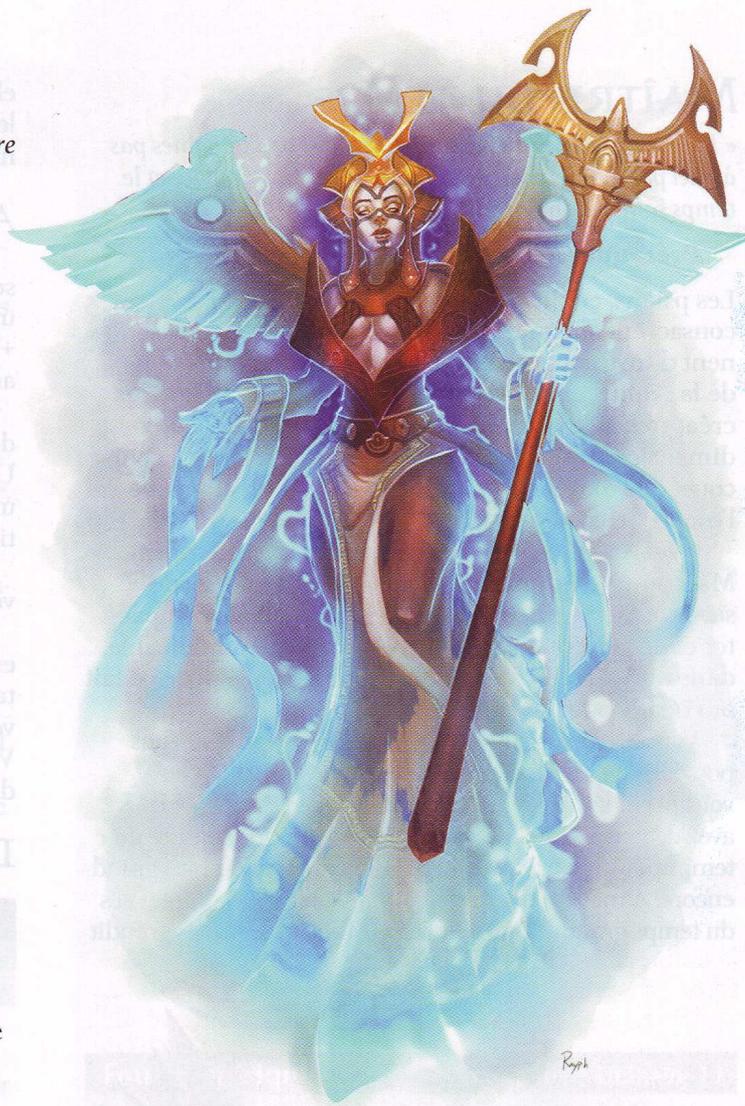
**Cible** : une créature

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 2d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et vous tirez la cible de 1 case. Si la cible est immatérielle, elle perd cette capacité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite** : 2d12 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et vous tirez la cible de 5 cases. Si vous tirez la cible dans une case qui vous est adjacente, elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est immatérielle, elle perd cette capacité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



VOIES PARAGONIQUES DE PSION



### Décorporation

Désincarné Utilitaire 12

Vous abandonnez votre enveloppe charnelle pour devenir une créature de pure pensée pendant l'espace d'un moment.

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous devenez un pur esprit jusqu'à la fin de la rencontre. Sous cette forme, vous êtes immatériel, bénéficiez d'une VD en vol 6 (stationnaire ; altitude maximale 2), d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Réflexes, et ne pouvez entreprendre d'actions simples. Vous pouvez mettre fin à cet effet au prix d'une action mineure.

### Dissolution de la chair

Désincarné Attaque 20

Vous vous concentrez sur la matière qui forme le corps de votre adversaire. D'un coup psionique, vous déstabilisez cette matière et le corps de votre adversaire commence à se désagréger.

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique

**Action simple** Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

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

**Attaque** : Intelligence contre Vigueur

**Réussite** : 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Premier jet de sauvegarde raté** : la cible est également hébétée (sauvegarde annule).

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

## MAÎTRE DU TEMPS

« Lorsque tu parles du passage du temps, tu n'imagines pas à quel point tu ne comprends rien. Pour moi, l'espace et le temps sont des dimensions interchangeables. »

**Prérequis :** psion

Les psions, et plus particulièrement ceux qui se consacrent aux pouvoirs télékinétiques, comprennent d'instinct que l'espace n'est qu'une dimension de la réalité, et que l'autre est le temps. Les objets, les créatures et les univers voyagent à travers ces deux dimensions, avec la différence que le temps ne se parcourt que dans une direction, vers l'avant, alors que l'espace se parcourt dans toutes les directions.

C'est du moins ce que la plupart des gens croient. Mais pour ceux qui sont littéralement capables de saisir la trame de l'espace et de l'étirer, de la compacter et de la façonner, le temps apparaît plus malléable, dans une certaine mesure. La compréhension de ce fait ouvre alors de nouvelles possibilités.

Vous avez conscience de la plasticité du temps. Vous possédez déjà un arsenal d'instruments mentaux qui vous permettent d'agir sur la matière de l'espace. Vous avez découvert que votre compréhension de la nature du temps pouvait être un tremplin vers un pouvoir plus grand encore. À mesure que votre connaissance des complexités du temps grandit, votre capacité à affecter le temps grandit



elle aussi. Vous êtes sûr que vous pourrez bientôt manier le temps comme une épée pour frapper vos ennemis avant même qu'ils aient compris qu'ils étaient en danger.

## APTITUDES DE MAÎTRE DU TEMPS

**Écart temporel (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque avec un pouvoir psionique, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque et pouvez vous téléporter de 6 cases au prix d'une action libre après l'attaque.

**Prêt du passé (niveau 11) :** à chaque fois que vous déterminez l'initiative, lancez un d20 supplémentaire. Une fois durant la rencontre, vous pouvez remplacer un jet d'attaque, test de compétence, test de caractéristique ou jet de sauvegarde par ce jet.

**Points de pouvoir paragoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Emprunt au futur (niveau 16) :** vous pouvez entreprendre une action de mouvement supplémentaire à ce tour de jeu mais si vous le faites, vous perdez votre action de mouvement à votre tour de jeu suivant. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude de classe deux rounds d'affilée.

## DISCIPLINES DE MAÎTRE DU TEMPS

### Liens temporels

Maître du temps Attaque 11

*Vous saisissez les fils du temps et les tirez à vous, ce qui perturbe la perception du présent chez vos adversaires.*

**Rencontre** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Zone explosion 1 à 20 cases ou moins

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

**Attaque :** Intelligence contre Réflexes

**Réussite :** 2d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible ne peut entreprendre qu'une seule action à son tour de jeu suivant.

**Accentuation 2**

**Réussite :** 3d6 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Enjambée temporelle

Maître du temps Utilitaire 12

*Vous ralentissez légèrement le cours du temps et évoluez tel un colibri parmi vos alliés et vos adversaires qui semblent se déplacer au ralenti.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Personnelle

**Effet :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et à toutes les défenses, et d'un bonus de pouvoir à la VD égal à votre modificateur de Sagesse.

### Exclusion temporelle

Maître du temps Attaque 20

*Vous arrachez votre adversaire à l'espace-temps qu'il occupe. Privé de toute attache, il se retrouve brièvement perdu dans le cours du temps.*

**Quotidien** ♦ focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** Distance 20

**Cible :** une créature

**Attaque :** Intelligence contre Volonté

**Réussite :** la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est retirée du jeu (sauvegarde annule les deux). Lorsque cet effet prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle occupait précédemment ou dans l'espace inoccupé le plus proche de son choix.

**Effet secondaire :** 1d10 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

# ONIRISTE

« Quand je rêve, je donne un sens entièrement nouveau au somnambulisme. »

**Prérequis :** psion

Les psions qui consacrent toute leur attention au rêve éveillé peuvent créer une forme onirique d'eux-mêmes capable d'agir dans le monde tandis qu'ils restent pleinement conscients.

## APTITUDES D'ONIRISTE

**Avantage onirique (niveau 11) :** lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque psionique, vous jouissez d'un avantage de combat pour cette attaque contre tout ennemi adjacent à votre double onirique.

**Double onirique (niveau 11) :** vous gagnez le pouvoir *double onirique*.

**Points de pouvoir parangoniques (niveau 11) :** vous gagnez 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Manifestation onirique (niveau 16) :** lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque psionique qui prend la forme d'une explosion de zone, vous pouvez viser un ennemi supplémentaire situé en dehors de l'aire de l'explosion et adjacent à votre double onirique.

## DISCIPLINES D'ONIRISTE

### Double onirique Aptitude de classe d'oniriste

Votre double onirique apparaît à côté de vous, image floue de vous-même.

**À volonté** ♦ invocation, psionique

**Action libre** **Proximité** explosion 10

**Déclencheur :** vous dépensez au moins 1 point de pouvoir pour accentuer un pouvoir psionique.

**Effet :** vous invoquez votre double onirique dans une case inoccupée prise dans l'explosion. Celui-ci persiste jusqu'à ce que vous soyez inconscient, que vous le renvoyiez au prix d'une action mineure, ou jusqu'à ce que vous utilisiez de nouveau ce pouvoir. Votre double onirique occupe sa case, et vous et vos alliés pouvez vous déplacer à travers celle-ci. Lorsque vous entreprenez une action de mouvement, vous pouvez également déplacer votre double onirique d'un nombre de cases égal à votre VD. Vous pouvez voir, entendre et utiliser vos pouvoirs comme si vous étiez dans son espace. Votre double onirique peut prendre en tenaille avec vos alliés, et vous jouissez d'un avantage de combat contre toute cible prise en tenaille par votre double onirique.

Votre double onirique peut être attaqué mais n'a pas de points de vie. S'il subit des dégâts, il disparaît. Il est immunisé contre vos attaques.

### Lame onirique Oniriste Attaque 11

Votre double onirique frappe un ennemi avec une épée d'énergie psychique et gêne le déplacement des adversaires qui veulent passer près de lui.

**Rencontre** ♦ accentuable, focaliseur, psionique, psychique

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

**Effet :** votre double onirique effectue l'attaque de corps à corps ci-dessous. S'il n'est pas présent, vous utilisez *double onirique* dans le cadre de ce pouvoir, puis votre double onirique effectue l'attaque.

**Cible :** une créature adjacente à votre double onirique

**Attaque :** Intelligence contre Réflexes

**Réussite :** 2d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques.

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cases adjacentes à votre double onirique constituent un terrain difficile pour vos ennemis.

**Accentuation 2**

**Cible :** chaque ennemi adjacent à votre double onirique



VOIES PARANGONIQUES DE PSION

2

### Foulée onirique

Oniriste Utilitaire 12

Vous pénétrez dans le royaume des rêves et échangez de place avec votre double onirique.

**Rencontre** ♦ psionique, téléportation

**Action de mouvement** **Personnelle**

**Effet :** vous et votre double onirique vous téléportez, échangeant vos places.

### Double onirique véritable

Oniriste Attaque 20

Vous façonnez une réplique de vos rêves les plus puissants et l'envoyez exécuter vos ordres.

**Quotidien** ♦ convocation, focaliseur, psionique, psychique

**Action simple** **Distance** 20

**Effet :** vous convoquez votre double onirique véritable dans une case inoccupée située à portée. Votre double onirique véritable est de taille M et a une VD 6 et vol 6 (stationnaire). Vous pouvez voir, entendre et utiliser vos pouvoirs comme si vous étiez dans son espace. Votre double onirique véritable peut prendre en tenaille avec vos alliés, et vous jouissez d'un avantage de combat contre toute cible qu'il prend en tenaille. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous le convoquez, vous lui donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

**Action simple :** corps à corps 1 ; vise une créature ;

Intelligence contre Réflexes ; 3d8 + modificateur d'Intelligence dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Effet instinctif :** si vous n'avez pas donné d'ordre à votre double onirique véritable avant la fin de votre tour de jeu, il utilise un de vos pouvoirs d'attaque à volonté psioniques accompagné du mot-clé focaliseur contre un ennemi de votre choix. Il ne peut pas accentuer ce pouvoir.



Une jeune apprentie magicienne doit rejoindre l'armée quand son bourg natal est mis à feu et à sang par les orques. Après avoir mené une escouade des soldats du baron pendant trois mois pour repousser la horde d'invasisseurs, elle quitte l'armée pour entreprendre une carrière d'aventurière comme magicienne/maîtresse de guerre.

Un barbare solitaire venu du grand nord se rend dans les cités étincelantes du sud, où une guilde locale de voleurs le recrute comme gros bras. Cela lui permet d'apprendre quelques ficelles du métier qui pourront l'aider à surprendre ceux qui ne voient en lui qu'un sauvage. Quand il finit par devenir aventurier, ce barbare/voleur compte à la fois sur ses talents de cambrioleur et sur sa capacité à libérer la bête enragée qui se tapit toujours dans son cœur.

Les règles des personnages hybrides vous permettent de combiner des éléments de deux classes de personnage en une seule. Cela revient à concevoir une classe nouvelle tirée des deux autres. Comme pour les talents de multiclassage présentés dans le *Manuel des Joueurs*, ces règles sont là pour illustrer une palette d'aptitudes plus variée que ce que permettent les classes traditionnelles. Que ce soit pour refléter le vécu particulier de votre personnage ou pour cumuler des éléments de jeu différents afin d'obtenir une nouvelle combinaison redoutable, ou encore pour compléter astucieusement un groupe, le résultat final est le même : votre personnage hybride troque une partie de sa spécialisation pour une plus grande souplesse en termes d'aptitudes.

## HYBRIDES ET RÔLES

Quand vous combinez deux classes associées au même rôle (comme le guerrier et le paladin), vous pouvez vous attendre à ce que votre personnage y soit aussi efficace qu'un personnage classique du même rôle. En revanche, quand les deux classes ont un rôle différent, le personnage se montrera relativement à l'aise dans ses deux fonctions, au gré des situations. Cette souplesse vous permet d'ajuster votre tactique (et votre contribution) d'un round à l'autre, selon les épreuves auxquelles vous faites face.

L'un des désavantages est que vous ne pourrez probablement pas assumer l'un des rôles pendant toute une rencontre. Un prêtre/voleur, par exemple, pourra soigner deux fois moins souvent qu'un prêtre normal et n'infligera des dégâts de cognear à part entière qu'avec certaines attaques.

## CONCEPTION DE GROUPE

Lorsque vous ajoutez un personnage hybride à un groupe d'aventuriers, il vaut mieux qu'au moins l'un des rôles (à défaut des deux) normalement assumé par vos classes soit également endossé par un autre personnage du groupe. Ainsi, les limites en soins et en dégâts d'un prêtre/voleur se feront moins sentir si le groupe compte aussi un maître de guerre et un rôdeur. Le personnage hybride constitue un cinquième ou sixième

personnage idéal, notamment quand les rôles-clés sont assurés par vos alliés.

Par ailleurs, le personnage hybride est parfaitement adapté aux groupes plus réduits. Une équipe qui ne compte que deux ou trois personnages peut profiter d'un ou deux personnages hybrides pour combler les rôles manquants. Votre troupe ne sera pas aussi exhaustive dans son recours aux rôles qu'un groupe plus classique, mais il vaut généralement mieux disposer de la moitié d'un meneur que d'aucun meneur.

## CRÉATION D'UN PERSONNAGE HYBRIDE

Si vous souhaitez créer un personnage hybride, choisissez les deux classes qui vous intéressent et lisez leurs versions hybrides respectives. Cette section vous propose des versions hybrides des classes du *Manuel des Joueurs*, du *Manuel des Joueurs 2* et du *Manuel des Joueurs 3*, ainsi que du mage d'armes (cf. *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*) et du façonneur (cf. *Guide des Joueurs d'Eberron*). Les détails qui suivent vous expliquent comment combiner les éléments des deux classes hybrides choisies.

**Port des armures :** vous ne commencez qu'avec les ports d'armure dont disposent conjointement les deux classes. Ainsi, un guerrier/voleur n'est au départ formé qu'au port des armures d'étoffe et de cuir.

**Maniement des armes :** cumulez les maniements d'arme de chacune de vos classes. Ainsi, un prêtre/voleur commence en étant formé au maniement des armes simples de corps à corps (y compris la dague), des armes simples à distance (y compris l'arbalète et la fronde), du shuriken et de l'épée courte.

**Focaliseurs :** vous savez manipuler les focaliseurs des deux classes et pouvez utiliser les pouvoirs de focaliseur de chacune (ainsi que des voies parangoniques correspondantes) en vous servant indifféremment du focaliseur d'une classe ou l'autre. Ainsi, un prêtre/sorcier peut utiliser les pouvoirs de focaliseur de chaque

### COMMENT ÇA MARCHE ?

Les règles des personnages hybrides divisent chaque classe en parties. La version hybride d'une classe fournit une partie des avantages en termes de jeu de la classe traditionnelle correspondante (points de vie, défenses, port des armures et maniement des armes, aptitudes de classe, etc.). Quand on associe les versions hybrides de deux classes différentes, on obtient une nouvelle classe à part entière.

Les classes de personnage n'étant pas conçues pour être ainsi morcelées et recombinaisonnées, certaines versions hybrides sont moins « réussies » que d'autres. Les différentes associations de rôles, de caractéristiques-clés, de types d'attaque et autres éléments peuvent se révéler plus ou moins efficaces.

C'est pour cela que cette section vous donne quelques conseils sur la meilleure manière de concevoir un personnage hybride. Vous pouvez faire fi de ces recommandations et créer un hybride qui correspond à l'image précise que vous avez de votre personnage, mais sachez qu'il pourra s'avérer moins redoutable que ses alliés plus classiques.

classe par l'intermédiaire des symboles sacrés, des sceptres et des baguettes.

**Bonus en défense :** vous bénéficiez des bonus aux défenses indiqués à la ligne correspondante de chaque classe hybride. Les bonus d'une même défense s'ajoutent. Certaines classes hybrides permettent de choisir à quelle défense appliquer un bonus.

**Points de vie au niveau 1 :** pour déterminer vos points de vie au niveau 1, ajoutez les valeurs indiquées à la ligne correspondante de chaque classe hybride, en arrondissant à l'inférieur. Ajoutez ensuite votre valeur de Constitution au résultat.

**Points de vie par niveau :** pour déterminer les points de vie que vous gagnez par niveau, ajoutez les valeurs indiquées à la ligne correspondante de chaque classe hybride, en arrondissant à l'inférieur. Ainsi, un prêtre/guerrier gagne 5 points de vie par niveau (2,5 par le prêtre + 3 par le guerrier, arrondis à l'inférieur).

**Récupérations par jour :** ajoutez les récupérations par jour indiquées à la ligne correspondante de chaque classe hybride, en arrondissant à l'inférieur. Ajoutez ensuite votre modificateur de Constitution au résultat.

**Compétences de classe :** pour déterminer votre liste de compétences de classe, combinez les compétences de classe indiquées pour chacune des deux classes hybrides.

**Formations de compétence :** vous disposez de trois formations de compétence, choisies parmi votre liste de compétences de classe. Certaines classes hybrides confèrent des formations de compétence supplémentaires, que vous devez prendre parmi la liste de compétence de la classe en question et non de la liste combinée.

**Aptitudes de classe :** vous disposez de toutes les aptitudes de classe indiquées à la ligne correspondante de chaque classe hybride.

Si une aptitude de classe s'accompagne du mot « hybride » entre parenthèses après son nom, il s'agit d'une version modifiée de l'aptitude de classe, mais qui est le strict équivalent de l'aptitude de classe normale pour ce qui est de remplir les prérequis.

**Options de Don hybride :** chaque classe hybride propose au moins une option de Don hybride. Ces options vous sont accessibles quand vous prenez le talent Don hybride (cf. page 180).

**Pouvoirs de départ :** en tant que personnage hybride, vous débutez avec les pouvoirs suivants.

**À volonté :** choisissez deux pouvoirs d'attaque à volonté de niveau 1, un par classe.

**Rencontre :** vous gagnez un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 1, tiré de l'une ou l'autre de vos classes hybrides. Si l'un d'entre elles dispose de l'aptitude de classe d'accentuation psionique, reportez-vous à la section *Personnages hybrides et accentuation psionique*, page 137.

**Quotidien :** vous gagnez un pouvoir d'attaque quotidien de niveau 1, tiré de l'une ou l'autre de vos classes hybrides.

**Acquisition de pouvoirs supplémentaires :** lorsque vous atteignez un nouveau niveau et que vous gagnez un pouvoir d'attaque de rencontre, un pouvoir d'attaque quotidien ou un pouvoir utilitaire, vous pouvez choisir ce pouvoir parmi ceux proposés par vos deux classes. En revanche, quand vous disposez d'au

moins deux pouvoirs d'une même catégorie (attaque à volonté, attaque de rencontre, attaque quotidienne ou utilitaire), ils ne peuvent être tous issus de la même classe hybride. Selon cette règle, si vous avez deux pouvoirs d'attaque de rencontre, l'un d'eux doit vous être conféré par l'une des classes hybrides et l'autre doit provenir de l'autre classe.

Même si vous décidez plus tard de modifier votre liste de pouvoirs par la règle de l'échange, par l'intermédiaire d'un talent d'échange de pouvoir ou par tout autre moyen, vous devez disposer d'au moins un pouvoir de chaque classe hybride dans chacune de ces quatre catégories (cf. *Échange*, page 137, pour voir comment les personnages hybrides recourent à cette règle).

*Exemple* : Robnin, guerrier/voleur de niveau 1, souhaite disposer d'une combinaison de pouvoirs de ses deux classes. Il choisit *enchaînement* (guerrier) et *frappe habile* (voleur) comme pouvoirs d'attaque à volonté. Puis, il sélectionne *morsure du serpent d'acier* (guerrier) comme pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 1 et *volée aveuglante* (voleur) comme pouvoir d'attaque quotidien de niveau 1.

Quand Robnin atteint le niveau 3 et acquiert un autre pouvoir d'attaque de rencontre, il doit choisir un pouvoir tiré de la classe de voleur puisqu'il dispose déjà d'un pouvoir de rencontre de guerrier. Il pourrait aussi recourir à l'échange pour remplacer *morsure du serpent d'acier* par *rempart ambulante*, pouvoir d'attaque de rencontre de voleur de niveau 1, afin d'être en mesure de choisir un pouvoir d'attaque de rencontre de guerrier de niveau 3.

Quand Robnin atteint le niveau 7, il peut sélectionner son nouveau pouvoir d'attaque de rencontre dans les listes des deux classes, puisqu'il dispose déjà d'un pouvoir de cette catégorie pour chacune d'entre elles.

## RÈGLES SPÉCIALES

Les personnages hybrides obéissent à quelques particularités en termes de règles.

### REMPILIR LES PRÉREQUIS

Les personnages hybrides sont considérés comme membres de leurs deux classes et assument les deux rôles correspondants. Ainsi, un guerrier/magicien peut choisir des talents et des voies parangoniques qui présentent la classe de guerrier ou de magicien comme prérequis.

Comme il est indiqué dans le détail de certaines classes hybrides, un tel personnage peut recevoir une version modifiée d'une aptitude de classe. Ces adaptations sont néanmoins considérées comme l'aptitude de classe normale pour ce qui est de remplir d'éventuels prérequis et pour l'application de certaines options de jeu.

### TALENT DE MULTICLASSAGE

Un personnage hybride peut prendre des talents de multiclassage. Les règles habituelles du multiclassage s'appliquent : vous ne pouvez pas prendre de talent de multiclassage pour une classe que vous possédez déjà, comme vos deux classes hybrides.

## RÉPARTITION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Quand vous associez deux classes pour créer votre personnage hybride, le mieux est de choisir des classes qui se complètent par leurs caractéristiques-clés ou leurs caractéristiques secondaires (ou par les deux). C'est ainsi que le personnage peut rester efficace.

Le guerrier et le paladin, par exemple, partagent une caractéristique-clé : la Force. Cela signifie qu'un personnage hybride guerrier/paladin pourra facilement profiter des pouvoirs d'attaque de ses deux classes. Celles-ci ont d'ailleurs une caractéristique secondaire commune : la Sagesse. Si ce personnage hybride dispose d'une bonne Sagesse, il pourra aussi tirer profit des diverses options liées à cette caractéristique que proposent les deux classes, comme le pouvoir *châtiment radiant* du paladin ou l'aptitude de supériorité au combat du guerrier.

Si vous choisissez des classes aux caractéristiques-clés différentes, assurez-vous que les deux valeurs correspondantes sont assez élevées pour que vous puissiez utiliser efficacement vos pouvoirs et aptitudes de classe. Ainsi, un guerrier/voleur aura besoin d'une bonne Dextérité (pour les pouvoirs d'attaque de voleur) et d'une Force élevée (pour les pouvoirs de guerrier).

Quand vous jouez un personnage hybride, il est encore plus important de bien exploiter les bonus raciaux aux valeurs de caractéristique. L'idéal est d'associer vos deux caractéristiques-clés à des bonus raciaux correspondants (comme c'est le cas d'un demi-orque guerrier/voleur).

Quand vous attribuez vos valeurs de caractéristique, pensez à ceci : si vous prenez deux classes dont les caractéristiques-clés contribuent à la même défense (comme la

Dextérité et l'Intelligence), vous risquez de vous retrouver avec une ou deux défenses inférieures à la normale. Ce désavantage peut s'atténuer par l'intermédiaire de talents et d'objets magiques, à moins que vous ne souhaitiez en faire une bizarrerie intéressante de votre personnage.

Voici quelques séries de caractéristiques qui peuvent convenir à un personnage hybride :

18 14 11 10 10 8

Si vos caractéristiques-clés sont les mêmes, vous pouvez profiter de cette série « poids lourd », même si vous sacrifierez probablement des avantages liés aux caractéristiques secondaires. Un mage d'armes/magicien prenant cette série sera tenté de mettre le 18 en Intelligence et le 14 dans la caractéristique secondaire qui lui importe le plus.

16 16 12 11 10 8

Cette série est adaptée aux personnages hybrides ayant deux caractéristiques-clés différentes, notamment quand elles se recoupent avec leurs caractéristiques secondaires. Un guerrier/mage d'armes pourra l'apprécier, en mettant un 16 en Force et l'autre en Intelligence.

16 14 14 13 10 8

C'est une bonne série pour les personnages hybrides qui veulent des pouvoirs d'attaque tirant profit d'au moins trois caractéristiques, comme c'est le cas d'un voleur/sorcier qui s'intéresse aux pouvoirs d'attaque associés à la Dextérité, la Constitution, et le Charisme.

## HYBRIDES PARANGONIQUES

Plutôt que de choisir une voie parangonique au niveau 11, les personnages hybrides peuvent préférer acquérir davantage de pouvoirs de leurs classes. Si vous penchez pour cette solution, vous bénéficiez de plusieurs avantages.

Au niveau 11, vous gagnez le talent Don hybride (cf. page 180) en tant que talent supplémentaire, même si vous en disposez déjà.

À la place du pouvoir d'attaque de rencontre de voie parangonique acquis au niveau 11, vous pouvez choisir un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 7 ou inférieur de l'une ou l'autre de vos classes hybrides.

À la place du pouvoir utilitaire de voie parangonique acquis au niveau 12, vous pouvez choisir un pouvoir utilitaire de niveau 10 ou inférieur de l'une ou l'autre de vos classes hybrides.

À la place du pouvoir d'attaque quotidien de voie parangonique acquis au niveau 20, vous pouvez choisir un pouvoir d'attaque quotidien de niveau 19 ou inférieur de l'une ou l'autre de vos classes hybrides.

## TRAITS RACIAUX

Certaines races confèrent des avantages selon la classe du personnage. Tant que vous vous souvenez que vous restez un membre de chacune de vos deux classes, vous ne devriez pas avoir de difficulté à arbitrer ces avantages. Voici deux exemples :

**Dilettante (demi-elfe) :** vous ne pouvez pas choisir le pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1 parmi ceux de vos classes hybrides.

**Pouvoir à volonté supplémentaire (humain) :** vous choisissez le pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1 supplémentaire parmi ceux de l'une ou l'autre de vos classes hybrides.

## ÉCHANGE

Lorsque vous procédez à un échange (cf. *Manuel des Joueurs*, page 28) pour remplacer un pouvoir de l'une de vos classes hybrides, le nouveau pouvoir peut être issu de n'importe laquelle de ces deux classes, tant qu'il est de même type que l'ancien et de niveau égal ou inférieur. Par ailleurs, l'échange doit se soumettre aux règles concernant l'acquisition de pouvoirs des personnages hybrides (cf. *Création d'un personnage hybride*, plus haut).

Si une seule de vos classes hybrides dispose de l'aptitude de classe d'accentuation psionique, vous pouvez faire un échange pour remplacer un pouvoir d'attaque à volonté accentuable par un pouvoir d'attaque de rencontre, ou réciproquement, mais vous devez toujours avoir deux pouvoirs d'attaque à volonté (un de chaque classe). Un tel remplacement modifiera votre total de points de pouvoir (cf. *Personnages hybrides et accentuation psionique*, ci-après).

Vous ne pouvez pas recourir à l'échange pour remplacer l'une de vos classes hybrides par une autre classe hybride. Ainsi, il n'est pas possible de faire un échange transformant un prêtre/guerrier en guerrier/paladin.

## ÉCHANGE D'APTITUDE DE CLASSE

Les personnages hybrides ne peuvent pas échanger une version hybride d'une aptitude de classe contre une version normale d'aptitude de classe, à moins que la classe hybride spécifique expressément une telle possibilité.

## PERSONNAGES HYBRIDES ET ACCENTUATION PSIONIQUE

Si l'une ou l'autre de vos classes hybrides dispose de l'aptitude de classe d'accentuation psionique, la création du personnage obéit à des règles légèrement différentes.

### LES DEUX CLASSES DISPOSENT DE L'ACCENTUATION PSIONIQUE

Si les deux classes hybrides disposent de l'accentuation psionique, vous recevez vos pouvoirs et vos points de pouvoir au même rythme qu'une classe normale ayant cette aptitude de classe. Suivez les règles d'acquisition de pouvoirs détaillées à la section *Création d'un personnage hybride*, plus haut, sans tenir compte des références aux pouvoirs d'attaque de rencontre puisqu'aucune de vos deux classes ne vous en propose.

### UNE SEULE CLASSE DISPOSE DE L'ACCENTUATION PSIONIQUE

Si une seule de vos classes dispose de l'accentuation psionique, conformez-vous aux règles d'acquisition de pouvoirs de la section *Création d'un personnage hybride*, si ce n'est que le choix de vos pouvoirs d'attaque de rencontre est différent.

Au niveau 1, vous avez le choix entre l'option points de pouvoir hybrides (cf. ci-après) et un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 1 de la classe qui propose de tels pouvoirs. Vous commencez sans le moindre point de pouvoir, à moins de choisir l'option points de pouvoir hybrides ou d'en gagner par un autre moyen que vos classes.

Quand vous atteignez le niveau 3, référez-vous à la section *Acquisition de pouvoirs d'attaque de rencontre*, ci-après, pour les détails de l'opération.

### OPTION POINTS DE POUVOIR HYBRIDES

Si vous prenez cette option, vous gagnez un nombre de points de pouvoir qui dépend des niveaux des pouvoirs d'attaque à volonté accentuables dont vous disposez. Pour déterminer ce total, consultez la table ci-dessous pour découvrir combien chaque pouvoir vaut de points, avant de faire la somme de ceux-ci.

| Niveau du pouvoir | Points de pouvoir |
|-------------------|-------------------|
| 1-10              | 2                 |
| 11-20             | 4                 |
| 20-30             | 6                 |

Chaque fois que vous gagnez ou échangez un pouvoir d'attaque à volonté de votre classe, recalculez votre total de points de pouvoir. Seuls les pouvoirs d'attaque à volonté accentuables de votre classe sont pris en compte dans la détermination de ce total.

## ACQUISITION DE POUVOIRS D'ATTAQUE DE RENCONTRE

Au niveau 3, c'est votre choix au niveau 1 qui détermine si vous gagnez un pouvoir d'attaque de rencontre ou des points de pouvoir.

- ◆ Si vous avez opté pour l'acquisition d'un pouvoir d'attaque de rencontre au niveau 1, vous gagnez l'option points de pouvoir hybrides au niveau 3 et pouvez échanger votre pouvoir d'attaque à volonté accentuable contre un nouveau pouvoir d'attaque à volonté accentuable de niveau 3 ou inférieur.
- ◆ Si vous avez choisi l'option points de pouvoir hybrides au niveau 1, au niveau 3, vous devez choisir un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 3 de la classe qui propose de tels pouvoirs.

Au niveau 7, vous prenez l'une ou l'autre des options suivantes, quels que soient vos choix précédents.

- ◆ Vous gagnez un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 7 de la classe qui propose de tels pouvoirs.
- ◆ Vous gagnez un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 7 accentuable, et ajustez d'autant votre total de points de pouvoir.

Quand vous atteignez un niveau supérieur vous permettant d'échanger un pouvoir d'attaque de rencontre, vous pouvez au lieu de cela échanger un pouvoir d'attaque à volonté accentuable, à condition de conserver au moins un pouvoir d'attaque de rencontre de la classe qui en propose.

*Exemple :* au niveau 1, le guerrier/batailleur Grigori choisit *poing de fer* (batailleur) et *coup sûr* (guerrier) comme pouvoirs d'attaque à volonté et *ancrage psionique* (batailleur) comme pouvoir d'attaque quotidien de niveau 1.

Il sélectionne *dans la foulée* (guerrier) comme pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 1. Ainsi, il débute sans point de pouvoir pour accentuer son *poing de fer*.

Au niveau 3, Grigori doit prendre l'option points de pouvoir hybrides. Il choisit également d'échanger *poing de fer* contre *piège mental* (batailleur), un pouvoir d'at-

## MANIPULER AVEC SOIN

Le système des classes et des rôles de D&D est conçu pour que chaque personnage ait une fonction bien claire à la table de jeu et qu'aucun ne se retrouve sur la touche à cause d'un mauvais choix au moment de sa création.

Le système des personnages hybrides fait fi de beaucoup des sécurités mises en place par le système classique des classes. Même si tous les efforts ont été déployés pour concevoir un système hybride qui engendre des personnages aussi viables que leurs homologues à classe unique, la multiplicité des combinaisons possibles est la garantie que certaines paraîtront moins efficaces que d'autres.

Si vous avez l'impression que votre personnage hybride n'est pas aussi intéressant que vous l'aviez espéré, il est temps de trouver une solution en vous concertant avec votre MD. Vous pouvez opter pour une autre combinaison de classes, recourir au système du multiclassage, ou revenir à un personnage plus classique.

taque à volonté de niveau 3 accentuable. Son total de points de pouvoir passe à 2.

Au niveau 5, il choisit *pluie d'acier* (guerrier) comme pouvoir d'attaque quotidien de niveau 5. Il lui fallait prendre un pouvoir de guerrier car il ne disposait jusque-là d'aucun pouvoir quotidien de cette classe.

Au niveau 7, Grigori choisit *poids de la roche* (batailleur), un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 7 accentuable, plutôt que d'acquérir un autre pouvoir d'attaque de rencontre. Son total de points de pouvoir passe à 4.

Au niveau 9, il choisit *percée revigorante* (guerrier) comme nouveau pouvoir d'attaque quotidien. Étant donné qu'il dispose déjà d'un pouvoir d'attaque quotidien de chaque classe, rien ne l'empêchait d'en choisir un de son autre classe.

Au niveau 10, Grigori décide d'utiliser la règle de l'échange pour remplacer *piège mental* par *danse de l'acier* (guerrier), pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 3. Son total de points de pouvoir retombe ainsi à 2.

Au niveau 13, il remplace *dans la foulée* par *botte à distance* (batailleur), un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 13 accentuable. Son total de points de pouvoir passe à 6. Il dispose toujours d'un pouvoir d'attaque de rencontre de guerrier (*danse d'acier*).

## HYBRIDES CONTRE MULTICLASSÉS

Le système des personnages hybrides et celui du multiclassage permettent tous deux de choisir des pouvoirs et des aptitudes de plusieurs classes. Chaque système a néanmoins ses avantages et ses inconvénients, ce qui les rend aussi intéressants, chacun à leur manière.

◆ Un personnage multiclassé ne renonce à aucune aptitude de classe. En revanche, il doit sacrifier des talents pour s'essayer à une autre classe, tandis qu'un personnage hybride le fait automatiquement.

◆ Un personnage hybride peut commencer le jeu avec une plus grande variété d'aptitudes de classe et de pouvoirs qu'un personnage multiclassé.

◆ Un personnage hybride dont les classes ont un rôle différent est capable de passer provisoirement (mais efficacement) de l'un à l'autre, mais il ne remplacera pas un personnage classique de l'un ou l'autre de ses deux rôles. Un personnage multiclassé assume complètement son rôle (celui de sa classe principale) et peut de temps à autre tenir un autre rôle, même s'il est moins efficace en cela qu'un personnage hybride.

◆ Le système des personnages hybrides est un moyen plus efficace que le multiclassage pour décrire un personnage au vécu inhabituel. Les personnages hybrides peuvent en effet débiter leur carrière d'aventurier en ayant déjà mélangé deux classes différentes. À l'inverse, un personnage multiclassé s'est concentré au départ sur une seule classe et ne fait que s'intéresser lentement à une autre.

À vous de décider lequel de ces deux systèmes correspond le mieux au savant mélange d'aptitudes de classe, de pouvoirs et d'expériences de votre personnage.

## BARBARE HYBRIDE

Votre cœur connaît la puissance de la rage. Pourtant, votre lien avec les esprits primaux qui se déchaînent n'est pas aussi fort que celui du barbare classique. Il y a peut-être trop longtemps que vous avez quitté votre tribu, à moins que vous ayez juste commencé à maîtriser votre puissance primale.

Quelle qu'en soit la raison, vous êtes un barbare hybride qui ne parvient pas à libérer la rage primale qui l'habite avec la plénitude des vrais membres de cette classe, même si vous restez capable d'accès d'énergie frénétique.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur

**Source de pouvoir :** primale

**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 +1

**Points de vie au niveau 1 :** 7,5

**Points de vie par niveau :** 3

**Récupérations par jour :** 4

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

**Aptitudes de classe :** carnage

**Options de Don hybride :** agilité et armures du barbare, force indomptable

### APTITUDE DE CLASSE

Les barbares hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Carnage :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de barbare (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 33).

### OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Agilité et armures du barbare :** vous gagnez l'aptitude de classe d'agilité du barbare (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 33). Vous êtes également formé au port des armures de cuir et de peau.

**Force indomptable :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de barbare (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 33).

### COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le barbare hybride peut se cumuler avec le guerrier hybride pour une plus grande résistance et pour compléter ses prouesses au corps à corps. Choisissez une option de Don hybride pour améliorer votre CA, soit agilité et armures du barbare, soit port des armures de guerrier.

Si vous êtes barbare/prêtre et que vous choisissez des pouvoirs de guérison associés à la Force, vous gagnerez des capacités de soins précieuses pour rester actif sur le champ de bataille.

Le barbare/rôdeur est un combattant redoutable. Il peut utiliser des pouvoirs de barbare demandant une arme à deux mains ainsi que des pouvoirs de rôdeur exigeant deux armes de corps à corps.

## BARDE HYBRIDE

Vous êtes le touche-à-tout par excellence. La polyvalence du barde classique ne vous suffisait pas, c'est pourquoi vous avez poussé encore plus loin le concept. À moins que vous n'ayez pas pu maîtriser tout le répertoire de représentation et d'inspiration du barde, ce qui vous a poussé à explorer d'autres domaines pour accroître votre palette d'aptitudes.

Barde hybride, vous conservez une partie de l'apport en soins de la classe, mais vous troquez l'essentiel de sa polyvalence inhérente contre les procédés d'une autre classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur

**Source de pouvoir :** arcanique

**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 ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**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)

**Formation de compétence supplémentaire :** choisissez une formation de compétence supplémentaire dans la liste de compétences ci-dessus.

**Aptitudes de classe :** *paroles de majesté* (hybride), savoir-faire polyvalent

**Options de Don hybride :** chant apaisant, *paroles d'amitié*, port des armures de barde, vertus des bardes

### APTITUDES DE CLASSE

Les bardes hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Paroles de majesté (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de barde *paroles de majesté* (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 51). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par rencontre.

**Savoir-faire polyvalent** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de barde (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 51).

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Chant apaisant** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celle de la classe de barde (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 51).

**Paroles d'amitié** : vous gagnez le pouvoir de barde *paroles d'amitié* (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 51).

**Port des armures de barde** : vous êtes formé au port des armures d'étoffe, de cuir et de mailles, ainsi qu'au maniement des boucliers légers.

**Vertus des bardes** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de barde (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 51).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Les classes de barde et de sorcier constituent une excellente association hybride, les caractéristiques principales et secondaires coïncidant parfaitement. Intéressez-vous plutôt aux attaques de focaliseur à distance quand vous choisissez vos pouvoirs de barde.

Le barde/paladin peut associer les rôles de meneur et de protecteur, tout en conservant une grande précision pour ses pouvoirs d'attaque basés sur le Charisme. Il vous faudra toutefois faire attention à votre CA, surtout si vous êtes le seul protecteur du groupe.

Associer le barde et le maître de guerre peut faire un meneur dont les pouvoirs déplacent les alliés et les ennemis avec une grande aisance.

## BATAILLEUR HYBRIDE

Quand on naît avec un esprit et un corps robustes, on peut y adjoindre à peu près n'importe quelles aptitudes pour en tirer un ensemble fort et cohérent ; du moins, est-ce ce que vous vous répétez.

Qu'est-ce qui vous a poussé à ajouter les capacités d'une autre classe à la perfection mentale et physique du batailleur ? Est-ce parce qu'en votre for intérieur, vous estimez vos aptitudes psioniques peu fiables, surtout si on les compare à une bonne lame ou d'autres formes de magie ? Ou bien n'avez-vous découvert vos capacités psioniques que dernièrement ?

Batailleur hybride, vous renoncez au contrôle du champ de bataille et aux astuces psioniques pour ajouter les aptitudes et les pouvoirs d'une autre classe à votre arsenal.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle** : protecteur

**Source de pouvoir** : psionique

**Caractéristiques principales** : Constitution, Sagesse, Charisme

**Port des armures** : étoffe, cuir, peau, mailles, écailles ; 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** : Volonté +1

**Points de vie au niveau 1** : 7,5

**Points de vie par niveau** : 3

**Récupérations par jour** : 4,5

**Compétences de classe** : Arcanes (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe** : accentuation psionique (hybride), défense psionique (hybride)

**Options de Don hybride** : étude psionique, port des armures de batailleur

## APTITUDES DE CLASSE

Les batailleurs hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Accentuation psionique (hybride)** : cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de batailleur (cf. page 23), si ce n'est que votre total de points de pouvoir varie en fonction de votre sélection de pouvoirs. Reportez-vous à la rubrique *Personnages hybrides et accentuation psionique* (cf. page 137) pour déterminer le nombre de points de pouvoir dont vous disposez.

**Défense psionique (hybride)** : cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de batailleur (cf. page 23), si ce n'est que vous devez choisir entre *pas flou* et *pique spirituelle*.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Étude psionique** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de batailleur (cf. page 23).

**Port des armures de batailleur** : vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau, de mailles et d'écailles, ainsi qu'au maniement des boucliers légers et lourds.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le batailleur/guerrier est très résistant, mais il lui est impératif de disposer d'une Force et d'une Constitution élevées, la Sagesse devenant sa troisième meilleure caractéristique.

Le batailleur/flamboyant a également besoin de deux caractéristiques élevées (Constitution et Charisme), mais il peut se passer d'une troisième bonne caractéristique. Cette association vous confère en outre tous les points de pouvoir dont vous aurez besoin pour vos pouvoirs accentuables.

Le batailleur/sorcier peut s'en sortir avec une seule caractéristique élevée (Constitution), le Charisme constituant une bonne valeur secondaire pour les deux classes. Malheureusement, vous serez plutôt fragile comme protecteur, c'est pourquoi vous devez consolider vos défenses ou trouver un allié pour vous épauler.

## DRUIDE HYBRIDE

Votre aptitude à prendre une forme animale fait immanquablement de vous un druide, mais votre lien avec les esprits de la nature reste pourtant ténu. Vos pouvoirs de druide proviennent-ils d'une affinité innée mais peu développée avec les esprits primaux ? À moins que vous n'ayez juste commencé à explorer les mystères de la nature après des années consacrées à d'autres domaines ?

Druide hybride, vous pouvez prendre une forme animale et connaissez probablement des pouvoirs utiles sous cette apparence. En revanche, vous sacrifiez certains liens avec le monde naturel, notamment aspect primal et magie rituelle, pour explorer les capacités d'une autre classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur

**Source de pouvoir :** primale

**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 ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intuition (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** *métamorphose animale*

**Options de Don hybride :** aspect primal, port des armures de druide

### APTITUDE DE CLASSE

Les druides hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Métamorphose animale :** vous gagnez le pouvoir de druide *métamorphose animale* (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 68).

### OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Aspect primal :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de druide (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 67).

**Port des armures de druide :** vous êtes formé au port des armures de cuir et de peau.

### COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le druide/shaman est une association primale idéale, puisqu'elle combine le contrôle et les pouvoirs d'attaque du druide avec l'autorité du shaman.

Le druide/invocateur cumule les pouvoirs et aptitudes de deux classes différentes de contrôleur comptant sur la Sagesse, et encourage un historique de personnage passionnant. Qu'est-ce qui vous a amené à mêler l'antique puissance des dieux à la force des esprits primaux ?

Les druides hybrides qui cherchent plus d'efficacité au corps à corps devraient se pencher sur les classes de rôdeur, de vengeur et de voleur.

## CHOIX DES POUVOIRS DE DRUIDE

Bien qu'il acquière automatiquement le pouvoir *métamorphose animale*, le druide hybride ne dispose pas directement de pouvoirs de forme animale ; vous devez les sélectionner vous-même.

Au niveau 1, il peut être intéressant de prendre un pouvoir de forme animale comme unique pouvoir d'attaque à volonté de druide. Vous pourrez toujours utiliser votre autre pouvoir d'attaque à volonté quand vous serez sous forme humanoïde.

Si vous ne disposez d'aucun pouvoir de forme animale, vous gaspillez *métamorphose animale* : prenez donc des pouvoirs d'attaque et utilitaires de forme animale.

## ENSORCELEUR HYBRIDE

Vous connaissez bien la sensation de la magie arcanique et innée qui coule dans vos veines, mais elle ne vous parle pas avec la même intensité que si vous étiez ensorceleur à part entière.

Votre lignée ensorceleuse s'est-elle diluée avec les générations, ce qui vous oblige à apprendre d'autres voies si vous voulez survivre comme aventurier ? Ou bien craignez-vous ce qui pourrait advenir si vous vous consacriez pleinement aux pulsations charmeuses de la magie ?

Ensorceleur hybride, vous êtes capables de libérer des salves de furie arcanique. Mais vous ne montrez pas la résistance d'un ensorceleur classique ni les bizarreries de ceux qui se vouent corps et âme à ces voies arcaniques infuses.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur

**Source de pouvoir :** arcanique

**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 +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Exploration (Sag), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Nature (Sag)

**Aptitudes de classe :** pouvoir ensorcelé

**Options de Don hybride :** âme de l'ensorceleur



## APTITUDE DE CLASSE

Les ensorceleurs hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Pouvoir ensorcelé :** vous bénéficiez aux jets de dégâts des pouvoirs d'ensorceleur et de voie paragonique d'ensorceleur d'un bonus égal à votre modificateur de Force ou de Dextérité. Ce bonus augmente de 2 au niveau 11, et de 2 de plus au niveau 21.

C'est vous qui choisissez quel modificateur utiliser à la création du personnage. Si vous choisissez la Force, vous pouvez utiliser votre modificateur de Force à la place de votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence pour déterminer votre CA, tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

## OPTION DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'option suivante.

**Âme de l'ensorceleur :** choisissez l'une des aptitudes de classe suivantes : âme de la tempête (cf. *Les Secrets des Arcanes*, page 26), âme draconique (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 85), âme du cycle cosmique (cf. *Les Secrets des Arcanes*, page 27) ou âme sauvage (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 85). Vous gagnez l'aptitude de classe en question et on considère que vous disposez de la source des sorts correspondante pour ce qui est de remplir d'éventuels prérequis et de pouvoir recourir aux avantages qui y sont liés dans certains pouvoirs.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

On peut facilement imaginer un jeune ensorceleur se tournant vers un pacte occulte pour accumuler encore plus de puissance. L'ensorceleur/sorcier est d'ailleurs un redoutable cogneur disposant d'une belle palette

d'attaques, même si les caractéristiques secondaires des classes coïncident mal.

Ajoutez un barde hybride à votre ensorceleur hybride pour gagner des pouvoirs de guérison et parfaire sa réputation de grand mystificateur.

L'ensorceleur/voleur acquiert certains pouvoirs d'attaque de corps à corps non négligeables, à condition de miser sur la Dextérité.

## FAÇONNEUR HYBRIDE

Que vous soyez autodidacte ou ayez suivi une formation, vous avez appris de nombreuses astuces vous permettant d'insuffler la magie dans les objets et les créatures. En revanche, vous n'êtes pas ce qu'on appelle un expert, car vous présentez des lacunes qui feraient bouillir un véritable façonneur. D'un autre côté, vous connaissez bien des choses que ce même façonneur n'abordera jamais.

Pourquoi votre savoir est-il imparfait ? Est-ce par manque de discipline ou de talent que vous n'avez pu maîtriser certaines formules et recettes des façonneurs ? Ou bien avez-vous estimé que ces compétences techniques devaient s'agrémenter d'autres aptitudes ?

Façonneur hybride, vous conservez une partie des capacités de guérison du façonneur, mais vous troquez la manipulation des objets magiques pour les aptitudes d'une autre classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur

**Source de pouvoir :** arcanique

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Constitution, Sagesse

**Port des armures :** étoffe, cuir

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

**Focaliseurs :** baguettes, bâtons, sceptres

**Bonus en défense :** Vigueur ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Histoire (Int), Larcin (Dex), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** infusion vulnérable (hybride)

**Options de Don hybride :** bonification arcanique, jeunesse arcanique

## APTITUDE DE CLASSE

Les façonneurs hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Infusion vulnérable (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de façonneur (cf. *Guide des Joueurs d'Éberron*, page 45), si ce n'est que vous ne pouvez créer qu'une seule infusion vulnérable à la fin de chaque repos prolongé.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Bonification arcanique :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de façonneur (cf. *Guide des Joueurs d'Éberron*, page 44).

**Jouvence arcanique :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de façonneur (cf. *Guide des Joueurs d'Éberron*, page 45).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le façonneur/magicien est un maître des secrets arcaniques, profitant de l'Intelligence pour attaquer l'ennemi et soigner ses alliés.

Le façonneur/psion suit le même modèle, mais en mélangeant pouvoirs arcaniques et psioniques.

Le façonneur/mage d'armes préfère souvent les pouvoirs de corps à corps. Choisissez la Constitution comme caractéristique secondaire pour tirer le meilleur parti de la synergie entre les deux classes.

Le façonneur/sorcier peut constituer un mélange efficace du rôle de meneur et de la capacité à infliger des dégâts, surtout si l'Intelligence et la Constitution sont vos deux caractéristiques les plus élevées.

## FLAMBOYANT HYBRIDE

Comme pour la plupart des flamboyants, votre puissance psionique est le fruit d'une découverte intérieure plus que d'une formation quelconque. Pourquoi ne pas vous être concentré davantage sur ce talent de contrôle des émotions ? Cette capacité vous fait-elle peur, au point que vous préférez l'associer aux aptitudes d'une autre classe ? Découvrez-vous seulement ce mystérieux pouvoir ?

Flamboyant hybride, il vous arrive de transmettre des accès d'émotions à vos alliés comme à vos ennemis, généralement à des moments-clés. Toutefois, ayant mêlé cette puissance aux facultés d'une autre classe, vous renoncez à la pleine amplitude de ce contrôle des émotions d'autrui.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur

**Source de pouvoir :** psionique

**Caractéristiques principales :** Charisme, Constitution, Sagesse

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

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

**Bonus en défense :** Vigueur ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissance de la rue (Cha), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** accentuation psionique (hybride), manteau flamboyant (hybride), *regain flamboyant* (hybride)

**Options de Don Hybride :** port des armures de flamboyant, pouvoir de manteau

## APTITUDES DE CLASSE

Les flamboyants hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Accentuation psionique (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de flamboyant (cf. page 43), si ce n'est que votre total de points de pouvoir varie en fonction de votre sélection de pouvoirs. Reportez-vous à la rubrique *Personnages hybrides et accentuation psionique* (cf. page 137) pour déterminer le nombre de points de pouvoir dont vous disposez.

**Manteau flamboyant (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de flamboyant (cf. page 43), si ce n'est que vous ne gagnez pas le pouvoir associé au manteau choisi.

**Regain flamboyant (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de flamboyant *regain flamboyant* (cf. page 44). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par rencontre.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Port des armures de flamboyant :** vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau et de mailles.

**Pouvoir de manteau :** vous gagnez le pouvoir associé à l'option de manteau flamboyant choisie (cf. page 43).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le flamboyant/barde est une superbe association d'un point de vue thématique, d'autant que les rôles et les caractéristiques-clés des deux classes coïncident. On imagine facilement un personnage qui manipule les émotions d'autrui par l'influence mentale et le chant.

Si vous préférez rester dans le psionique, le flamboyant/batailleur présente une grande persistance au combat tout en restant un très bon meneur.

On peut comparer la discipline émotionnelle du flamboyant avec celle qu'exige la classe de paladin, si bien que l'association de ces deux classes peut faire un hybride intéressant. Le Charisme devient alors votre meilleure caractéristique, tandis que la Force, la Constitution et la Sagesse méritent d'être envisagées en deuxième place.

## GARDIEN HYBRIDE

Pour mieux résister aux vandales du monde naturel, vous avez choisi d'étayer votre coriacité primale de facultés d'une autre classe. Il s'agit peut-être d'autres moyens de canaliser les esprits primaux, à moins que vous ayez décidé que vous ne pouviez pas compter sur eux pour tout.

Gardien hybride, vous êtes en mesure de punir ceux qui attaquent vos alliés. En revanche, comme vous vous

éparpillez entre deux classes, il vous faut renoncer à certains aspects de la robustesse innée de la classe (comme fontaine de vie ou puissance du gardien).

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** protecteur

**Source de pouvoir :** primale

**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 ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 8,5

**Points de vie par niveau :** 3,5

**Récupérations par jour :** 4,5

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

**Aptitudes de classe :** colère de la nature (hybride)

**Options de Don hybride :** fontaine de vie, puissance et armures du gardien

### APTITUDE DE CLASSE

Les gardiens hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Colère de la nature (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de gardien (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 101), si ce n'est que vous ne marquez qu'un seul ennemi adjacent quand vous utilisez cet aspect de l'aptitude.

### OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Fontaine de vie :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de gardien (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 101).

**Puissance et armures du gardien :** vous gagnez l'aptitude de classe de puissance du gardien (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 101). Vous êtes également formé au port des armures de cuir et de peau, ainsi qu'au maniement des boucliers légers et lourds.

### COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le gardien/guerrier est particulièrement robuste et il dispose de bonnes attaques de corps à corps, même si l'association laisse légèrement à désirer en termes de CA ; puissance et armures du gardien et port des armures de guerrier devraient remédier à cela.

L'ajout du prêtre hybride confère d'intéressants pouvoirs de guérison au gardien hybride ; la Sagesse devient alors un bon choix de caractéristique secondaire.

L'association du gardien et du rôdeur hybrides accroît votre contribution en dégâts sans vraiment nuire à votre CA.

## GUERRIER HYBRIDE

Vous comptez sur votre formation martiale pour protéger vos alliés et terrasser l'ennemi. Grâce à votre entraînement hybride, vous réservez à l'adversaire quelques tours auxquels il est loin de s'attendre.

Beaucoup de guerriers hybrides tirent leur expérience martiale d'une organisation militaire ou mercenaire, mais cela ne représente généralement qu'une partie de leur histoire. Votre personnage a peut-être abandonné ses responsabilités militaires pour rejoindre un autre domaine d'expertise, à moins qu'il ait justement pris les armes pour changer d'air après des mois ou des années consacrés à d'autres études.

Guerrier hybride, vous défendez vos compagnons comme le ferait n'importe quel protecteur : avec robustesse, savoir-faire martial et maîtrise tactique. En revanche, vous n'êtes pas aussi doué que certains guerriers avec une arme en main, et vous ne pouvez pas marquer les ennemis avec tous vos pouvoirs.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** protecteur

**Source de pouvoir :** martiale

**Caractéristiques principales :** Force, Dextérité, Sagesse, Constitution

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

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

**Bonus en défense :** Vigueur +1

**Points de vie au niveau 1 :** 7,5

**Points de vie par niveau :** 3

**Récupérations par jour :** 4,5

**Compétences de classe :** Athlétisme (For), Connaissance de la rue (Cha), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** défi en combat (hybride)

**Options de Don hybride :** port des armures de guerrier, spécialité de combat, technique du guerrier

### APTITUDE DE CLASSE

Les guerriers hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Défi en combat (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de guerrier (cf. *Manuel des Joueurs*, page 61), si ce n'est que vous ne pouvez l'utiliser que pour marquer les ennemis que vous attaquez avec vos pouvoirs de guerrier et de voie parangonique de guerrier.

### OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Port des armures de guerrier :** vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau, de mailles et d'écailles, ainsi qu'au maniement des boucliers légers et lourds.

**Spécialité de combat** : quand vous prenez cette option, choisissez l'une des aptitudes de classe suivantes.

**Agilité en combat** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de guerrier (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 6).

**Supériorité au combat** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de guerrier (cf. *Manuel des Joueurs*, page 61).

**Technique du guerrier** : quand vous prenez cette option, choisissez l'une des aptitudes de classe suivantes.

**Catégorie d'armes favorite** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de guerrier (cf. *Manuel des Joueurs*, page 61).

**Style du bagarreur** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de guerrier (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 6).

**Technique de la tempête** : cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de guerrier (cf. *L'Art de la Guerre*, page 6).

**Vigueur du guerrier téméraire** : cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de guerrier (cf. *L'Art de la Guerre*, page 6), si ce n'est que vous ne bénéficiez pas du bonus aux jets de dégâts quand vous portez une armure légère ou une cotte de mailles.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le guerrier/paladin profite de deux genres de ténacité et de résistance différents qui font de lui un seul et même protecteur.

En associant le maître de guerre et le guerrier hybrides, vous avez à votre disposition le génie tactique ou l'inspiration par le brio, sans renoncer à l'efficacité au corps à corps.

Si vous souhaitez profiter d'attaques qui ne se font pas au corps à corps, l'invocateur hybride est un bon choix. Vous ne perdez pas trop à la CA (surtout si vous avez l'intention de vous servir d'une arme à deux mains) et une bonne Sagesse n'a jamais fait de mal à un guerrier.

## INVOCATEUR HYBRIDE

Vous représentez la toute-puissance des dieux, que vous conjuguez avec des pouvoirs plus proches de ce monde. Mais pourquoi ne pas vous consacrer entièrement aux secrets de l'invocateur ? Avez-vous découvert un mystère qui vous a dissuadé de trop toucher à cette puissance ? Ou bien votre compréhension du divin ne s'est-elle que récemment éveillée ?

Invocateur hybride, vous puisez dans la puissance divine pour châtier l'ennemi. Vous renoncez pourtant à la polyvalence du conduit divin et de la magie rituelle pour profiter des avantages d'une autre classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle** : contrôleur

**Source de pouvoir** : divine

**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** : Vigueur, Réflexes, ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1** : 5

**Points de vie par niveau** : 2

**Récupérations par jour** : 3

**Compétences de classe** : Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Religion (Int)

**Aptitudes de classe** : manifestation de l'alliance

**Options de Don hybride** : conduit divin (hybride), port des armures d'invocateur

## APTITUDE DE CLASSE

Les invocateurs hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Manifestation de l'alliance** : vous bénéficiez de la manifestation de l'alliance associée à l'alliance divine de votre choix (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 119).

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Conduit divin (hybride)** : cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe d'invocateur (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 119), si ce n'est que vous commencez avec un seul pouvoir de conduit divin. Ce pouvoir est celui de conduit divin qui est associé à la même alliance divine que votre manifestation de l'alliance.

**Port des armures d'invocateur** : vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau et de mailles.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

L'invocateur/prêtre propose une combinaison divine cumulant pouvoirs de ravage en masse et de guérison.

L'invocateur/magicien et l'invocateur/psion ont accès à un bel arsenal de pouvoirs de contrôleur. Il peut être intéressant de prendre le talent Don hybride pour profiter du pouvoir de conduit divin *représailles du protecteur* afin de tirer le meilleur parti d'une Intelligence élevée.

L'invocateur/shaman mêle deux traditions de puissance très différentes avec des effets dévastateurs.

## LIMIER HYBRIDE

Vous avez établi un lien ténu avec les esprits primaux de la chasse. Qu'est-ce qui vous retient de vous livrer totalement à ces entités spirituelles ? Craignez-vous de perdre le contrôle ? N'avez-vous pas confiance en leurs motivations ? Ou bien est-ce simplement que vous n'êtes pas assez fort sur le plan spirituel pour maîtriser la puissance qu'elles vous offrent ?

Limier hybride, vous renoncez à une partie du contrôle des combats pour tirer avantage des aptitudes et pouvoirs d'une seconde classe.

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur

**Source de pouvoir :** primale

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Force, Dextérité

**Port des armures :** étoffe, cuir

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

**Bonus en défense :** Réflexes ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Discrétion (Dex), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** lien du limier (hybride), *tir implacable* (hybride)

**Options de Don hybride :** lien du limier véritable

## APTITUDES DE CLASSE

Les limiers hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Lien du limier (hybride) :** choisissez une des options de lien du limier (cf. page 63). Vous gagnez le pouvoir associé à cette option, mais vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par jour. On considère en outre que vous disposez de cette option pour ce qui est de remplir d'éventuels prérequis et de pouvoir recourir aux avantages qui y sont liés dans certains pouvoirs.

**Tir implacable (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de limier *tir implacable* (cf. page 64). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est qu'il n'est déclenché que par les attaques à distance des pouvoirs de limier et de voie paragonique de limier.

## OPTION DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'option suivante.

**Lien du limier véritable :** vous gagnez le reste des avantages du lien du limier que vous avez choisi (si ce n'est que vous ne pouvez toujours utiliser le pouvoir qu'une fois par jour).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

La meilleure association hybride pour cette classe est le limier/rôdeur, qui devient un spécialiste de l'attaque à distance. Votre Sagesse et votre Dextérité devraient être aussi bonnes l'une que l'autre, suivies de la Force.

Le limier/voleur peut tirer ses attaques à distance des deux classes, en se servant de dagues lancées ou d'une arbalète de poing plutôt que d'un arc long. La répartition des valeurs de caractéristique est délicate ; il vous faudra une bonne Sagesse et une bonne Dextérité, tandis que le choix de votre caractéristique secondaire peut relever du dilemme.

Le limier/guerrier peut devenir un combattant redoutable. Mettez avant tout sur la Force et la Sagesse.

## MAGE D'ARMES HYBRIDE

Vous n'êtes pas réfractaire à la discipline et l'entraînement, mais il vous manque le dévouement pour l'escrime arcanique qui fait un vrai mage d'armes. Vous avez peut-être dans votre jeunesse appris les bases de la magie et des lames, sans jamais vous consacrer pleinement à ces études. Certains mages d'armes hybrides sont de nouveaux disciples d'anciennes traditions magiques, après avoir été formés à d'autres formes arcaniques ou martiales.

Mage d'armes hybride, vous constituez un bon compromis de capacités au corps à corps, de contrôle du combat et de contributions plus utilitaires, mais vous ne savez pas repousser les vagues d'ennemis aussi bien qu'un membre plus typique de la classe.

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** protecteur

**Source de pouvoir :** arcanique

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Force, Constitution

**Port des armures :** étoffe, cuir

**Maniement des armes :** armes simples de corps à corps, lames légères de guerre, lames lourdes de guerre, armes simples à distance

**Focaliseurs :** lames légères, lames lourdes

**Bonus en défense :** Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 7,5

**Points de vie par niveau :** 3

**Récupérations par jour :** 4

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag)

**Aptitudes de classe :** égide du mage d'armes (hybride), porte-lame

**Options de Don hybride :** écran du mage d'armes

## APTITUDES DE CLASSE

Les mages d'armes hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Égide du mage d'armes (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de mage d'armes (cf. *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*, page 26), si ce n'est que vous ne pouvez utiliser le pouvoir que vous choisissez qu'une fois par rencontre. En revanche, vous regagnez l'usage de ce pouvoir quand la cible est réduite à 0 point de vie ou quand sa marque est remplacée par une autre.

**Porte-lame :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de mage d'armes (cf. *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*, page 26).

## OPTION DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'option suivante.

**Écran du mage d'armes :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de mage d'armes (cf. *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*, page 26).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

La plupart des mages d'armes hybrides sacrifient une partie de leur défense pour une plus grande polyvalence. L'association avec le magicien ou psion hybride vous offre une plus grande palette de pouvoirs partageant la même caractéristique-clé.

Si vous voulez vous consacrer au corps à corps, penchez-vous sur le maître de guerre hybride et mettez votre Intelligence au profit de la tactique.

Bien que le mage d'armes et le shaman hybrides puissent paraître peu compatibles, le compagnon spirituel et le pouvoir *crocs des esprits* offrent au mage d'armes un moyen supplémentaire de contrôler le champ de bataille sans devoir rester en première ligne à chaque round.

## MAGICIEN HYBRIDE

La voie du magicien exige beaucoup d'engagement et d'étude. Vous êtes pourtant parvenu à maîtriser plusieurs éléments de la magie arcanique tout en conservant du temps pour d'autres domaines. Avez-vous renoncé à une carrière académique prometteuse pour vous consacrer à une existence plus exposée ? Votre mentor vous a-t-il abandonné avant de vous divulguer les derniers secrets du savoir arcanique ? Ou commencez-vous seulement la longue tâche consistant à maîtriser la puissance occulte qui pénètre le cosmos ?

Magicien hybride, vous conservez l'essentiel de la polyvalence de la classe en matière de pouvoirs, mais vous vous privez de la souplesse conférée par les aptitudes de classe de grimoire et magie rituelle, ainsi que de celle de maîtrise de focaliseur arcanique.

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur

**Source de pouvoir :** arcanique

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Sagesse, Dextérité

**Port des armures :** étoffe

**Maniement des armes :** bâton, dague

**Focaliseurs :** baguettes, bâtons, orbes

**Bonus en défense :** Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 5

**Points de vie par niveau :** 2

**Récupérations par jour :** 3

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Histoire (Int), Intuition (Sag), Nature (Sag), Religion (Int)

**Aptitudes de classe :** tours de magie

**Options de Don hybride :** maîtrise de focaliseur arcanique

## APTITUDE DE CLASSE

Les magiciens hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Tours de magie :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de magicien (cf. *Manuel des Joueurs*, page 75).

## OPTION DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'option suivante.

**Maîtrise de focaliseur arcanique :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de magicien (cf. *Manuel des Joueurs*, page 75).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le magicien hybride n'est pas très robuste, c'est pourquoi vous devez choisir avec soin votre seconde classe hybride, de même que vos pouvoirs.

Le mage d'armes a la même caractéristique-clé, mais la prédilection de cette dernière classe pour le combat au corps à corps se marie mal avec la préférence du magicien pour les actions en retrait. Si vous voulez rester au corps à corps, prenez quelques bons pouvoirs d'attaque de proximité et quelques talents améliorant vos chances de survie. Vous pouvez aussi miser sur des pouvoirs à distance et de zone dans votre sélection de pouvoirs de mage d'armes, et n'aller au corps à corps qu'en dernier ressort.

Le magicien/prêtre qui dispose d'une Intelligence et d'une Sagesse suffisantes peut rester en retrait sans perdre en efficacité, en assistant ses alliés par ses soins et son contrôle du champ de bataille.

L'association de la classe de vengeur vous permet de surprendre vos ennemis par une attaque de corps à corps meurtrière. Armure de la foi (obtenue par le talent Don hybride) donne le coup de pouce nécessaire à votre CA pour pouvoir rentrer dans la mêlée et porter une telle attaque.



# MAÎTRE DE GUERRE HYBRIDE

Vous associez votre autorité à d'autres compétences, plutôt que de vous consacrer au commandement. Comment et où avez-vous appris les ficelles de l'autorité martiale ? Est-ce le fruit de vos débuts militaires ou des enseignements que vous a transmis le chef de votre tribu ? À moins que vous n'ayez que récemment endossé ce rôle de meneur.

Maître de guerre hybride, vous faites profiter le groupe de votre aplomb sur le champ de bataille et de vos soins, même s'il vous faut renoncer à l'aptitude de classe d'autorité naturelle.

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur

**Source de pouvoir :** martiale

**Caractéristiques principales :** Force, Intelligence, Charisme

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

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

**Bonus en défense :** Vigueur ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Athlétisme (For), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** meneur de guerre, parole inspiratrice (hybride)

**Options de Don hybride :** autorité naturelle (hybride), port des armures de maître de guerre

## APTITUDES DE CLASSE

Les maîtres de guerre hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Meneur de guerre :** choisissez l'une des aptitudes de classe suivantes.

**Chef avisé :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de maître de guerre (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 32).

**Chef d'assaut :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de maître de guerre (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 33).

**Chef de troupe :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de maître de guerre (cf. *Manuel des Joueurs*, page 91).

**Parole inspiratrice (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de maître de guerre parole inspiratrice (cf. *Manuel des Joueurs*, page 91). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par rencontre.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Autorité naturelle (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de maître de guerre (cf. *Manuel des Joueurs*, page 91), si ce n'est que vous ne pouvez conférer l'avantage associé qu'une fois par rencontre.

**Port des armures de maître de guerre :** vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau et de mailles, ainsi qu'au maniement des boucliers légers.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le maître de guerre/paladin et le maître de guerre/guerrier sont robustes, contrôlent le combat et prodiguent des soins.

Quoi de plus grisant pour le maître de guerre/barbare que de se ruer au combat en poussant un cri de guerre sauvage ? Faites du Charisme votre deuxième meilleure caractéristique et choisissez des pouvoirs qui en profitent parmi les listes des deux classes.

Meneur ultime, le maître de guerre/prêtre devrait miser sur les pouvoirs qui recourent à la Force et au Charisme.

## MOINE HYBRIDE

Vous êtes une énigme, qui marie une discipline et une capacité de concentration extrêmes avec une approche hétéroclite de la victoire. Comment expliquez-vous ce paradoxe ? Êtes-vous un élève raté d'une discipline monastique qui s'est tourné vers d'autres prouesses pour rester en vie ? Ou n'avez-vous découvert que récemment l'ascèse avant de chercher à oublier votre ancienne vie ?

Moine hybride, vous sacrifiez une partie de votre formation monastique, notamment certains prodiges à mains nues, pour profiter des éléments d'une seconde classe.

## PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur

**Source de pouvoir :** psionique

**Caractéristiques principales :** Dextérité, Force, Sagesse

**Port des armures :** étoffe

**Maniement des armes :** bâton, dague, fronde, gourdin, lance, shuriken

**Focaliseurs :** focus ki, armes au maniement duquel vous êtes formé

**Bonus en défense :** Vigueur, Réflexes, ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Soins (Sag), Intuition (Sag), Perception (Sag), Religion (Int), Discrétion (Dex), Larcin (Dex)

**Aptitudes de classe :** tradition monastique (hybride)

**Options de Don hybride :** combattant à mains nues, défense sans armure, tradition étendue



## APTITUDE DE CLASSE

Les moines hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Tradition monastique (hybride) :** choisissez une tradition monastique (cf. page 81). Vous ne gagnez que le pouvoir de déluge de coups associé à cette option. Ce pouvoir n'est déclenché que lorsque vous touchez à votre tour de jeu avec un pouvoir de moine ou de voie paragonique de moine. On considère que vous disposez de cette option pour ce qui est de remplir des prérequis.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Combattant à mains nues :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de moine (cf. page 81).

**Défense sans armure :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celle de la classe de moine (cf. page 81).

**Tradition étendue :** vous gagnez toutes les aptitudes associées à votre tradition monastique.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le moine/voleur est une excellente association, puisqu'elle engendre un personnage capable d'utiliser une dague pour porter ses déluges de coups comme ses attaques sournoises. Mettez sur une bonne Dextérité, avec la Force comme deuxième meilleure caractéristique.

On imagine le moine/vengeur ayant passé des années de formation dans un monastère secret pour y aiguiser les outils de la vengeance. Vous aurez besoin d'une valeur élevée en Dextérité et en Sagesse pour une meilleure précision.

Le moine/guerrier peut provoquer l'adversaire en combat singulier, en se réservant la possibilité de

s'esquiver si les choses tournent mal. Veillez à avoir une Dextérité et une Force élevées, sans oublier la Sagesse en troisième position.

## PALADIN HYBRIDE

Vous conjuguez l'autorité du paladin avec les bénéfices d'une autre classe pour devenir un grand protecteur. Beaucoup de paladins hybrides ne se sont que récemment mis au service armé du divin, après des années consacrées à d'autres centres d'intérêt. Quelques-uns, en revanche, ont fini par trouver que cette dévotion sans nuance n'était pas faite pour eux et ont donc étendu leur palette.

Paladin hybride, vous apportez votre aptitude à marquer et vos puissants pouvoirs de corps à corps à votre groupe. Comme d'autres protecteurs, vous êtes robuste et protégez bien vos alliés, mais vos capacités de soins sont amoindries, ce qui vous permet de profiter des qualités d'une autre classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** protecteur

**Source de pouvoir :** divine

**Caractéristiques principales :** Force, Charisme, Sagesse

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

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

**Focaliseurs :** symboles sacrés

**Bonus en défense :** Vigueur, Réflexes, ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 7,5

**Points de vie par niveau :** 3

**Récupérations par jour :** 5

**Compétences de classe :** Diplomatie (Cha), Endurance (Con), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** défi divin (hybride)

**Options de Don hybride :** conduit divin (hybride), port des armures de paladin

## APTITUDE DE CLASSE

Les paladins hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Défi divin (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de paladin *défi divin* (cf. *Manuel des Joueurs*, page 105). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que le texte suivant remplace le deuxième paragraphe du pouvoir.

Tant qu'une cible est marquée, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque pour les attaques qui ne vous prennent pas pour cible. La première fois qu'elle effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lui infliger des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme, au prix d'une réaction immédiate. Ces dégâts passent à 2 + votre modificateur de Charisme au niveau 11 et à 4 + votre modificateur de Charisme au niveau 21.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Conduit divin (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de paladin (cf. *Manuel des Joueurs*, page 105), si ce n'est que vous commencez avec un seul pouvoir de conduit divin de paladin de votre choix.

**Port des armures de paladin :** vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau, de mailles et d'écailles, ainsi qu'au maniement des boucliers légers et lourds.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Associer le guerrier hybride au paladin hybride préserve une bonne CA et marie deux styles de corps à corps différents.

L'intérêt d'une combinaison paladin/prêtre est évident, mais le paladin/maître de guerre (avec une préférence pour le Charisme plutôt que l'Intelligence) a de bonnes chances de constituer le meneur combattant le plus vaillant qui soit.

Association qui peut paraître étrange, le paladin/sorcier mêle des pouvoirs de corps à corps avec des attaques à distance meurtrières, auxquels s'ajoute la capacité à marquer des ennemis distants avec *défi divin*. Pas question de passer à côté de l'option de port des armures de paladin pour cette combinaison.

## PRÊTRE HYBRIDE

C'est en recevant les enseignements normalement prodigués aux prêtres classiques que vous êtes devenu un meneur divin très particulier. Votre formation de prêtre est peut-être le fruit d'une dévotion de jeunesse ou, au contraire, d'une révélation religieuse plus récente.

Prêtre hybride, vous offrez vos soins salutaires au groupe, même si un véritable prêtre ferait assurément mieux. Vous renoncez également à la polyvalence des aptitudes de classe de conduit divin et de magie rituelle pour pouvoir maîtriser d'autres facultés.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur

**Source de pouvoir :** divine

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Force, Charisme

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

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

**Focaliseurs :** symboles sacrés

**Bonus en défense :** Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Diplomatie (Cha), Histoire (Int), Intuition (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** *mot de guérison* (hybride), savoir de soigneur

**Options de Don hybride :** conduit divin (hybride), port des armures de prêtre



## APTITUDES DE CLASSE

Les prêtres hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Mot de guérison (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de prêtre *mot de guérison* (cf. *Manuel des Joueurs*, page 119). Le pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par rencontre.

**Savoir de soigneur :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de prêtre (cf. *Manuel des Joueurs*, page 118).

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Conduit divin (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de prêtre (cf. *Manuel des Joueurs*, page 118), si ce n'est que vous ne commencez qu'avec un seul pouvoir de conduit divin de prêtre de votre choix.

**Port des armures de prêtre :** vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau et de mailles.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Prêtre/guerrier et prêtre/paladin offrent des avantages similaires : un savant mélange d'attaques de corps à corps basées sur la Force, une grande résistance et des pouvoirs de guérison pour que vos alliés et vous-même restiez debout.

Le prêtre/invocateur reste en retrait pour porter assistance par ses attaques à distance et ses décharges de zone dévastatrices tout en restant en relative sécurité.

Le prêtre/maître de guerre cumule les pouvoirs de meneur des deux classes pour former un tout plus qu'efficace.

## PRÊTRE DES RUNES HYBRIDE

Vous avez commencé à explorer les mystères des runes divines, mais il vous manque la persévérance demandée par la véritable maîtrise. Qu'est-ce qui vous empêche de vous y consacrer ? Estimez-vous que l'étude runique ne suffit pas à elle seule à lutter contre les forces du

mal ? Ou bien, au contraire, avez-vous commencé à vous intéresser à la magie runique pour agrémenter vos prouesses déjà grandes sur le champ de bataille ?

Prêtre des runes hybride, vous renoncez aux soins en combat et à la maîtrise des runes de base pour profiter des aptitudes et pouvoirs d'une seconde classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur

**Source de pouvoir :** divine

**Caractéristiques principales :** Force, Constitution, Sagesse

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

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

**Bonus en défense :** Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Endurance (Con), Histoire (Int), Intuition (Sag), Larcin (Dex), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** *rune de réparation* (hybride), tradition runique

**Options de Don hybride :** maître des runes, port des armures de prêtre des runes

### APTITUDES DE CLASSE

Les prêtres des runes hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Rune de réparation (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de prêtre des runes *rune de réparation* (cf. page 100). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par rencontre.

**Tradition runique :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de prêtre des runes (cf. page 99).

### OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Maître des runes :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de prêtre des runes (cf. page 99).

**Port des armures de prêtre des runes :** vous êtes formé au port des armures de cuir, de peau, de mailles et d'écailles, ainsi qu'au maniement des boucliers légers.

### COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le prêtre des runes/prêtre cumule l'autorité de deux classes divines, ce qui est fécond en options historiques et tactiques. Faites de la Force et la Sagesse vos deux meilleures caractéristiques, suivie soit de la Constitution, soit du Charisme.

Le prêtre des runes/guerrier et le prêtre des runes/paladin proposent un mélange similaire des rôles de meneur et de protecteur, et vous permettent en outre d'optimiser vos ports d'armure. La Force se doit d'être

vos meilleure caractéristique, la Constitution comme la Sagesse constituant un bon second choix.

Le prêtre des runes/barbare est capable d'infliger d'importants dégâts, ce qui a le don d'instiller la terreur divine chez l'ennemi. Votre meilleure caractéristique devrait être la Force, suivie de la Constitution.

## PSION HYBRIDE

Vous pouvez soumettre la volonté de l'ennemi, mais cela ne vous suffit pas. Qu'est-ce qui vous a poussé à mêler les pouvoirs de contrôle mental du psion aux avantages d'une autre classe ? Avez-vous découvert un lien secret entre la source psionique et une autre ? Ou bien vos prouesses mentales ne sont-elles qu'un tour de plus dans votre sac, dans lequel vous puisez pour agrémenter vos autres facultés ?

Psion hybride, vous renoncez au talent inné de cette classe pour les rituels et les pouvoirs psioniques mineurs, afin d'acquérir des aptitudes et pouvoirs d'une deuxième classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** contrôleur

**Source de pouvoir :** psionique

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Charisme, Sagesse

**Port des armures :** étoffe

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

**Focaliseurs :** bâtons, orbes

**Bonus en défense :** Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2

**Récupérations par jour :** 3

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Exploration (Sag), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Perception (Sag)

**Aptitudes de classe :** accentuation psionique (hybride), discipline de spécialisation (hybride)

**Options de Don hybride :** discipline de spécialisation étendue

### APTITUDES DE CLASSE

Les psions hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Accentuation psionique (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de psion (cf. page 117), si ce n'est que votre total de points de pouvoir varie en fonction de votre sélection de pouvoirs. Reportez-vous à la rubrique *Personnages hybrides et accentuation psionique* (cf. page 137) pour déterminer le nombre de points de pouvoir dont vous disposez.

**Discipline de spécialisation (hybride) :** choisissez une option de discipline de spécialisation (cf. page 117). Si vous prenez la spécialisation en télékinésie, vous gagnez le pouvoir *manipulation télékinétique*. Si vous choisissez la spécialisation en télépathie, vous gagnez le pouvoir *projection de pensées*.

## OPTION DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'option suivante.

**Discipline de spécialisation étendue :** si vous disposez de la spécialisation en télékinésie, vous gagnez le pouvoir *poussée télékinétique*. Si vous disposez de la spécialisation en télépathie, vous gagnez le pouvoir *distraction*.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le psion/magicien est un extraordinaire contrôleur, profitant d'une Intelligence élevée pour faire pleuvoir la destruction arcanique et psionique.

Le psion/barde associe la discipline et la ruse pour prendre les ennemis de court, le temps de les vaincre. Mise sur une Intelligence et un Charisme élevés.

Le psion/sorcier ne refuse aucune source de pouvoir ; il exploite au mieux son potentiel psionique et conclut des marchés avec des entités d'un autre monde. Avec de bonnes valeurs d'Intelligence et de Charisme, vous devriez accumuler toute la puissance nécessaire.

## RÔDEUR HYBRIDE

La traque obstinée de proie s'associe en ce qui vous concerne à d'autres aptitudes, pour faire de vous un combattant redoutable. Vous avez peut-être appris vos pouvoirs de rôdeur lorsque vous étiez jeune vagabond ou éclaireur indépendant, avant de vous intéresser à d'autres compétences. Ou alors, vous n'avez que récemment été attiré par la vie sauvage.

Vous conservez les capacités à infliger des dégâts conséquents du rôdeur, mais vous devez au départ renoncer à la spécialisation de l'aptitude de classe de style de combat.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur

**Source de pouvoir :** martiale

**Caractéristiques principales :** Force, Dextérité, Sagesse

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

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

**Bonus en défense :** Vigueur ou Réflexes +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3

**Compétences de classe :** Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Discrétion (Dex), Endurance (Con), Exploration (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Soins (Sag)

**Formation de compétence supplémentaire :** choisissez une formation de compétence supplémentaire dans la liste de compétences ci-dessus.

**Aptitudes de classe :** traque (hybride)

**Options de Don hybride :** port des armures de rôdeur, style de combat de rôdeur, technique de rôdeur

### APTITUDE DE CLASSE

Les rôdeurs hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Traque (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 133), si ce n'est que vous n'infligez de dégâts supplémentaires que lorsque vous touchez votre proie avec un pouvoir de rôdeur ou de voie parangonique de rôdeur.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Port des armures de rôdeur :** vous êtes formé au port des armures de cuir et de peau.

**Style de combat de rôdeur :** quand vous prenez cette option, choisissez l'une des aptitudes de classe suivantes.

**Maîtrise des bêtes (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *L'Art de la Guerre*, page 68), si ce n'est que le compagnon bestial subit un malus de -1 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

**Style de combat à deux armes :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 133).

**Style de combat à distance :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 133).

**Style de combat du chasseur :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 56).

**Style de combat du maraudeur :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 56).

**Technique de rôdeur :** quand vous prenez cette option, choisissez l'une des aptitudes de classe suivantes.

**Course d'assaut :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 56).

**Tir de proximité :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de rôdeur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 133).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Rôdeur/guerrier est une combinaison efficace si vous vous consacrez aux pouvoirs de corps à corps conçus pour deux armes.

Le rôdeur/voleur est incontestablement un maître des dégâts en masse. Cela dit, si vous associez ces deux classes, choisissez vos pouvoirs avec soin ; beaucoup ont comme conditions des exigences en termes d'armes qui se marient mal. Ainsi, pour utiliser les pouvoirs à distance des deux classes, il faut une arbalète.

Même si le rôdeur/druide et le rôdeur/limier doivent équilibrer plusieurs caractéristiques-clés, ces associations confèrent une ambiance primale bien plaisante au rôdeur hybride.

## SHAMAN HYBRIDE

Vous avez appris à appeler un compagnon spirituel, mais votre lien avec les esprits primaux n'est pas aussi fort que celui d'un véritable shaman. Qu'est-ce qui est à l'origine de cette déficience ? Avez-vous refusé un rite de passage ou échoué avant sa conclusion, atténuant ainsi votre affinité avec le monde spirituel ? Avez-vous

provoqué la colère des esprits, au point que vous ne percevez plus leurs voix ?

Shaman hybride, vous disposez d'un compagnon spirituel et de l'aptitude à invoquer les esprits pour soigner, mais vous vous privez de beaucoup des autres facultés du shaman pour suivre une seconde classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** meneur

**Source de pouvoir :** primale

**Caractéristiques principales :** Sagesse, Constitution, Intelligence

**Port des armures :** étoffe, cuir

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

**Focaliseurs :** totems

**Bonus en défense :** Vigueur ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Athlétisme (For), Endurance (Con), Histoire (Int), Intuition (Sag), Nature (Sag), Perception (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** communication avec les esprits, compagnon spirituel (hybride), guérison spirituelle (hybride),

**Options de Don hybride :** faveur spirituelle, pouvoir des esprits

### APTITUDES DE CLASSE

Les shamans hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Communication avec les esprits :** vous gagnez le pouvoir de shaman *communication avec les esprits* (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 138).

**Compagnon spirituel (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de shaman *appel de compagnon spirituel* (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 138). En outre, vous choisissez l'une des options de compagnon spirituel (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 137). Vous ne gagnez ni faveur spirituelle ni le moindre pouvoir conféré par cette aptitude, mais on considère toutefois que vous disposez de l'aptitude de classe pour ce qui est de remplir d'éventuels prérequis et de pouvoir recourir aux avantages qui y sont liés dans certains pouvoirs.

**Spécial :** pour prendre le pouvoir d'attaque à volonté associé à un compagnon spirituel, vous devez disposer de l'esprit en question. Ainsi, vous ne pouvez pas prendre le pouvoir *frappe du prédateur* si vous ne disposez pas d'un esprit prédateur.

**Guérison spirituelle (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de shaman *guérison spirituelle* (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 138). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par rencontre.

### OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Faveur spirituelle :** vous gagnez la faveur spirituelle de l'option de compagnon spirituel que vous avez choisie (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 137).

**Pouvoir des esprits :** vous gagnez le pouvoir d'action d'opportunité de l'option de compagnon spirituel que vous avez choisie (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 137).

### COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le shaman/druide dispose d'une large palette sur le champ de bataille, notamment des attaques de zone et des effets de guérison.

Un shaman hybride qui cherche à se renforcer au corps à corps ferait bien de s'intéresser au gardien hybride.

Un shaman hybride qui veut se consacrer au corps à corps peut s'associer au vengeur hybride, en misant sur l'Intelligence comme caractéristique secondaire. Un tel personnage se montrera-t-il plus loyal envers les esprits primaux ou envers la divinité tutélaire qui lui a transmis l'art des représailles ?

### SORCIER HYBRIDE

Vous tirez votre puissance des bribes de savoir arcanique que vous avez grappillées dans les grimoires poussiéreux et les entités primitives, mais ces secrets ne définissent ni ne limitent vos aptitudes. Qu'est-ce qui vous empêche d'embrasser plus pleinement les pactes propres aux sorciers ? Craignez-vous les dettes qu'impliquent ces marchés ? Ou bien n'êtes-vous pas encore parvenu à extirper le secret ultime, celui qui libérera votre destinée arcanique ?

Sorcier hybride, vous disposez d'excellentes facultés pour infliger des dégâts, sans compter vos pouvoirs de contrôle, mais il vous faut vous priver de quelques aptitudes appréciables de la classe, comme faveur pactisée et déplacement enténébré.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur

**Source de pouvoir :** arcanique

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

**Port des armures :** étoffe, cuir

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

**Focaliseurs :** baguettes, sceptres

**Bonus en défense :** Réflexes ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3

**Compétences de classe :** Arcanes (Int), Bluff (Cha), Connaissance de la rue (Cha), Histoire (Int), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Larcin (Dex), Religion (Int)

**Aptitudes de classe :** envoûtement (hybride), pacte occulte (hybride)

**Options de Don hybride :** déplacement enténébré, faveur pactisée du sorcier, tir de proximité



## APTITUDES DE CLASSE

Les sorciers hybrides disposent des aptitudes de classe suivantes.

**Envoûtement (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de sorcier (cf. *Manuel des Joueurs*, page 146), si ce n'est que vous n'infligez de dégâts supplémentaires que lorsque vous touchez un ennemi envoûté avec un pouvoir de sorcier ou de voie parangonique de sorcier.

**Pacte occulte (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de sorcier (cf. *Manuel des Joueurs*, page 146), si ce n'est que vous ne gagnez pas le pouvoir d'attaque à volonté ni la faveur pactisée qu'elle confère. Vous remplissez les prérequis comme si vous disposiez pleinement du pacte choisi et vous pouvez profiter des avantages qui y sont liés dans certains pouvoirs.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Déplacement enténébré :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de sorcier (cf. *Manuel des Joueurs*, page 146).

**Faveur pactisée du sorcier :** vous gagnez la faveur pactisée associée à votre pacte occulte. Pour prendre cette option, vous devez avoir choisi le pouvoir d'attaque à volonté associé à votre pacte. Si vous procédez par la suite à un échange de ce pouvoir, vous perdez l'avantage de cette option.

**Tir de proximité :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de sorcier (cf. *Manuel des Joueurs*, page 147).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le sorcier/ensorceleur peut faire un redoutable cogneur avec le Charisme comme caractéristique la plus élevée.

Associer le sorcier au magicien engendre une liste de pouvoirs très complémentaires, tandis que l'Intelligence, caractéristique-clé du magicien, constitue une bonne valeur secondaire pour le sorcier.

La combinaison sorcier/barde fonctionne aussi très bien, grâce à la correspondance des caractéristiques-clés des deux classes et à la diversité de leurs palettes de pouvoirs.

## VENGEUR HYBRIDE

Vous avez incorporé d'autres facultés à votre formation monastique pour servir les dieux d'une manière peu commune. Vos vœux représentent-ils une période de votre existence aujourd'hui révolue ou au contraire une mission nouvelle ?

Vengeur hybride, vous traquez vos adversaires avec une grande efficacité, mais vous devez sacrifier une partie de vos capacités offensives et défensives pour vous essayer à une seconde classe.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogneur

**Source de pouvoir :** divine

**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

**Focaliseurs :** symboles sacrés

**Bonus en défense :** Vigueur, Réflexes, ou Volonté +1

**Points de vie au niveau 1 :** 7

**Points de vie par niveau :** 3

**Récupérations par jour :** 3,5

**Compétences de classe :** Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Connaissance de la rue (Cha), Discrétion (Dex), Endurance (Con), Intimidation (Cha), Perception (Sag), Religion (Int), Soins (Sag)

**Aptitudes de classe :** *serment d'inimitié* (hybride)

**Options de Don hybride :** armure de la foi, censure du vengeur (hybride), conduit divin (hybride)

## APTITUDE DE CLASSE

Les vengeurs hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Serment d'inimitié (hybride) :** vous gagnez le pouvoir de vengeur *serment d'inimitié* (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 156). Ce pouvoir fonctionne normalement, si ce n'est que vous ne pouvez en appliquer les effets que lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps en utilisant un pouvoir de vengeur ou de voie parangonique de vengeur.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Armure de la foi :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de vengeur (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 155).

**Censure du vengeur (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de vengeur (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 155), si ce n'est que le bonus aux jets de dégâts ne s'applique qu'aux pouvoirs de vengeur et de voie paragonique de vengeur.

**Conduit divin (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de vengeur (cf. *Manuel des Joueurs 2*, page 155), si ce n'est que vous débutez avec un seul pouvoir de conduit divin de vengeur de votre choix.

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

Le vengeur/invocateur profite d'une intéressante variété d'attaques de corps à corps et autres, toutes basées sur la Sagesse. Vous pouvez contrôler l'ennemi à distance, ce qui rend la traque de votre proie encore plus aisée.

Le vengeur/moine compte sur sa Sagesse élevée et une grande mobilité pour poursuivre l'ennemi avec une efficacité meurtrière.

Le vengeur/magicien peut apparaître comme une association insolite, mais les deux classes se penchent souvent sur l'étude du savoir secret. Avec une bonne Sagesse et une bonne Intelligence, vous obtiendrez une variété d'attaques proche de celle du vengeur/invocateur.

## VOLEUR HYBRIDE

Vous connaissez la valeur d'une lame bien placée, même si vous ne mettez pas les talents du voleur à toutes les sauces.

L'histoire que partagent beaucoup de voleurs hybrides est celle d'une enfance passée dans les quartiers douteux d'une ville à apprendre assez d'astuces pour rester en vie et en dehors des cachots. Il y a aussi ceux qui étaient autrefois membres respectés de la société et que le sort cruel ou les manigances de rivaux auront poussés vers cette vie de roublard.

Vous pouvez vous montrer aussi furtif et redoutable qu'un voleur classique, mais il vous faudra sacrifier certaines options de la classe pour profiter de celles d'une autre.

### PROFIL DE LA CLASSE

**Rôle :** cogueur

**Source de pouvoir :** martiale

**Caractéristiques principales :** Dextérité, Force, Charisme

**Port des armures :** étoffe, cuir

**Maniement des armes :** arbalète de poing, dague, épée courte, fronde, shuriken

**Bonus en défense :** Réflexes +1

**Points de vie au niveau 1 :** 6

**Points de vie par niveau :** 2,5

**Récupérations par jour :** 3

**Compétences de classe :** Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissance de la rue (Cha), Discrétion (Dex), Exploration (Sag), Intimidation (Cha), Intuition (Sag), Larcin (Dex), Perception (Sag)

**Formations de compétence supplémentaires :** choisissez deux formations de compétence supplémentaires dans la liste de compétences ci-dessus.

**Aptitudes de classe :** attaque sournoise (hybride)

**Options de Don hybride :** frappe de la mante, tactique du roublard, technique de voleur

## APTITUDE DE CLASSE

Les voleurs hybrides disposent de l'aptitude de classe suivante.

**Attaque sournoise (hybride) :** cette aptitude de classe suit les mêmes règles que celles de la classe de voleur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 160), si ce n'est que vous ne pouvez infliger de dégâts supplémentaires que lorsque vous touchez avec un pouvoir de voleur ou de voie paragonique de voleur.

## OPTIONS DE DON HYBRIDE

Si vous prenez le talent Don hybride, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

**Frappe de la mante :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de voleur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 160).

**Tactique du roublard :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de voleur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 160).

**Technique de voleur :** quand vous prenez cette option, choisissez l'une des aptitudes de classe suivantes.

**Armes du voleur :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de voleur (cf. *Manuel des Joueurs*, page 160).

**Tireur d'élite :** cette aptitude de classe suit exactement les mêmes règles que celles de la classe de voleur (cf. *L'Art de la Guerre 2*, page 80).

## COMBINAISONS SUGGÉRÉES

La plupart des voleurs hybrides ont besoin de deux bonnes valeurs de caractéristique, si bien que ces combinaisons ne sont pas d'une création simple.

Le voleur/ensorceleur peut ajouter quelques attaques à distance et d'explosion bien retorses au répertoire de pouvoirs de corps à corps.

Combinaison le voleur hybride avec le barde hybride engendre un maître de la mystification, pour qui le Charisme et la Dextérité permettent de brouiller l'esprit des ennemis ou de les éventrer.

Si vous préférez les muscles à la ruse, associez le guerrier hybride au voleur hybride, choisissez la tactique du roublard par l'intermédiaire du talent Don hybride, puis prenez l'aptitude de classe de brute des bas-fonds (cf. *Manuel des Joueurs*, page 160) ou de ruffian impitoyable (cf. *L'Art de la Guerre*, page 103).



En atteignant le niveau 21, vous pouvez choisir une destinée épique. Vous pouvez tout à fait retarder votre choix pour ne le faire qu'à un niveau ultérieur ou même vous abstenir de toute destinée épique. Si votre choix se fait à un niveau supérieur à 21, vous gagnez tous les avantages de la destinée épique qui sont d'un niveau inférieur ou égal au vôtre.

## ÂME DE DIAMANT

*L'énergie psionique qui coule en vous est bien plus qu'une arme. C'est l'essence de votre âme.*

**Prérequis :** niveau 21, moine

Vous savez depuis votre plus jeune âge que vous étiez fait pour la tradition du moine combattant. Vous observiez les initiés s'entraîner et repérez déjà leurs défauts techniques. Quand vous vous êtes présenté devant vos futurs maîtres, leur amusement devant vos observations a vite laissé place à la stupéfaction. On ne compte plus les occasions où votre vision s'avéra juste. Les maîtres se montrèrent plus exigeants à votre égard quand ils vous prirent sous leur aile, en vous imposant les tâches les plus intimidantes et les programmes d'entraînement les plus durs. Chaque fois, vous avez surmonté ces épreuves.

D'autres ont montré un talent similaire, mais rares sont ceux qui ont atteint un tel degré de maîtrise. Vous abordez la phase ultime de vos études. Il est vrai que vous étiez le meilleur disciple de votre classe, mais vous en savez juste assez sur les arts du combat pour comprendre que vous en savez en fait bien peu.

Vos épreuves les plus grandes restent encore à venir. Allez-vous enfin atteindre la maîtrise que vous cherchez ou découvrirez-vous que vos compétences sont trop imparfaites ?

## IMMORTALITÉ

La vie, la mort, la gloire et le pouvoir ont peu de sens à vos yeux. Tous les moines recherchent la maîtrise absolue de leur art du combat, et vous êtes un des rares qui y soient parvenus.

**Maître de la perfection :** le domaine que vous étudiez transcende les concepts mortels insignifiants que sont le corps physique et l'étincelle de vie. Une fois la maîtrise de la perfection atteinte, vous rejoignez un groupuscule de moines ayant fondé une nouvelle philosophie psionique. Les monastères poussent comme des champignons à travers les plans pour étudier vos enseignements et les transmettre de génération en génération.

## APTITUDES D'ÂME DE DIAMANT

**Perfection monastique (niveau 21) :** choisissez deux pouvoirs d'attaque de rencontre de moine de votre niveau ou inférieur. Ces deux pouvoirs deviennent vos pouvoirs de réserve. Chaque fois que vous prenez un repos court, vous pouvez échanger l'un de

vos pouvoirs d'attaque de rencontre de moine contre un pouvoir de réserve de niveau inférieur ou égal. Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez changer de pouvoirs de réserve.

**Corps de diamant (niveau 21) :** votre valeur de Dextérité augmente de 2. En outre, vous ne vieillissez plus.

**Perfection mobile (niveau 24) :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la VD, et vous pouvez vous décaler de 1 case supplémentaire.

**Perfection du diamant (niveau 30) :** une fois par round, lorsque vous ratez une attaque de moine, vous pouvez relancer le jet d'attaque correspondant.

## POUVOIR D'ÂME DE DIAMANT

### Manœuvre idéale Âme de diamant Utilitaire 26

*Votre esprit se plonge dans la plus grande lucidité malgré le vacarme et le chaos de la bataille, et vous distinguez clairement le moment idéal pour placer votre prochaine attaque.*

**Rencontre** ♦ psionique

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 au prochain jet d'attaque. Si vous obtenez un 1 naturel, ce n'est pas un échec automatique.





## CERVEAU DE GUERRE

*Une armée sous votre commandement ne peut échouer. Quand vous arrivez sur le champ de bataille, vos adversaires ont déjà perdu.*

**Prérequis :** niveau 21, flamboyant

Exceller au combat par ses propres prouesses est une chose. C'en est une tout autre que de savoir étendre cette excellence à un groupe d'alliés, une phalange de soldats, une armée au complet, voire une nation entière. Vous avez toujours montré un grand talent arme en main, mais vous avez également compris très tôt qu'une douzaine de lames qui se brandissent à l'unisson pouvaient vaincre le meilleur des combattants esseulés. Savoir conjuguer tous ces gestes individuels en force unique est une véritable gageure, presque autant que les aléas de la bataille.

Cerveau de guerre, vous cherchez à instaurer l'ordre dans le chaos de la bataille. Sous votre commandement, vos alliés agissent avec une coordination et une compétence sans pareilles. Votre maîtrise tactique et votre sens du combat font de vous un adversaire plus que redoutable. Sous vos ordres, même une foule de paysans piètrement armés fait trembler l'ennemi.

Chaque victoire vous pousse à viser plus haut. Votre puissance croissant, vous cherchez à prouver que nulle horde, nulle armée que le cosmos peut vous opposer ne l'emporterait contre vous et vos troupes.

### IMMORTALITÉ

Vous ne cherchez pas à échapper aux liens de la mort, mais à conquérir cette même mort, car elle est la seule force qui puisse se dresser contre vous et précipiter la chute de vos armées. Une fois la mort conquise, vous vivrez une existence de gloire éternelle, loué comme un sauveur ; et peut-être maudit par ceux que la mort ne peut plus libérer d'une vie de souffrance.

**Conquérant du trépas :** à un stade de votre carrière, il ne vous reste plus qu'un adversaire et vous entreprenez de conquérir ce que personne n'est parvenu

à vaincre. Peut-être marchez-vous avec votre armée jusqu'au palais de Reine Corneille pour l'assiéger. Mais cela risquerait alors de vous établir comme nouveau dieu de la mort. Vous préférerez peut-être partir avec vos seuls compagnons d'aventure dans une mission d'assassinat de la mort elle-même. Votre conquête finale est peut-être sans espoir, mais vous resterez à tout jamais un exemple éblouissant pour ceux qui luttent de toute leur rage contre les liens de la mortalité.

### APTITUDES DE CERVEAU DE GUERRE

**Tacticien hors pair (niveau 21) :** vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de +5 à l'initiative. Lorsque vous effectuez une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque si au moins un de vos alliés est adjacent à la cible.

**Inspiration inflexible (niveau 24) :** chaque fois que vous permettez à un allié de dépenser une récupération, chaque allié qui lui est adjacent gagne 15 points de vie temporaires.

**Moral inaltérable (niveau 30) :** chaque fois qu'un allié situé dans un rayon de 5 cases est réduit à 0 point de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une interruption immédiate. Vous ne regagnez aucun point de vie, mais l'allié en question regagne des points de vie comme s'il avait lui-même dépensé une récupération, ce à quoi s'ajoutent 20 points de vie supplémentaires.

### POUVOIR DE CERVEAU DE GUERRE

**Stratégie inégalable** Cerveau de guerre Utilitaire 26

*Vous tissez un écheveau de magie psionique pour tirer une force invincible des diverses facultés de vos alliés.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible :** chaque ennemi que vous voyez pris dans l'explosion

**Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés bénéficiez aux jets d'attaque contre la cible d'un bonus égal au nombre de vos alliés qui lui sont adjacents. Si la cible est réduite à 0 point de vie, vous pouvez réutiliser ce pouvoir durant la rencontre.

**Maintien (mineure) :** l'effet persiste.

# ESPRIT DIVIN

« Tout se précise. Je comprends enfin. Je comprends... je comprends tout ! »

**Prérequis :** niveau 21, toute classe psionique

Votre esprit est comme la rivière un jour d'orage, menaçant de déborder sous le torrent des pensées. Votre conscience se charge de puissance psychique et votre attention s'intensifie de jour en jour. Bientôt, pensez-vous, peu de choses échapperont à votre compréhension. Nul mystère ne viendra voiler ce qui sépare votre désir de la réalité. Vous êtes devenu l'incarnation ambulante de la supériorité de l'esprit sur la matière. En vérité, votre esprit contrôle la matière et la perception des autres. Vous pensez avoir découvert une nouvelle voie vers le divin, alimentée par votre seule volonté. Mais cette divinité ne passe pas par l'adoration vouée par autrui ; l'intensité de votre attention suffit à pourvoir vos aptitudes grandissantes.

Avant, une intuition survenait sans préambule de temps à autre, avec la brillance d'un astre. Vous saisissiez soudain un concept qui vous avait jusque-là échappé. Ces moments de lucidité étaient aussi merveilleux que rarissimes.

Mais désormais, il ne se passe pas une heure sans que vous notiez l'une de ces corrélations déterminantes. Toutes les composantes de l'existence sont liées d'une manière plus fondamentale encore que ce que vous estimiez.

Vous êtes aujourd'hui convaincu que ce qui fait la réalité n'est que le produit du consensus, même s'il est inconscient, de tous les êtres pensants qui la composent. Vos facultés psioniques vous permettent d'influencer la perception des esprits qui vous entourent et leur compréhension de l'environnement. Et ce faisant, vous remodelez le monde à votre guise.

## IMMORTALITÉ

Vous perfectionnez votre compréhension du grand écheveau de l'existence et vous le percevez comme une structure de pensée qui se renforce et se développe d'elle-même. C'est comme si tous les esprits moindres de l'univers constituaient un seul esprit universel dont la perception prend de l'ampleur une fois par ère. Vous décidez de contribuer sciemment à cette expansion.

**Esprit de l'univers :** le sourire aux lèvres, vous consommez toute votre puissance psionique dans une grande éruption. Votre forme physique disparaît après avoir rempli sa fonction pendant toutes ces années. Vous imprimez votre esprit sur l'univers pour devenir une pensée éternelle, un plus grand idéal, une épistémè qui ne cessera jamais de résonner. Quand on prononce votre nom, vous le remarquez, et si vous estimez que cela en vaut la peine, vous transmettez l'intuition décisive. Enfin, vous savez tout, vous voyez tout et vous pensez tout.



## APTITUDES D'ESPRIT DIVIN

**L'esprit à nu (niveau 21) :** une fois par rencontre, vous pouvez entreprendre une action mineure pour faire subir à un ennemi que vous voyez une vulnérabilité psychique 5 jusqu'à la fin de la rencontre.

**Intuition subite (niveau 24) :** après avoir utilisé votre second souffle, vous pouvez lancer deux fois les dés quand vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde, un test de compétence ou un test de caractéristique, en conservant le résultat de votre choix. Cet avantage persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Fontaine de pouvoir mental (niveau 30) :** vous gagnez 4 points de pouvoir supplémentaires.

## POUVOIR D'ESPRIT DIVIN

### Jouissance de l'esprit

Esprit divin Utilitaire 26

*Vous irradiez la lumière en puisant dans l'inconscient collectif pour y trouver une source de puissance mentale.*

**Quotidien** ♦ psionique

**Action mineure**

**Personnelle**

**Effet :** soit vous regagnez tous vos points de pouvoir, soit vous récupérez l'usage de tous vos pouvoirs quotidiens à l'exception de celui-ci. Vous gagnez également un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de caractéristique la plus élevée.

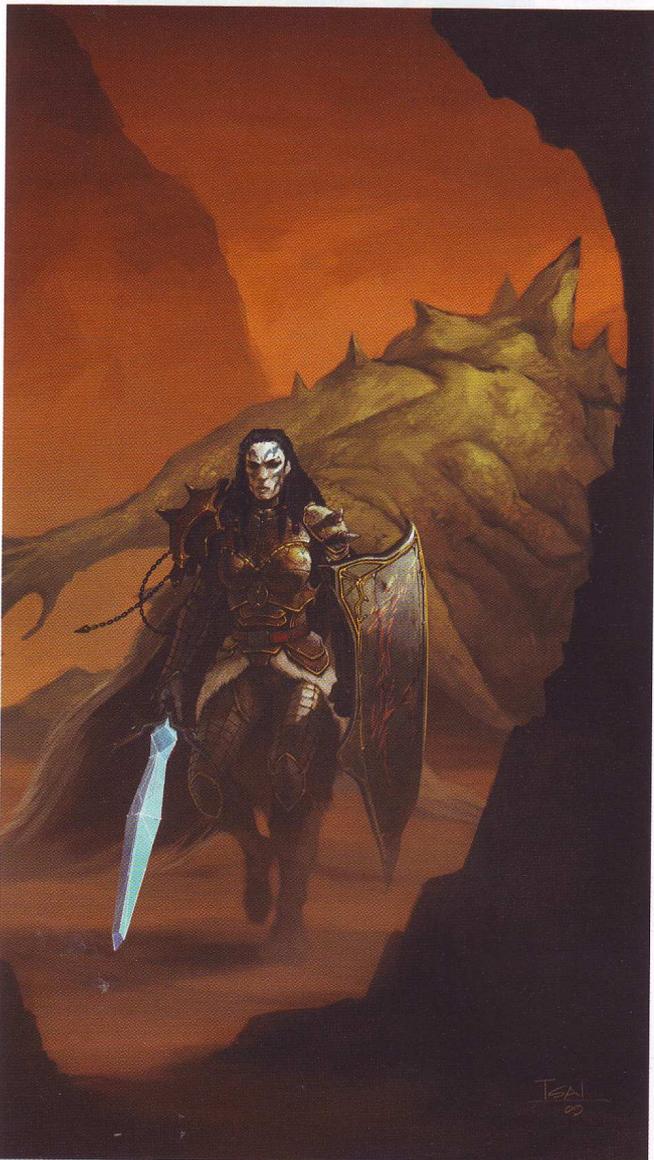
# ESPRIT INVINCIBLE

*Vous n'êtes plus un simple combattant. Vous êtes désormais l'incarnation de la guerre.*

**Prérequis :** niveau 21, batailleur

Vous avez traversé le monde et même au-delà pour trouver les adversaires les plus redoutables. Géants, dragons, rois orques, démons et diables sont tombés sous vos coups. Nul mortel ne rivalise avec vous ; vous portez désormais votre attention sur les êtres les plus puissants du cosmos. Vous abordez l'échelon épique avec un seul but : graver votre nom dans les annales de l'histoire en tant que plus grand combattant de tous les temps.

Beaucoup ont tenté de fouler cette voie, mais peu en ont vu la fin. Vous avez cherché leurs noms dans les vieux manuscrits. Ça et là, vous avez trouvé des récits de champions qui se sont opposés aux entités les plus redoutables du cosmos, mais ont péri dans l'entreprise. Vous avez étudié leurs erreurs pour mieux les éviter. Quand l'heure viendra de faire céder les portes de la forteresse de Baine ou de croiser le fer avec Asmodée en personne, vous serez prêt.



FRANCIS TSAI

Où que vous vous rendiez, tout le monde rapporte vos exploits. Parmi ceux qui entendent ces histoires, certains partent à votre recherche dans l'espoir de prouver leur valeur en vous terrassant. D'autres vous jurent fidélité, percevant dans votre croisade une chance de trouver eux-mêmes l'immortalité. Vous acceptez les rivaux comme les alliés. Les premiers vous offrent l'entraînement nécessaire pour parfaire votre art, les seconds constituent l'armée à la tête de laquelle vous pourrez un jour écraser votre ennemi.

Votre existence a été une longue bataille, mais elle approche désormais de sa conclusion. Sortirez-vous une fois de plus vainqueur pour trouver la gloire éternelle ou votre exemple servira-t-il de mise en garde pour ceux qui voudront à l'avenir emprunter cette voie ?

## IMMORTALITÉ

Votre immortalité ne passe pas par une vie outrepassant les limites normales, mais par la victoire sur un adversaire que le monde perçoit comme imbattable. Quand vous aurez vaincu un seigneur démon, un archidiabole, voire un dieu, votre triomphe résonnera à tout jamais dans la mémoire.

**Maître invincible :** une fois que vous avez prouvé que vous étiez le plus grand combattant ayant jamais vécu, que vous reste-t-il à faire ? Les rivaux se déclarent, mais aucun n'arrive à votre cheville. Avec le temps, vous quittez progressivement ce monde pour devenir une créature de pure magie psionique et vous vous contentez de votre statut d'étalon pour tous ceux qui vous succèdent. Votre style de combat perdure en tant que nouvelle philosophie psionique.

## APTITUDES D'ESPRIT INVINCIBLE

**Souverain de l'arène (niveau 21) :** vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests d'initiative et d'un bonus de +2 aux jets d'attaque d'arme.

**Attaque revigorante (niveau 24) :** lorsque vous avez 0 point de pouvoir et que vous touchez un ennemi avec une attaque à volonté de batailleur non accentuée, vous regagnez 2 points de pouvoir.

**Invincible (niveau 30) :** lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une interruption immédiate.

## POUVOIR D'ESPRIT INVINCIBLE

### Stratagème indomptable Esprit invincible Utilitaire 26

*Vous repérez une petite faille dans la technique de votre adversaire, que vous allez pouvoir exploiter sans scrupule.*

#### Quotidien ♦ psionique

Action mineure

Personnelle

**Effet :** choisissez un ennemi que vous voyez. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre cet ennemi, et quand vous utilisez contre lui une attaque à volonté de batailleur non accentuée, on considère en fait qu'elle est accentuée de 1 point de pouvoir (pour les pouvoirs de niveau 1, 3, 7, 13 et 17) ou de 2 points (pour les pouvoirs de niveau 23 et 27).

## FAISEUR DE RUNES

*Vous ne vous contentez plus d'inscrire les runes du pouvoir divin. Désormais, vous les créez.*

**Prérequis :** niveau 21, prêtre des runes

Pour vous, les runes divines ne sont plus de simples symboles inertes qui canalisent la magie divine. Elles ont toujours été davantage comme des créatures vivantes. Vous ne tracez pas simplement les runes sur la pierre, le papier ou dans le vide. Vous leur insufflez la vie, la magie divine, tout en prenant soin de former les courbes et les lignes.

Votre profonde compréhension des runes et du pouvoir qu'elles représentent fait de vous l'un des plus grands prêtres des runes de l'histoire. Vous abordez la dernière étape de votre carrière et votre maîtrise de l'art ne fait que s'approfondir. Par petits indices, au départ, puis par inspirations qui vous frappent comme la foudre des cieux, vous comprenez les structures fondamentales des runes. Apprendre les runes créées par les dieux ne vous suffit plus. Votre ambition et votre expertise vous incitent à en concevoir de nouvelles, afin de trouver les nouveaux signes qui pourront répertorier, et peut-être même créer, des pans entièrement nouveaux du monde.

Si vous vous montrez à la hauteur de la tâche, la trame même du cosmos pourrait se plier et se mouvoir à votre gré. La puissance que vous recherchez est bien supérieure à tout ce que vous avez jusque-là imaginé pouvoir contrôler, mais armé de zèle, de bravoure et de votre foi, vous savez que rien ne vous est inaccessible. Bientôt, vous prendrez place aux côtés des dieux.

### IMMORTALITÉ

Arrivé à l'apogée de votre art, vous faites fi des préoccupations mortelles pour œuvrer auprès des dieux à la conception des runes de création.

**Conception runique :** les secrets les plus intimes des runes vous sont dévoilés et les dieux vous accueillent parmi eux comme forgeron de la réalité. Vous créez votre propre domaine astral et c'est de là que vous rassemblez quelques-uns des meilleurs artisans de tout le cosmos. Vous inventez de nouvelles runes divines jusqu'à la fin des temps.

### APTITUDES DE FAISEUR DE RUNES

**Rune de toute-puissance (niveau 21) :** votre valeur de Force augmente de 2. Une fois que vous êtes en état runique, vous pouvez en changer au prix d'une action mineure.

**Seigneur des runes (niveau 24) :** une fois par round, lorsque vous changez d'état runique à votre tour de jeu, vous et un allié adjacent pouvez effectuer un jet de sauvegarde.

**Rune d'immortalité (niveau 30) :** lorsque vous ratez votre troisième jet de sauvegarde contre la mort d'une rencontre, vous ne mourez pas. Au lieu de cela, vous disparaîsez, pour réapparaître dans le dominion de votre dieu. Tous les effets préjudiciables et nuisibles que vous subissez sont annulés, on considère que vous n'avez raté aucun jet de sauvegarde, et vous pouvez dépenser une récupération. Au début de votre tour de jeu suivant, vous réapparaîsez dans un rayon de 10 cases de l'espace que vous avez quitté.

## POUVOIR DE FAISEUR DE RUNES

**Runes persistantes** Faiseur de runes Utilitaire 26

*Vous apprenez les secrets de la conception runique, notamment comment forger des runes qui durent plus longtemps que la normale.*

**Rencontre** ♦ divine

**Action libre**

**Personnelle**

**Déclencheur :** vous ratez avec un pouvoir d'attaque de rencontre de prêtre des runes.

**Effet :** l'état runique du pouvoir d'attaque prend effet malgré l'échec.



## MAÎTRE DE LA TRAQUE ÉTERNELLE

*D'un bout à l'autre de l'univers, ceux qui voudraient souiller le monde savent qu'ils doivent vous craindre.*

**Prérequis :** niveau 21, limier

Il vous revient en tant que limier de traquer ceux qui cherchent à corrompre l'ordre naturel. Les esprits primaux ont banni les dieux et les originels du monde à la suite de la Guerre de l'Aube et font toujours office de sentinelles contre leurs incursions. Vous comprenez mieux que la plupart le chaos et les horreurs que peuvent engendrer ces entités. Certains dieux sont bienveillants, mais d'autres sont destructeurs et maléfiques. Les divinités doivent s'en tenir à leurs propres affaires et laisser le monde des mortels suivre son destin.

Quand vous avez fait vos premiers pas sur la voie du limier, vous traquiez des démons, des pillards orques qui brûlaient et détruisaient au nom de Gruumsh, et des élémentaires dévastateurs. Votre maîtrise se précisait chaque fois que tombaient ces ennemis. Avec le temps, les esprits primaux se sont eux-mêmes tournés vers vous. Il existait de pires ennemis et vous avez traversé les plans pour les éliminer avant qu'ils puissent libérer leurs horreurs sur le monde. Titans, aberrations et autres menaces s'écroulaient devant vous.

Vous aviez beau vaincre les adversaires par dizaines, il s'en présentait toujours davantage. Vous devez désormais trouver une autre voie, qui puisse assurer un monde sauf pour l'éternité. Votre talent atteint son apogée et vous vous devez de trouver les terrains de chasse les plus meurtriers, ceux où l'influence primale n'est plus qu'un murmure.

Vous êtes un maître de la traque éternelle. Votre destinée est de vous rendre hors de ce monde pour affronter ceux qui le menacent. Vous mourrez peut-être seul et oublié dans quelque terrible recoin des Abysses, mais si vous survivez, vous rejoindrez les esprits comme gardien perpétuel de tout ce qui a de la valeur à vos yeux.

### IMMORTALITÉ

Votre quête ne s'arrête vraiment jamais, car tant qu'il y aura des dieux, des démons, des diables et des originels pour guerroyer dans les plans, leurs conflits ne pourront qu'éclabousser le monde naturel. Un jour, quand vous aurez éradiqué les plus grands ennemis du monde, vous pourrez enfin trouver la paix. En attendant, vous devez poursuivre la lutte.

**Esprit de la traque :** votre corps a fini par devenir une entrave à vos efforts. Les menaces envers le monde ne se limitent bien souvent pas aux dommages physiques. Les créatures les plus puissantes, notamment les bêtes qui ne sont pas originaires du cosmos, ne veulent pas seulement détruire le monde, mais plutôt le transformer. Quand votre existence mortelle prendra fin, vous rejoindrez les esprits pour veiller sur le monde. Sous cette forme, vous pourrez poursuivre la chasse à tout jamais.

## APTITUDES DE MAÎTRE DE LA TRAQUE ÉTERNELLE

**Chasseur inéluctable (niveau 21) :** votre valeur de Sagesse augmente de 2. Vous ignorez tous les malus imposés par les abris, abris supérieurs, camouflages et camouflages totaux lorsque vous effectuez une attaque à distance contre un ennemi situé dans un rayon de 10 cases de vous.

**Chasseur sans faille (niveau 24) :** vous gagnez vision dans le noir et perception des vibrations 10.

**Chasseur irréductible (niveau 30) :** une fois par jour, lorsque l'attaque d'un ennemi vous réduit à 0 point de vie ou moins, votre total actuel de points de vie passe en fait à 1, et vous bénéficiez d'une résistance 20 contre les attaques de cet ennemi jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque l'ennemi en question est réduit à 0 point de vie, vous aussi.

## POUVOIR DE MAÎTRE DE LA TRAQUE ÉTERNELLE

### Foulée implacable

Maître de la traque éternelle  
Utilitaire 26

*Nul ennemi ne peut échapper à la paire que vous formez avec votre allié. Il suffit qu'une flèche atteigne sa cible pour que vous vous apprêtiez à l'achever.*

**Rencontre** ♦ primale, téléportation

**Action mineure**

**Distance 5**

**Cible :** un allié

**Effet :** vous téléportez la cible et vous-même dans des cases différentes situées dans un rayon de 5 cases d'un ennemi lui-même situé dans un rayon de 20 cases de vous. Vous devez avoir touché l'ennemi en question avec une attaque de limier à ce tour de jeu.

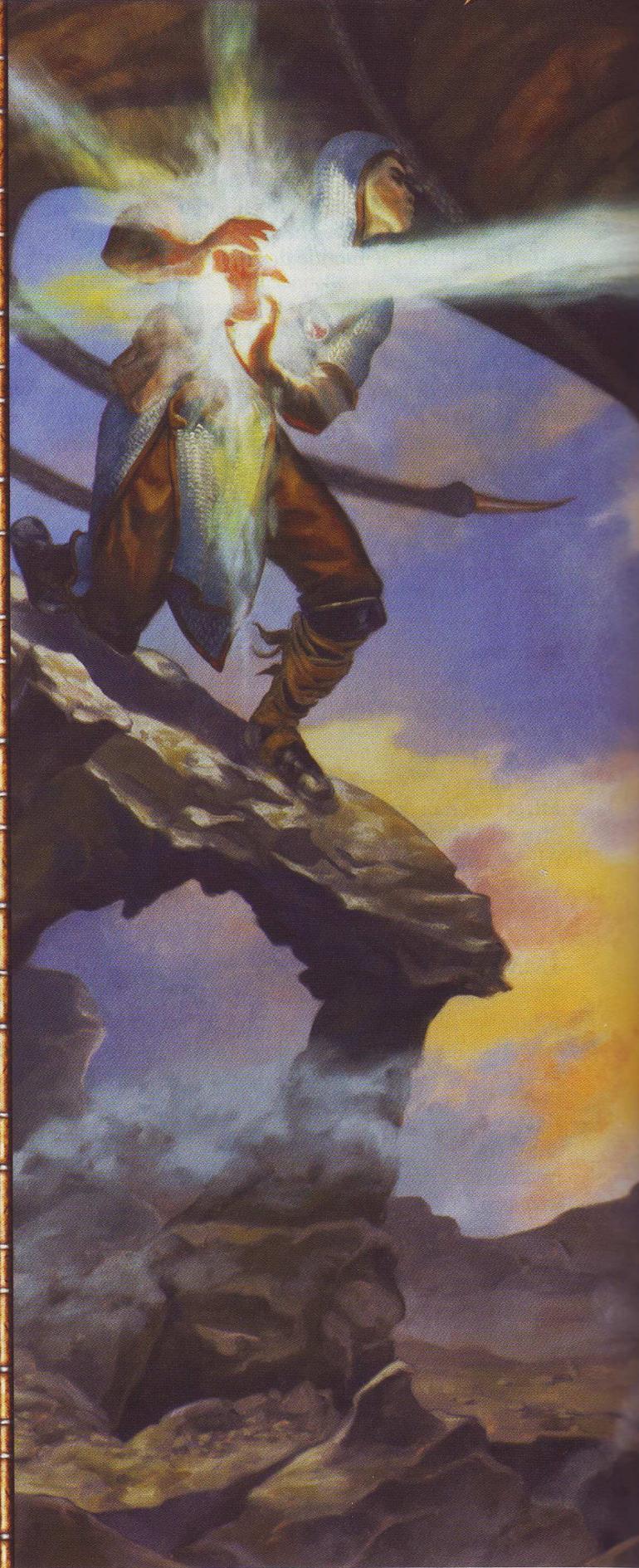


# OPTIONS DE PERSONNAGE

**LE JEU** D&D offre de multiples options et le contenu de ce chapitre est conçu pour les étendre au-delà de celles qui s'attachent à vos race et classe. Que vous jouiez un personnage exploitant les nouvelles classes et races de cet ouvrage ou que vous utilisiez les possibilités présentées dans les précédents volumes du *Manuel des Joueurs*, vous trouverez ici des pouvoirs, des talents et de l'équipement qui sauront vous séduire.

Ce chapitre contient les sections suivantes.

- ◆ **Pouvoirs de compétence** : cette nouvelle catégorie de pouvoirs utilitaires donne un sens inédit à vos formations de compétence. En effet, une formation de compétence vous donne maintenant la possibilité de choisir un pouvoir de compétence associé à celle-ci au lieu d'un pouvoir utilitaire de votre classe, ce qui vous procure un plus large éventail d'alternatives pour exploiter vos compétences.
- ◆ **Talents** : des dizaines de nouveaux talents s'adressent aux nouvelles classes et races présentées dans ce livre, mais vous y trouverez aussi de nombreuses options accessibles à tous les héros. Les personnages multiclassés ou hybrides y découvriront des talents utiles qui leur permettront de faire un meilleur usage des aptitudes de leurs deux classes.
- ◆ **Focaliseurs supérieurs** : les personnages qui se servent de focaliseurs trouveront ici des orbes, totems, bâtons et autres focaliseurs fabriqués à partir de matériaux spéciaux et au moyen de techniques originales qui pourront leur fournir divers avantages semblables aux qualités spéciales des armes.
- ◆ **Objets magiques** : les nouveaux objets magiques inclus dans ce chapitre sont spécifiquement conçus pour des personnages qui exploitent les nouvelles options proposées dans ce supplément. Vous trouverez ici des armures, des armes, des focaliseurs (y compris des focus ki pour les moines) et des anneaux, tout cela magique. Certains objets renforcent les pouvoirs psioniques, d'autres contiennent des pouvoirs accentuables, et plus généralement tous séduiront les personnages des nouvelles classes présentées dans le Chapitre 2.



RANDY CALLEGOS



Mamindreth Chantétoile s'arrêta un instant alors que le rituel Portail jumeau tirait à sa fin. Il avait oublié la lambrusque de portail en poudre et ne parvenait pas à se souvenir des mots restants. De toute évidence, il ne pouvait abandonner le rituel à ce stade, alors il ramassa un peu d'herbe et de terre dans le creux de sa main et incanta un vrai charabia. Et le portail s'ouvrit.

L'ogre assena à Kraya un coup à la tête qui aurait dû l'étendre comme une poupée de chiffon. Bien qu'elle parvint tout juste à voir à travers le sang qui lui coulait dans les yeux, elle refusa de tomber. La drakéide riposta d'une décharge de souffle glacé suivie d'une charge, avant de manquer s'écrouler de douleur.

Corrin effleura la ceinture du duc de la main et fit un pas en arrière. Cette action offrit à son compagnon l'occasion de transpercer le noble tandis que ce dernier en était à se demander ce qu'on avait bien pu lui dérober... rien de plus que son attention en fait.

Un pouvoir de compétence est un pouvoir utilitaire qui représente un degré d'expertise qui dépasse celui que confère une formation normale. Un tel pouvoir témoigne de votre maîtrise ou démontre une aptitude naturelle. Vous devez avoir une formation dans une compétence pour utiliser ces pouvoirs (cf. *Formation de compétence*, MdJ 178).

## ACQUÉRIR ET UTILISER UN POUVOIR DE COMPÉTENCE

Vous ne pouvez acquérir et utiliser que les pouvoirs de compétence associés aux compétences auxquelles vous êtes formé. Chaque fois que vous atteignez un niveau qui vous confère un pouvoir utilitaire de votre classe, vous pouvez choisir un pouvoir de compétence à la place d'un pouvoir de classe. Le pouvoir de compétence que vous choisissez doit être d'un niveau inférieur ou égal à celui du pouvoir de classe que vous auriez acquis.

Vous pouvez utiliser le système d'échange (cf. MdJ 28) pour remplacer un pouvoir de classe par un pouvoir de compétence et vice versa, tant que le nouveau pouvoir est de niveau inférieur ou égal au pouvoir d'origine.

Vous ne pouvez pas remplacer un pouvoir utilitaire conféré par une voie paragonique ou une destinée épique par un pouvoir de compétence.

## ACROBATIES

Vous pouvez combiner votre vitesse et votre agilité pour traverser les terrains délicats, pour conserver votre équilibre même dans les situations les plus difficiles et pour vous glisser derrière vos ennemis. Les pouvoirs d'Acrobaties augmentent votre manœuvrabilité, vous permettant de prendre votre ennemi par surprise ou d'esquiver ses attaques au moyen de quelques saltos.

Vous devez avoir une formation en Acrobaties pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Acrobaties.

### NIVEAU 2

#### Rebond agile

Acrobaties Utilitaire 2

*D'un bond rapide, vous êtes de nouveau sur vos pieds et prêt à agir.*

À volonté

Action mineure

Personnelle

Effet : vous vous relevez.

### NIVEAU 6

#### Équilibre parfait

Acrobaties Utilitaire 6

*Aussi étroit que soit le chemin, votre équilibre et votre coordination vous permettent de l'emprunter.*

À volonté

Action de mouvement

Personnelle

Effet : vous vous déplacez à votre VD - 2. Au cours de ce déplacement, vous ignorez le terrain difficile, et vous pouvez traverser toute surface horizontale large d'au moins 8 centimètres sans devoir effectuer de test d'Acrobaties.

#### Esquive d'acrobate

Acrobaties Utilitaire 6

*Vous enchaînez adroitement une série d'acrobaties qui vous soustraient à une attaque.*

Rencontre

Interruption immédiate

Personnelle

Déclencheur : une attaque de corps à corps vous touche.

Effet : vous effectuez un test d'Acrobaties et bénéficiez d'un bonus à toutes les défenses contre l'attaque en question. Ce bonus est égal au résultat du test divisé par 10. Si le bonus fait échouer l'attaque, vous vous décalez de 1 case.

#### Manœuvre gracieuse

Acrobaties Utilitaire 6

*Vous vous glissez entre vos ennemis rapidement et gracieusement.*

Rencontre

Action de mouvement

Personnelle

Effet : vous vous décalez de la moitié de votre VD.

#### Petits pas d'esquive

Acrobaties Utilitaire 6

*Exploitant votre exceptionnel sens de l'équilibre et votre agilité, vous vous déplacez en un clin d'œil.*

Rencontre

Réaction immédiate

Personnelle

Déclencheur : un ennemi termine son tour de jeu adjacent à vous.

Effet : vous vous décalez de 1 case.

### NIVEAU 10

#### Évasion leste

Acrobaties Utilitaire 10

*Soudain, vous échappez à la poigne de votre ennemi, qui est alors vulnérable à vos attaques.*

À volonté

Action mineure

Personnelle

Condition : vous devez être étreint.

Effet : vous effectuez un test d'Acrobaties pour vous dégager. Si le test est réussi et qu'une créature vous étreignait, celle-ci vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

**Roulade au sol** Acrobaties Utilitaire 10

*Vous tombez d'une corniche, mais votre entraînement vous permet de vous précipiter à l'abri après vous être reçu sans dommage.*

**À volonté**

**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous tombez et ne subissez aucun dégât.

**Effet** : vous vous décalez de 3 cases.

**NIVEAU 16****Esquive réflexe** Acrobaties Utilitaire 16

*Alors que le rayon de l'explosion se rapproche de vous, vos réflexes vous permettent de garder une longueur d'avance.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : une attaque de zone ou de proximité vous touche.

**Effet** : vous effectuez un test d'Acrobaties et réduisez les dégâts de l'attaque en question de la moitié du résultat du test. Puis, vous vous décalez de la moitié de votre VD.

**ARCANES**

De longues heures passées à étudier la magie et les domaines qui s'y rapportent vous ont bien préparé à une vie d'aventure. Dans une situation dangereuse, l'ignorance est fatale ; un renseignement fiable au moment opportun peut sauver la vie et transformer au tout dernier moment une défaite certaine en victoire. Les pouvoirs d'Arcanes vous permettent d'exploiter des connaissances cruciales sur vos ennemis de sorte que vous embrouillez leurs attaques ou disposez d'un avantage au combat.

Vous devez avoir une formation en Arcanes pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Arcanes.

**NIVEAU 2****Articulations arcaniques** Arcanes Utilitaire 2

*Vous vous lancez dans une récitation de savoir obscur dans le but d'impressionner, de soumettre ou de duper votre auditoire.*

**Rencontre**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous devez effectuer un test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation.

**Effet** : vous effectuez un test d'Arcanes à la place du test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation.

**Sens arcaniques** Arcanes Utilitaire 2

*Vous ajustez votre vue pour percevoir l'énergie magique qui est invisible pour ceux qui n'ont pas l'entraînement, identifiant le nombre de créatures magiques qui se trouvent dans les environs.*

**Rencontre**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test d'Arcanes et déterminez le nombre de créatures élémentaires, féériques et ombreuses situées dans un rayon, exprimé en cases, égal au résultat du test. Vous ne déterminez pas leur position, mais vous détaillez leur nombre pour chaque origine.

**NIVEAU 6****Expérience en arcanes** Arcanes Utilitaire 6

*Vous avez découvert le moyen d'effectuer vos rituels magiques avec moins d'ingrédients alchimiques que n'en auraient besoin d'autres magiciens.*

**Quotidien**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous exécutez un rituel d'Arcanes dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau.

**Effet** : vous ne dépensez que la moitié du coût en composantes du rituel (tout objet de focus doit toujours répondre au coût minimal), mais vous ne pouvez utiliser ce pouvoir pour réduire le coût en composantes des rituels Enchantement d'objet et Préparation de potion. Si vous effectuez un test d'Arcanes dans le cadre de ce rituel et que le résultat vous déplaît, vous pouvez refaire le test avec un bonus de pouvoir de +4 et utiliser l'un ou l'autre résultat.

**Mise en garde intuitive** Arcanes Utilitaire 6

*Au moment où votre adversaire lance son attaque, vous réalisez que vous avez déjà lu quelque chose sur ce genre de danger et criez un avertissement à l'intention de vos amis.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : une créature que vous voyez effectuer un jet d'attaque pour une attaque de zone ou de proximité qui vous prend pour cible.

**Effet** : vous et chaque allié pris pour cible par l'attaque en question bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre celle-ci.

**NIVEAU 16****Contre-mesures élémentaires** Arcanes Utilitaire 16

*Alors que de l'énergie magique fond sur vous, vous exploitez vos connaissances de cette magie pour la contrer partiellement.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre.

**Effet** : vous effectuez un test d'Arcanes. Les dégâts sont réduits d'un nombre égal au résultat du test divisé par 2.

**ATHLÉTISME**

Votre force physique vous aide à surmonter de nombreux obstacles, qu'il s'agisse de traverser un torrent à la nage, d'escalader rapidement une falaise ou de défoncer une porte. Les pouvoirs d'Athlétisme exploitent vos capacités physiques pour vous permettre de vous sortir de n'importe quelle situation en comptant sur vos muscles pour atteindre vos ennemis, aussi loin soient-ils.

Vous devez avoir une formation en Athlétisme pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Athlétisme.

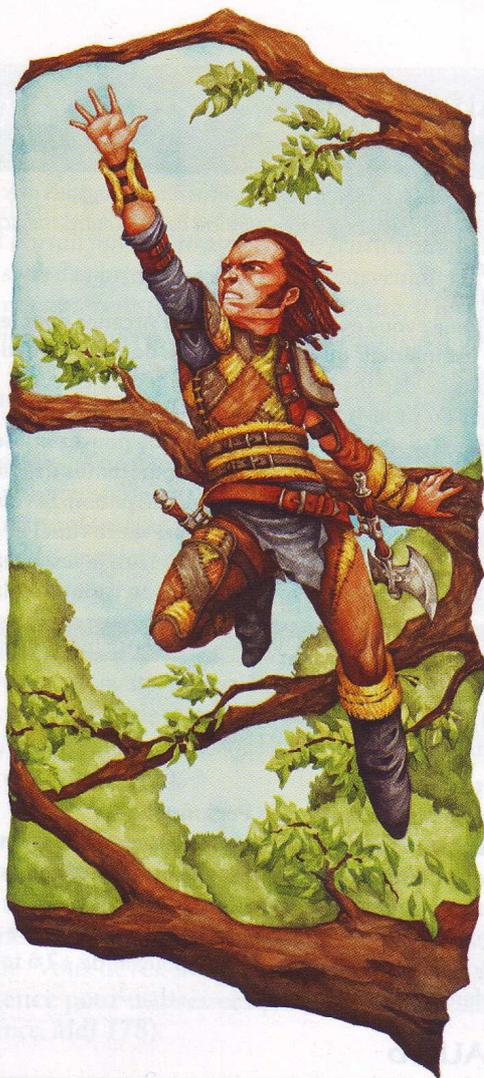
**NIVEAU 2****Escalade précipitée** Athlétisme Utilitaire 2

*Vous profitez de votre élan pour vous hisser plus haut.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test d'Athlétisme pour escalader avec un bonus de pouvoir de +5. En cas de succès, vous escaladez d'un nombre de cases égal à 2 + votre VD.



### Saut bondissant Athlétisme Utilitaire 2

*Vous détendez tel un ressort, vous rentrez bras et jambes, tournoyant pour rester en l'air un peu plus longtemps.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** **Personnelle**

**Effet :** vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter avec un bonus de pouvoir de +5. On considère que vous prenez une course d'élan et la distance du saut n'est pas limitée par votre VD.

## NIVEAU 6

### Saut subit Athlétisme Utilitaire 6

*Vous bondissez autour de votre ennemi trop rapidement pour qu'il puisse vous frapper.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** **Corps à corps 1**

**Cible :** une créature

**Effet :** vous effectuez un test d'Athlétisme contre un DD qui dépend de la taille de la cible : 15 (M ou moins), 20 (G), 25 (TG) ou 30 (Gig). En cas de succès, vous sautez dans une case adjacente à la cible, sans provoquer d'attaque d'opportunité de sa part.

### Sprint formidable Athlétisme Utilitaire 6

*Vous vous élancez à une vitesse imprudente, enjambant les obstacles.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** **Personnelle**

**Effet :** vous vous déplacez de votre VD + 4. Au cours de ce déplacement, vous ignorez le terrain difficile et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests d'Athlétisme que vous effectuez dans le cadre de ce déplacement.

## NIVEAU 10

### Foulée incroyable Athlétisme Utilitaire 10

*Vous vous déplacez à une vitesse stupéfiante.*

**Quotidien** **persistant**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet :** tant que ce pouvoir persiste, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la VD.

## BLUFF

Les mensonges prennent différentes nuances et votre palette les contient toutes. En menteur accompli, vous faites en sorte que l'improbable paraisse vrai et l'impossible possible. Les pouvoirs de Bluff vous confèrent de nouvelles techniques pour tromper ceux qui vous entourent. Vous comblez les blancs d'une conversation par les premiers mots qui vous viennent à l'esprit, dupez vos ennemis pour que votre camp bénéficie d'un avantage en combat et vous sortez de situations délicates avec quelques paroles et une expression innocente.

Vous devez avoir une formation en Bluff pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Bluff.

## NIVEAU 2

### Bravache Bluff Utilitaire 2

*Votre démonstration de courage incite votre adversaire à réfléchir à deux fois avant de profiter de son avantage.*

**À volonté**

**Action mineure** **Personnelle**

**Condition :** vous devez être marqué.

**Effet :** vous n'êtes plus marqué.

### Feinte de combat Bluff Utilitaire 2

*Votre geste soudain surprend l'ennemi et donne une ouverture à votre allié.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Corps à corps 1**

**Cible :** une créature

**Effet :** vous effectuez un test de Bluff opposé à l'Intuition passive de la cible. En cas de succès, un allié qui vous est adjacent jouit d'un avantage de combat contre la cible lors de sa prochaine attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

## NIVEAU 6

### Baratin Bluff Utilitaire 6

*Au cours d'une négociation, votre faux pas vous permet de découvrir les points faibles de votre adversaire.*

**Rencontre**

**Action libre** **Personnelle**

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation et le résultat vous déplaît.

**Effet :** vous effectuez un test de Bluff et utilisez le résultat de votre choix.



**Bluff déconcertant** Bluff Utilitaire 6

*Vous débitez un flot de paroles dépourvues de sens, et vos ennemis restent perplexes.*

**Rencontre**

**Action mineure** Proximité explosion 1

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

**Effet** : vous effectuez un test de Bluff opposé à l'Intuition passive de chaque cible. Les cibles contre lesquelles vous le remportez ne peuvent vous porter d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Coups bas** Bluff Utilitaire 6

*Recourant à la tromperie, vous vous créez une opportunité pour vous échapper.*

**Rencontre**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test de Bluff opposé à l'Intuition passive d'un ennemi adjacent. En cas de succès, vous déplacez de 1 case sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de cet ennemi.

**NIVEAU 10**

**Improvisation en arcanes** Bluff Utilitaire 10

*En effectuant un rituel, vous disséminez des mots inventés et des composants improvisés, utilisant tout ce qui vous tombe sous la main.*

**Quotidien**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous exécutez un rituel dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié de votre niveau.

**Effet** : vous ne dépensez que la moitié du coût en composantes du rituel (tout objet de focus doit toujours répondre au coût minimal), mais vous ne pouvez utiliser ce pouvoir pour réduire le coût en composantes des rituels Enchantement d'objet et Préparation de potion. Vous pouvez également effectuer un test de Bluff à la place du test de compétence requis par le rituel.

**Tactiques de temporisation** Bluff Utilitaire 10

*Vous embobinez vos ennemis et les faites hésiter le temps qu'il faut.*

**Quotidien**

**Action libre** Distance mire

**Déclencheur** : vous déterminez l'initiative.

**Cible** : chaque ennemi que vous voyez

**Effet** : l'initiative de chaque cible est réduite de 10.

**CONNAISSANCE DE LA RUE**

C'est en ville que vous vous sentez le mieux. Même si vous n'y êtes jamais venu auparavant, dès que vous arpentez les rues d'une ville, que vous vous frottez à ses citoyens et que vous ressentez l'ambiance qui y règne, vous êtes en terrain connu. La compétence Connaissance de la rue ne permet pas simplement de dénicher les secrets d'une communauté ; elle est aussi utile pour savoir où et comment chercher, et comment survivre ce faisant. Les pouvoirs de Connaissance de la rue aiguisent ces techniques de survie pour vous permettre de ne pas vous faire remarquer et d'échapper à toute poursuite dans un environnement urbain.

Vous devez avoir une formation en Connaissance de la rue pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Connaissance de la rue.

**NIVEAU 2**

**Rat des villes** Connaissance de la rue Utilitaire 2

*Tels des rats, vous et vos compagnons avez le chic pour rester hors de vue en profitant de votre environnement.*

**Rencontre**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous terminez une action de mouvement et disposez d'un abri contre au moins une créature.

**Effet** : vous effectuez un test de Connaissance de la rue à la place d'un test de Discrétion pour vous cacher vis-à-vis de toute créature contre laquelle vous disposez d'un abri.

**Un flair pour les ennuis** Connaissance de la rue Utilitaire 2

*Ayant passé bien des années de votre vie en ville, vous avez appris à avoir l'œil sur tout ce qui vous entoure. Lorsque les ennuis commencent, vous êtes prêt.*

**Quotidien**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous déterminez votre initiative et le résultat vous déplaît.

**Effet** : vous effectuez un test de Connaissance de la rue, et vous utilisez ce résultat ou celui de votre test d'initiative pour déterminer votre initiative.

**NIVEAU 6**

**Habitant des villes** Connaissance de la rue Utilitaire 6

*Habitué des villes, vous savez ce qui est en mesure de supporter votre poids et remarquez tout ce qui n'est pas à sa place.*

**Quotidien**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous devez effectuer un test d'Acrobaties, d'Athlétisme ou de Perception dans un environnement urbain.

**Effet** : vous effectuez un test de Connaissance de la rue à la place du test d'Acrobaties, d'Athlétisme ou de Perception.

**Poursuite ralentie** Connaissance de la rue Utilitaire 6

*Vous renversez des obstacles, vous engagez dans des voies difficiles, laissez tomber des affaires et faites tout ce qui vous passe par la tête pour ralentir vos poursuivants.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** Personnelle

**Condition** : vous devez vous trouver dans un environnement urbain.

**Effet** : vous vous déplacez à votre VD. À un moment de ce déplacement, vous créez une aire de terrain difficile qui prend la forme d'une décharge de proximité 3. Le terrain difficile dure jusqu'à la fin de la rencontre.

**NIVEAU 10**

**Fendre la foule** Connaissance de la rue Utilitaire 10

*Une vie passée en ville vous a appris à évoluer dans la foule.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effet** : vous vous décalez de votre VD. Au cours de ce déplacement, vous pouvez traverser l'espace de vos ennemis.

# DIPLOMATIE

Vous avez l'art et la manière avec les gens, trouvant la juste mesure d'empathie et de charme. Ceux que vous rencontrez ont tendance à vous traiter en ami, se montrant accommodants ou prêts à vous aider, vous ou votre cause. Les pouvoirs de Diplomatie élargissent le champ de vos options. Vous obligez les ennemis à réfléchir à deux fois avant d'attaquer, vous négociez au mieux ou vous inspirez vos alliés à accomplir de hauts faits.

Vous devez avoir une formation en Diplomatie pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Diplomatie.

## NIVEAU 2

### Paroles apaisantes Diplomatie Utilitaire 2

*Une fois la bataille terminée, vos alliés se tournent vers vous en quête de mots d'encouragement et de soutien.*

**Quotidien**

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

**Condition** : vous devez prendre un repos court.

**Cible** : chaque allié pris dans l'explosion qui vous entend

**Effet** : lorsque les cibles dépensent une ou plusieurs récupérations à la fin du repos court, elles regagnent des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

## NIVEAU 6

### Discours porteur Diplomatie Utilitaire 6

*Vous énumérez les exploits et les talents de vos alliés, ce qui les emplit de l'assurance nécessaire pour remporter la bataille qui les attend.*

**Quotidien**

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

**Condition** : vous devez être dans une situation de repos court.

**Cible** : chaque allié pris dans l'explosion qui vous entend

**Effet** : jusqu'à la fin de la prochaine rencontre, chaque cible bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde quand elle n'est pas en péril.

### Marchandage Diplomatie Utilitaire 6

*Vous êtes un négociateur expérimenté, parfois en mesure de retourner un impair à votre avantage.*

**Rencontre**

**Action libre** **Personnelle**

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Diplomatie et le résultat vous déplaît.

**Effet** : vous refaites le test de Diplomatie et utilisez le résultat de votre choix.

## NIVEAU 10

### Appel à la clémence Diplomatie Utilitaire 10

*Vous suppliez vos ennemis de ne pas achever les blessés.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Proximité explosion 5**

**Cible** : vous ou un allié pris dans l'explosion ; la cible doit être en péril.

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que la cible ne soit plus en péril, ses déplacements ne provoquent pas d'attaques d'opportunité, et elle bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses.

### Noble sacrifice Diplomatie Utilitaire 10

*Vous exigez qu'un ennemi vous confronte afin qu'il se détourne de votre ami blessé, qui à son tour est galvanisé par votre sacrifice.*

**Rencontre** ♦ **Charme**

**Interruption immédiate** **Proximité explosion 3**

**Déclencheur** : un ennemi situé dans un rayon de 3 cases effectue un jet d'attaque de corps à corps contre un allié en péril qui vous est adjacent.

**Cible** : l'ennemi en question

**Effet** : le jet d'attaque de la cible vous prend pour cible au lieu de l'allié en péril. Si l'attaque vous touche, l'allié gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

### Nouvel ami Diplomatie Utilitaire 10

*Vous savez ce qu'il faut dire pour que les gens vous apprécient.*

**Rencontre** ♦ **charme**

**Action mineure** **Distance 5**

**Cible** : une créature non hostile dotée d'une d'Intelligence de 5 ou plus

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Bluff et aux tests de Diplomatie contre la cible.

## NIVEAU 16

### Allié insoumis Diplomatie Utilitaire 16

*En votre présence, vos alliés refusent d'abandonner.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** **Proximité explosion 5**

**Déclencheur** : un allié situé dans un rayon de 5 cases est réduit à 0 point de vie ou moins par une attaque.

**Cible** : l'allié en question pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible, l'état préjudiciable mourant ne rend pas la cible inconsciente.

## DISCRÉTION

Vous avez très vite appris que l'ennemi qui ne vous voit pas est celui qui a le moins de chances de repousser vos attaques. Maintenant que vous avez perfectionné vos talents sournois, vous pouvez vous glisser dans l'ombre, vous soustrayant aux attentions indésirables jusqu'à ce que le moment opportun d'attaquer se présente. Les pouvoirs de Discrétion témoignent de votre aptitude à ne pas être détecté, vous permettent de tirer le maximum du camouflage et des abris, de prendre des ennemis en filature et de vous déplacer sans attirer l'attention.

Vous devez avoir une formation en Discrétion pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Discrétion.

## NIVEAU 2

### Dérobade discrète Discrétion Utilitaire 2

*Bien que l'attention de votre ennemi pèse sur vous, son incapacité à vous voir clairement peut vous maintenir en sécurité.*

**À volonté**

**Action mineure** **Personnelle**

**Condition** : vous devez être marqué et disposer d'un camouflage contre la créature qui vous a marqué.

**Effet** : vous n'êtes plus marqué.



## NIVEAU 6

### Décalage dissimulé Discrétion Utilitaire 6

*Votre ennemi évalue mal votre position et vous donne l'occasion d'esquiver.*

**Rencontre**

**Réaction immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur** : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps ou à distance alors que vous disposez d'un camouflage ou d'un abri contre lui.

**Effet** : vous vous décalez de 1 case.

### Pénombre enveloppante Discrétion Utilitaire 6

*Profitant habilement de votre environnement, vous disparaîsez.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Personnelle**

**Condition** : vous devez disposer d'un abri ou d'un camouflage.

**Effet** : vous effectuez un test de Discrétion.

## NIVEAU 10

### À l'abri dans la foule Discrétion Utilitaire 10

*Vous tenez vos ennemis entre vous et leur compagnon, et les utilisez ainsi comme écran.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur** : un ennemi effectue un jet d'attaque à distance contre vous.

**Effet** : les ennemis qui vous sont adjacents et sur la trajectoire de l'attaque vous confèrent un abri contre celle-ci. Si l'attaque rate, l'attaquant refait le jet contre un des ennemis qui vous a conféré un abri.

### Filature tenace Discrétion Utilitaire 10

*Vous suivez votre proie sans vous faire remarquer, attendant que la meilleure occasion se présente pour frapper.*

**À volonté**

**Action de mouvement** **Proximité explosion 20**

**Cible** : une créature prise dans l'explosion que vous voyez et contre laquelle vous disposez d'un abri ou d'un camouflage

**Effet** : lorsque la cible se déplace pour la première fois avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous déplacer à votre VD au prix d'une réaction immédiate. Si vous disposez d'un abri ou d'un camouflage contre la cible au terme du déplacement, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

## NIVEAU 16

### Pénombre approfondie Discrétion Utilitaire 16

*En tirant parti de votre environnement, vous vous dissimulez de votre attaquant.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur** : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou à distance, et vous disposez d'un abri ou d'un camouflage contre lui.

**Effet** : vous devenez invisible pour l'ennemi en question jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

## ENDURANCE

L'aventure n'est pas pour les faibles. La plupart de ceux qui entament une telle existence sont plus résistants que le commun des mortels, et pourtant vous les faites rougir. Particulièrement solide, vous ne succomez pas aux blessures qui pourraient handicaper autrui. Les pouvoirs d'Endurance augmentent votre robustesse naturelle et vous permettent de faire fi de blessures, d'ignorer des dégâts et de poursuivre le combat.

Vous devez avoir une formation en Endurance pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Endurance.

## NIVEAU 2

### Présence vivifiante Endurance Utilitaire 2

*Inspirés par votre résistance, vos alliés trouvent la volonté de surmonter leurs épreuves.*

**Quotidien**

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

**Condition** : votre second souffle doit être disponible.

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

**Effet** : vous utilisez votre second souffle, et chaque cible gagne des points de vie temporaires égaux à 10 + votre modificateur de Constitution.

### Supporter la douleur Endurance Utilitaire 2

*Vous souriez et supportez la douleur, ignorant celle d'une nouvelle blessure.*

**Quotidien**

**Interruption immédiate** **Personnelle**

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

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à 5 + votre modificateur de Constitution.

## NIVEAU 6

### Promenade de santé Endurance Utilitaire 6

*Vous inspirez profondément pour lutter contre une blessure qui vous tiraille.*

**Rencontre**

**Aucune** **Personnelle**

**Déclencheur** : votre tour de jeu débute et vous subissez des dégâts continus.

**Effet** : effectuez un jet de sauvegarde contre les dégâts continus avant de subir les dégâts.

### Troisième souffle Endurance Utilitaire 6

*Vous disposez de réserves quasi infinies et pouvez repartir de plus belle après des blessures qui en auraient terrassé d'autres.*

**Quotidien** ♦ guérison

**Action mineure (spécial)** **Personnelle**

**Effet** : vous dépensez une récupération.

**Spécial** : au prix d'une action simple, un allié adjacent peut effectuer un test de Soins DD 10 pour vous permettre d'utiliser ce pouvoir sans dépenser vous-même d'action.

## NIVEAU 10

### Récupération après coup Endurance Utilitaire 10

*L'attaque était bien exécutée, mais vous choisissez de ne pas la laisser vous affecter.*

**Rencontre** ♦ guérison

**Réaction immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur** : une attaque vous met en péril.

**Effet** : vous dépensez une récupération.

## NIVEAU 16

### Dur à cuire Endurance Utilitaire 16

*Bien que vous ayez subi une dizaine de blessures, vous refusez de vous allonger et de vous laisser mourir.*

**Quotidien**

**Interruption immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur** : vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins.

**Effet** : tant que vous êtes mourant ou jusqu'à la fin de la rencontre, l'état préjudiciable mourant ne vous rend pas inconscient, mais vous êtes hébété.

## EXPLORATION

Que vous crapahutiez en Outreterre ou que vous exploriez les profondeurs d'un donjon, vous possédez un talent exceptionnel pour vous orienter dans le monde souterrain. Grâce aux pouvoirs d'Exploration, vous pouvez réagir aux dangers souterrains au premier coup d'œil, conserver vos facultés en l'absence de lumière et révéler des secrets sur les monstres aberrants.

Vous devez avoir une formation en Exploration pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Exploration.

## NIVEAU 2

### Connaissances surnaturelles Exploration Utilitaire 2

*Quelque chose dans les mouvements de l'aberration vous rappelle un mauvais souvenir, mais vous savez parfaitement comment l'affronter.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Proximité explosion 5**

**Cible** : une créature aberrante prise dans l'explosion que vous voyez

**Effet** : vous effectuez un test de connaissance des monstres d'Exploration pour déterminer les résistances et les vulnérabilités de la cible. En cas de succès, vous ou un allié qui vous entend bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 au prochain jet d'attaque contre la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant.

### Ombres profondes Exploration Utilitaire 2

*En analysant le jeu des ombres contre la paroi de la caverne, vous apercevez une cachette qu'un explorateur moins expérimenté aurait manquée.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Personnelle**

**Condition** : vous devez disposer d'un abri ou d'un camouflage en milieu souterrain.

**Effet** : vous effectuez un test d'Exploration à la place d'un test de Discrétion pour vous cacher.

## NIVEAU 6

### Taille de pierre Exploration Utilitaire 6

*L'univers souterrain n'a que peu de secrets pour vous.*

**Rencontre**

**Action libre** **Personnelle**

**Déclencheur** : vous devez effectuer un test de Perception sous terre.

**Effet** : vous effectuez un test d'Exploration à la place du test de Perception.

### Yeux de l'explorateur Exploration Utilitaire 6

*De longues heures passées à travailler dans la pénombre vous permettent de brièvement concentrer vos sens pour voir dans le noir absolu.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet** : vous disposez de vision aveugle 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## NIVEAU 10

### Sens des pièges Exploration Utilitaire 10

*Le piège se déclenche, mais votre expérience avec de tels dangers vous permet de vous décaler et de laisser un ennemi à la merci du traquenard.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** **Personnelle**

**Déclencheur** : un piège ou un danger effectue un jet d'attaque de corps à corps ou à distance contre vous.

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses contre l'attaque. Si elle vous rate, le piège répète l'attaque au prix d'une action libre contre un ennemi qui vous est adjacent.

## HISTOIRE

Pour certains, l'histoire n'est rien de plus qu'un ensemble de vieux livres poussiéreux et d'anecdotes inutiles. Mais comme on dit, ceux qui ignorent leur histoire sont condamnés à la revivre. Grâce à vos études, vous pouvez vous souvenir d'informations utiles dans tous les domaines, du commun au magique. Les pouvoirs d'Histoire sont la preuve de votre niveau exceptionnel d'éducation. Ils vous permettent de vous souvenir de détails utiles avec une précision parfaite ou de vous remémorer les tactiques de batailles historiques au cours d'un combat.

Vous devez avoir une formation en Histoire pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Histoire.

### NIVEAU 2

#### Connaissances des légendes Histoire Utilitaire 2

*Les légendes sont votre spécialité et vous leur trouvez toujours une application.*

**Rencontre**

**Action libre**

**Personnelle**

**Déclencheur** : vous devez effectuer un test de connaissances utilisant une compétence autre qu'Histoire.

**Effet** : vous effectuez un test d'Histoire à la place du test de connaissances.

#### Révélation du stratège Histoire Utilitaire 2

*Vous remémorant d'anciennes batailles, vous en reconnaissez le reflet dans les positions de vos ennemis et utilisez cette connaissance pour aider votre camp au combat.*

**Quotidien**

**Action libre**

**Proximité explosion 5**

**Déclencheur** : vous déterminez l'initiative.

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : vous effectuez un test d'Histoire, et chaque cible peut en utiliser le résultat pour déterminer son initiative.

#### Souvenir parfait Histoire Utilitaire 2

*Votre esprit est un tombeau : rien n'en ressort.*

**À volonté**

**Action libre**

**Personnelle**

**Déclencheur** : vous devez effectuer un test d'Intelligence.

**Effet** : vous effectuez un test d'Histoire à la place du test d'Intelligence.

### NIVEAU 6

#### Révélation historique Histoire Utilitaire 6

*Lorsque votre allié lutte pour se rappeler un fait important, vous lui contez une histoire pour le mettre sur la bonne voie.*

**Rencontre**

**Réaction immédiate**

**Proximité explosion 5**

**Déclencheur** : un allié situé dans un rayon de 5 cases effectue un test de connaissances et le résultat lui déplaît.

**Cible** : l'allié en question pris dans l'explosion

**Effet** : la cible refait le test de connaissances et utilise le résultat de son choix.

### NIVEAU 10

#### Mesure du tacticien

Histoire Utilitaire 10

*Les déplacements des ennemis sont semblables à ceux qui ont été employés lors d'une escarmouche que vous avez autrefois étudiée. Vous utilisez cette connaissance pour battre un adversaire à sa propre manœuvre.*

**Rencontre**

**Réaction immédiate**

**Corps à corps 1**

**Déclencheur** : un ennemi pénètre dans une case adjacente à vous ou à un allié qui vous est adjacent.

**Cible** : vous ou l'allié

**Effet** : la cible se décale de 1 case et bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## INTIMIDATION

L'intimidation est affaire de menaces suggérées, de promesses convaincantes de douleur ou de privation. Vous dégagez quand bon vous semble une aura de menace qui fait que votre simple présence rend les autres nerveux. Parfois, un murmure suffit pour que les gens fassent ce que vous voulez. Les pouvoirs d'Intimidation vous permettent de perfectionner votre présence menaçante pour en faire un outil puissant, sur le champ de bataille ou autour d'une table bien garnie. Vous pouvez ébranler vos ennemis, renvoyer vos amis au combat et déstabiliser des adversaires inflexibles.

Vous devez avoir une formation en Intimidation pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Intimidation.

### NIVEAU 2

#### Menace sinistre

Intimidation Utilitaire 2

*Vous attirez l'attention de votre ennemi pour qu'il se concentre uniquement sur vous.*

**Rencontre**

**Action libre**

**Corps à corps 1**

**Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps.

**Cible** : l'ennemi en question

**Effet** : vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, un allié marqué par la cible ne l'est plus.

### NIVEAU 6

#### Démoralisation d'adversaire

Intimidation Utilitaire 6

*Vous lancez une vilaine menace à l'intention de votre adversaire et il réfléchit à deux fois avant de vous attaquer.*

**Rencontre ♦ terreur**

**Action libre**

**Corps à corps 1**

**Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps.

**Cible** : l'ennemi en question

**Effet** : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



### Essaie le bâton Intimidation Utilitaire 6

*Pourquoi perdre son temps en diplomatie alors que les menaces permettent d'aller droit au but ?*

**Rencontre**

**Action libre** **Personnelle**

**Déclencheur** : vous devez effectuer un test de Diplomatie.

**Effet** : vous effectuez un test d'Intimidation à la place du test de Diplomatie.

### Tout le monde dégage ! Intimidation Utilitaire 6

*Vous inspirez l'effroi à vos ennemis.*

**Rencontre** ♦ **terreur**

**Action mineure** **Proximité décharge 3**

**Cible** : chaque ennemi pris dans la décharge

**Effet** : vous poussez chaque cible de 1 case, mais pas dans un terrain impraticable.

## NIVEAU 10

### Ressais-toi ! Intimidation Utilitaire 10

*Une bonne gifle remet les idées de votre allié en place.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Corps à corps contact**

**Cible** : un allié victime d'un état préjudiciable dominé, étourdi ou hébété qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

## INTUITION

Vous êtes capable de ressentir ce qu'éprouvent les autres et ainsi d'anticiper ce qu'ils vont faire et d'évaluer leurs motivations. Vous êtes peut-être une âme compatissante qui établit des rapports avec tous ceux qu'elle rencontre, ou alors un calculateur machiavélique qui lit le cœur des autres pour les exploiter au mieux. Les pouvoirs d'Intuition font de vous un observateur expert, ce qui vous aide à orienter les négociations à volonté. Ces pouvoirs ont également des applications en combat qui vous permettent de comprendre vos ennemis et de prendre l'avantage sur eux.

Vous devez avoir une formation en Intuition pour acquérir et utiliser des pouvoirs d'Intuition.

## NIVEAU 2

### Anticipation tactique Intuition Utilitaire 2

*Vous comprenez votre adversaire comme s'il était transparent et vous prenez les devants.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Corps à corps 1**

**Cible** : une créature

**Effet** : vous effectuez un test d'Intuition opposé à un test de Bluff de la cible au prix d'une action libre. En cas de succès, la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## NIVEAU 6

### Contre intuitif Intuition Utilitaire 6

*Vous prévoyez le prochain coup de votre adversaire et lui refusez l'avantage.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet** : vous ne conférez pas d'avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Lecture empathique Intuition Utilitaire 6

*Vous devinez la tournure que prend la conversation et empêchez un allié de faire une gaffe.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** **Proximité explosion 5**

**Déclencheur** : un allié rate un test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation.

**Cible** : l'allié en question pris dans l'explosion

**Effet** : la cible refait le test de compétence et utilise le résultat de son choix.



**Manœuvre presciente** Intuition Utilitaire 6

*Votre ennemi se déplace et vous accompagnez son mouvement.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases se déplace de son plein gré.

**Effet** : vous vous décalez de la moitié de votre VD.

**NIVEAU 10**

**Commentaire intuitif** Intuition Utilitaire 10

*Vous évaluez la situation et présentez des paroles sages qui mènent la conversation vers une tournure avantageuse.*

**Rencontre**

**Action mineure** Proximité explosion 5

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus aux tests de Bluff, de Diplomatie et d'Intimidation égal à votre modificateur de Sagesse.

**Défense presciente** Intuition Utilitaire 10

*Vous anticipez l'attaque de votre adversaire et vous vous défendez adroitement.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** Personnelle

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

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre l'attaque.

**NIVEAU 16**

**Riposte intuitive** Intuition Utilitaire 16

*Vous prédisiez la manière dont l'ennemi réagira à votre attaque et vous en tenez compte.*

**Rencontre**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : vous ratez une attaque.

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de +3 au jet d'attaque.

**LARCIN**

Les arts douteux sont précieux pour négocier les dangers du monde. La compétence Larcin est utile pour désamorcer les pièges, déstabiliser les ennemis ou forcer des protections et des portes verrouillées ouvrant sur les meilleurs trésors. La plupart des groupes d'aventuriers comprennent quelqu'un qui a quelque expérience en la matière. Avec des pouvoirs de Larcin, vous déplacez adroitement des objets et déconcertez vos adversaires avec vos manœuvres de diversion.

Vous devez avoir une formation en Larcin pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Larcin.

**NIVEAU 2**

**Empalme** Larcin Utilitaire 2

*En usant de prestidigitation, vous faites disparaître un objet.*

**Rencontre**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test de Larcin pour dérober le contenu d'une poche adjacente ou pour user de passe-passe.

**Mains agiles** Larcin Utilitaire 2

*La vitesse à laquelle vos doigts manipulent des objets est si grande que les yeux ne parviennent pas à suivre leurs mouvements.*

**À volonté**

**Action libre (spécial)** Personnelle

**Effet** : vous dégainez ou rengainez une arme, ramassez un objet situé dans votre espace ou dans une case adjacente, ou sortez ou rangez un objet.

**Spécial** : vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par round.

**Tapotement de serrure** Larcin Utilitaire 2

*Un tapotement bien dosé suffit parfois à déclencher l'ouverture d'une serrure.*

**Rencontre**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous effectuez un test de Larcin pour ouvrir une serrure adjacente.

**NIVEAU 6**

**Défense volée** Larcin Utilitaire 6

*Vous faites un geste en direction de votre adversaire, le laissant croire que vous venez de lui voler quelque chose et donnant ainsi l'occasion à vos alliés de le prendre de court.*

**Rencontre**

**Action mineure** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Effet** : vous effectuez un test de Larcin opposé à la Perception passive de la cible. En cas de succès, le prochain allié qui attaque la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant jouit d'un avantage de combat contre elle pour cette attaque.

**Échange rapide** Larcin Utilitaire 6

*Vous tirez votre ami près de vous puis vous vous éloignez.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** Corps à corps 1

**Cible** : un allié

**Effet** : vous faites glisser la cible de 1 case dans votre espace. Puis, vous vous décalez de 1 case.

**Retraite précipitée** Larcin Utilitaire 6

*Gâchant votre travail, vous réalisez qu'il serait peut-être plus judicieux de tirer votre révérence... et vite.*

**Rencontre**

**Action libre** Personnelle

**Déclencheur** : votre test de Larcin déclenche un piège.

**Effet** : vous vous décalez d'un nombre de cases égal la moitié de votre modificateur de Dextérité.

**NIVEAU 10**

**Acrobatie déboussolante** Larcin Utilitaire 10

*Vous donnez une série de coups à votre adversaire qui, abasourdi, vous laisse passer.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** Corps à corps 1

**Cible** : une créature

**Effet** : vous vous déplacez de votre VD à travers l'espace de la cible jusqu'à une case qui lui est adjacente. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible. De plus, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## NATURE

Le monde n'a guère de secrets pour une personne qui dispose de votre entraînement et de vos pouvoirs d'observation. Vous reconnaissez les plantes et les animaux au premier coup d'œil, vous identifiez les dangers et vous trouvez les sentiers sauvages. Les pouvoirs de la Nature vous permettent de mieux interagir avec les bêtes, de trouver le terrain le plus avantageux pour engager un combat et de guider vos alliés dans leur traversée de contrées dangereuses.

Vous devez avoir une formation en Nature pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Nature.

### NIVEAU 2

#### Coordination montée Nature Utilitaire 2

*Vous synchronisez votre attaque avec le déplacement de votre monture pour maximiser vos dégâts.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Personnelle**

**Condition** : vous devez monter une créature consentante.

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts de votre prochaine attaque effectuée avant le début de votre tour de jeu suivant.

#### Sens de la nature Nature Utilitaire 2

*La forêt est calme... trop calme.*

**Quotidien**

**Action libre** **Personnelle**

**Déclencheur** : vous devez déterminer votre initiative dans un environnement naturel.

**Effet** : vous effectuez un test de Nature à la place de votre test d'initiative. De plus, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes les défenses jusqu'à la fin du premier round de la rencontre.

### NIVEAU 6

#### Cavalier expérimenté Nature Utilitaire 6

*Vous avez tellement l'habitude d'être à cheval que vous êtes capable de sauter en selle ou d'en descendre en un clin d'œil.*

**À volonté**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet** : vous montez en selle ou en descendez. La créature doit être adjacente, consentante et accompagnée du mot-clé monture.

#### Voie du cerf bondissant Nature Utilitaire 6

*Vous trouvez facilement votre chemin dans les sous-bois.*

**Rencontre**

**Action de mouvement** **Personnelle**

**Effet** : vous vous déplacez de votre VD. Au cours de ce déplacement, vous ignorez le terrain difficile qui résulte des arbres, du sous-bois ou de toute végétation naturelle.

## NIVEAU 10

#### Détection de sentier Nature Utilitaire 10

*Ayant parcouru des kilomètres de sentiers accidentés, vous savez trouver la voie la plus sûre pour franchir les reliefs les plus dangereux.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Proximité explosion 5**

**Cible** : vous et chaque allié pris dans l'explosion

**Effet** : chaque cible ignore le terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PERCEPTION

Rares sont les détails qui échappent à vos sens aiguisés. Vous pouvez discerner un faucon par un temps nuageux, suivre la trace d'une proie dans des montagnes désolées et entendre les bruits les plus légers à travers des portes massives. Les pouvoirs de Perception vous apportent de nouvelles opportunités d'exercer votre conscience déconcertante de votre environnement. Grâce à eux, vous pouvez localiser précisément de lointains ennemis, détecter une embuscade ou guider l'attaque d'un compagnon pour qu'elle frappe le point le plus vulnérable.

Vous devez avoir une formation en Perception pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Perception.

### NIVEAU 2

#### Vision longue Perception Utilitaire 2

*Vous concentrez vos sens pour détecter des ennemis à la périphérie de votre vision.*

**Rencontre**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos jets d'attaque d'armes à distance ne subissent aucun malus de portée longue, et ils ignorent l'abri et le camouflage, mais pas l'abri supérieur et le camouflage total.

### NIVEAU 6

#### Avertissement de danger imminent Perception Utilitaire 6

*Vos sens aiguisés vous permettent de remarquer les détails les plus infimes, et vous les communiquez à vos alliés d'un rapide avertissement.*

**Quotidien** ♦ **persistant**

**Action mineure** **Personnelle**

**Effet** : tant que ce pouvoir persiste, les alliés qui vous voient ou vous entendent peuvent utiliser votre Perception passive à la place de la leur quand ils se situent dans un rayon de 5 cases. Vous ne conférez pas cet avantage quand vous êtes inconscient.

#### Chasse aux pièges Perception Utilitaire 6

*Alors qu'un piège harcèle vos alliés, vous jetez un rapide coup d'œil sur la zone, sélectionnant l'emplacement le plus probable du mécanisme de contrôle caché.*

**Rencontre**

**Action libre** **Personnelle**

**Déclencheur** : vous trouvez un piège avec un test de Perception.

**Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez refaire les tests de Larcin visant à désamorcer le piège. Vous devez utiliser le second résultat.



**Tir orienté** Perception Utilitaire 6

*Vous détectez un point faible critique dans les défenses d'un adversaire et un allié les exploite avec un effet meurtrier.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** Proximité explosion 10

**Déclencheur** : un allié situé dans un rayon de 10 cases rate une attaque contre la CA.

**Cible** : l'allié en question pris dans l'explosion

**Effet** : l'attaque de la cible vise les Réflexes au lieu de la CA.

**Vision parfaite** Perception Utilitaire 10

*Les ennemis ont beau se cacher, une fois que vous avez trouvé leur trace, vous ne les lâchez plus.*

**Rencontre**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous bénéficiez de vision aveugle 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**NIVEAU 10**

**Identification de faiblesse** Perception Utilitaire 10

*Vous identifiez précisément une faiblesse et en faites la cible de votre prochaine attaque.*

**Rencontre**

**Action mineure** Distance mire

**Cible** : une créature

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets de dégâts contre la cible lorsque vous la touchez.

**Instincts surnaturels** Perception Utilitaire 10

*Vos sens aiguisés guident vos réactions et celles de votre ami.*

**Quotidien**

**Action libre** Proximité explosion 5

**Déclencheur** : vous déterminez l'initiative et le résultat vous déplaît.

**Cible** : vous et un allié pris dans l'explosion

**Effet** : les cibles peuvent utiliser votre Perception passive à la place du résultat de leur test d'initiative.

**Vision concentrée** Perception Utilitaire 10

*Le bruit du combat s'estompe et les armes et sorts s'évanouissent alors que vous concentrez tous vos sens sur votre cible.*

**Rencontre**

**Action mineure** Distance 10

**Cible** : une créature

**Effet** : lorsque vous attaquez la cible, vous ne subissez aucun malus aux jets d'attaque pour cause d'abri, d'abri supérieur, de camouflage ou de camouflage total. Cet avantage dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**RELIGION**

Ayant passé de longues heures à lire des textes religieux, vous avez une compréhension instinctive des préoccupations cosmiques. Vous avez étudié les luttes primitives entre les dieux et les originels, le rôle que les dieux tiennent dans le monde et même la perversion de l'ordre naturel tel qu'il est incarné par les morts-vivants. Les pouvoirs de Religion vous permettent d'appliquer les principes théologiques dans votre lutte contre les maux du monde. Avec ces pouvoirs, vous pouvez aider vos alliés et utiliser votre foi comme bouclier.

Vous devez avoir une formation en Religion pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Religion.

**NIVEAU 2**

**Guérison de la foi** Religion Utilitaire 2

*Vos prières aident un allié à récupérer d'une blessure.*

**Quotidien** ♦ guérison

**Action simple** Corps à corps contact

**Cible** : une créature

**Effet** : la cible peut dépenser une récupération.

## NIVEAU 6

### Censure des impies

Religion Utilitaire 6

*Vous brandissez votre symbole sacré et repoussez les morts-vivants tout en galvanisant vos alliés.*

**Rencontre** ♦ périmètre

**Action mineure** Proximité explosion 1

**Condition** : vous devez porter ou tenir un symbole sacré.

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous, en restant centré sur vous. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre les morts-vivants. Si un mort-vivant termine son tour de jeu à l'intérieur du périmètre, vous le poussez de 1 case au prix d'une action libre.

### Écran du théologien

Religion Utilitaire 6

*Faisant appel à des connaissances extraites de textes sacrés, vous savez vous protéger de l'attaque de votre ennemi.*

**Rencontre**

**Interruption immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous êtes touché par une attaque nécrotique ou radiante.

**Effet** : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts nécrotiques et d'une résistance aux dégâts radiants égale à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

## NIVEAU 10

### Conviction

Religion Utilitaire 10

*Vous murmurez une prière, implorant de l'aide pour surmonter vos épreuves.*

**Rencontre**

**Action mineure** Personnelle

**Effet** : vous bénéficiez d'un bonus de +5 au prochain jet de sauvegarde que vous effectuez avant le début de votre tour de jeu suivant.

### Récitation

Religion Utilitaire 10

*Vous appuyez les prières de vos alliés pour leur donner plus de poids.*

**Quotidien** ♦ périmètre

**Action mineure** Proximité explosion 1

**Effet** : l'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous, en restant centré sur vous. Dans ce périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque.

**Maintien (mineure)** : le périmètre persiste.

## SOINS

Les blessures font partie de la vie de tout aventurier. Au cours d'une aventure, vous serez tailladé par des épées, transpercé par des flèches, brûlé par des souffles enflammés et affecté par d'innombrables autres effets. Vos compagnons peuvent généralement s'occuper d'eux-mêmes, mais en cas de pépin, votre formation apporte un soutien bien utile. Les pouvoirs de Soins vous procurent un large éventail de traitements pour vos camarades, qui les aident à puiser dans leur force intérieure et même à revenir du seuil de la mort.

Vous devez avoir une formation en Soins pour acquérir et utiliser des pouvoirs de Soins.

## NIVEAU 2

### Don du soigneur

Soins Utilitaire 2

*Vous traitez un camarade tombé et repoussez le contact de la mort.*

**Rencontre** ♦ guérison

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible** : une créature mourante

**Effet** : la cible peut dépenser une récupération.

## NIVEAU 6

### Ralentissement de poison

Soins Utilitaire 6

*Vos soins protègent votre patient contre le poison, pour un temps.*

**Rencontre**

**Action mineure** Corps à corps 1

**Cible** : vous ou une créature

**Effet** : la cible est immunisée contre le poison jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Récupération accélérée

Soins Utilitaire 6

*Vous vous occupez des blessures les plus graves d'un compagnon pour le remettre sur pied.*

**Rencontre**

**Action mineure** Corps à corps 1

**Cible** : un allié

**Effet** : la cible peut utiliser son second souffle sans entreprendre d'action pour cela.

### Soins du médecin

Soins Utilitaire 6

*Votre formation poussée vous aide à rétablir un allié pour qu'il soit en état de combattre.*

**Rencontre** ♦ guérison

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible** : vous ou un allié

**Effet** : la cible peut dépenser une récupération.

## NIVEAU 10

### Pouce !

Soins Utilitaire 10

*Vous accordez un moment de répit à votre camarade.*

**Rencontre**

**Action mineure** Corps à corps 1

**Cible** : un allié

**Effet** : la cible regagne l'usage de son second souffle si elle l'a déjà utilisé au cours de cette rencontre.

## NIVEAU 16

### Traitement miraculeux

Soins Utilitaire 16

*Vos soins d'expert referment instantanément certaines blessures.*

**Quotidien** ♦ guérison

**Action simple** Corps à corps 1

**Cible** : un allié

**Effet** : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

Les talents présentés dans cette section fournissent un large éventail d'options à tous les personnages. Vous y trouverez toutes sortes de talents destinés à améliorer les aptitudes et pouvoirs spécifiques aux nouvelles classes et races introduites dans cet ouvrage. Les personnages multiclassés ou hybrides peuvent utiliser une série de talents conçus pour leur permettre de mieux tirer profit de leurs aptitudes de classe. Quant aux autres personnages, ils peuvent piocher parmi les talents qui les aideront à tirer le maximum de leurs atouts et à dissimuler leurs faiblesses.

## TALENTS RUNIQUES

Cette catégorie de talents accessibles uniquement à la classe de prêtre des runes comprend des effets dont l'intensité dépend du nombre de talents runiques dont vous disposez. Le nom de chaque talent runique est suivi du mot « runique » entre crochets.

## TALENTS HÉROÏQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de tout niveau tant qu'ils en remplissent les prérequis.

### AGILITÉ SANS ARMURE

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à la CA quand vous portez une armure d'étoffe ou pas d'armure du tout.

### ASPECT DE LA NATURE SUPÉRIEUR

**Prérequis :** silvyn, trait racial aspect de la nature

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir racial *voyage des anciens*, vous pouvez vous téléporter de 2 cases supplémentaires.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque conféré par votre pouvoir racial *courroux du destructeur*.

Quand vous utilisez votre pouvoir racial *poursuite du chasseur*, vous pouvez vous décaler de 2 cases supplémentaires.

### ASSAUT RAPIDE

**Avantage :** à votre premier tour de jeu de chaque rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts des attaques de corps à corps. Le bonus passe à +4 au niveau 11 et +6 au niveau 21.

### ATTAQUE À MAINS NUES DE MOINE SUPÉRIEURE

**Prérequis :** moine, aptitude de classe de combattant à mains nues

**Avantage :** le dé de dégâts de votre attaque à mains nues de moine devient un d10 au lieu d'un d8.

### AVANTAGE DE CONTRÔLE

**Prérequis :** psion

**Avantage :** quand vous tirez, poussez ou faites glisser une cible qui vous confère un avantage de combat, vous pouvez augmenter la distance du déplacement forcé de 1 case.

### BASTION VIGILANT

**Avantage :** quand vous utilisez l'action de défense totale, vous bénéficiez également d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### BÂTON DÉFENSIF

**Avantage :** quand vous maniez une arme d'hast ou un bâton de vos deux mains, vous bénéficiez d'un bonus de bouclier de +1 à la CA et en Réflexes.



RALPH BEISNER

## TALENTS HÉROÏQUES

| Toute classe                          | Prérequis                          | Avantage                                                                                              |
|---------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agilité sans armure                   | –                                  | +2 à la CA quand vous portez une armure d'étoffe ou pas d'armure                                      |
| Aspect de la nature supérieur         | Silvyen, aspect de la nature       | Avantage supplémentaire en utilisant votre pouvoir racial aspect de la nature                         |
| Assaut rapide                         | –                                  | +2 dégâts ou plus à votre première attaque de la rencontre                                            |
| Bastion vigilant                      | –                                  | +1 à l'attaque quand vous utilisez la défense totale                                                  |
| Bâton défensif                        | –                                  | +1 à la CA et en Réflexes lorsque vous maniez une arme d'hast ou un bâton des deux mains              |
| Battre le fer                         | –                                  | Poussez la cible après une attaque d'opportunité effectuée avec un marteau                            |
| Bouclier bélier                       | Maniement des boucliers lourds     | Poussez ou faites glisser la cible de 1 case supplémentaire quand vous utilisez un bouclier           |
| Bousculade contrôlée                  | –                                  | Faites glisser la cible de votre bousculade au lieu de la pousser                                     |
| Bousculade d'opportunité              | –                                  | Effectuez une bousculade avec une attaque d'opportunité                                               |
| Concentration psychique               | Cristallien                        | +2 dégâts ou plus avec les pouvoirs psychiques                                                        |
| Coup de boutoir                       | –                                  | Poussez la cible après avoir réussi un coup critique au corps à corps                                 |
| Coup de grâce du bourreau             | –                                  | 5 dégâts supplémentaires à une cible à terre avec une hache ou une lame lourde                        |
| Coup encorné                          | For 15, minotaure, charge encornée | Poussez la cible de 1 case après une charge encornée                                                  |
| Coureur agile                         | –                                  | +2 en Réflexes quand vous courez, et vous ne conférez alors pas d'avantage de combat                  |
| Cruel avantage                        | –                                  | Gagnez un avantage de combat contre les cibles immobilisées ou ralenties                              |
| Dangereuse promiscuité                | –                                  | Avantage de combat contre un ennemi que vous tirez ou faites glisser dans un espace adjacent          |
| Défense commune                       | –                                  | Les alliés ont des avantages quand vous utilisez la défense totale et portez un bouclier              |
| Défense décalée                       | –                                  | Décalez-vous de 1 case quand vous utilisez la défense totale                                          |
| Défense en équipe                     | –                                  | +1 à la CA quand vous êtes adjacent à un allié disposant aussi de ce talent                           |
| Départ chanceux                       | –                                  | Lancez deux fois le dé de votre premier jet d'attaque si vous obtenez la meilleure initiative         |
| Déplacement illuminé de Zuwoth        | Githzerai                          | Pas d'attaques d'opportunité de la part des ennemis n'ayant pas encore agi                            |
| Don hybride                           | Personnage hybride                 | Gagnez une option de Don hybride pour une de vos classes hybrides                                     |
| Enchantement captivant                | –                                  | -2 aux attaques de l'ennemi après que vous touchez avec un pouvoir de charme                          |
| Esprit concentré                      | –                                  | +4 aux jets de sauvegarde contre les effets qui étourdissent ou hébètent                              |
| Explosion précise                     | Tir de proximité                   | Tir de proximité s'applique aussi aux attaques d'explosion de zone                                    |
| Fardeau de régénération               | Silvyen, aspect de la nature       | Un allié inconscient que vous voyez guérit quand vous utilisez un pouvoir racial                      |
| Fardeau du gardien                    | Silvyen, aspect de la nature       | Points de vie temporaires quand vous utilisez un pouvoir racial et qu'un allié est proche             |
| Férocité bestiale                     | Minotaure, férocité                | +2 à l'attaque et aux dégâts avec une attaque conférée par férocité                                   |
| Férocité du péril                     | Minotaure                          | Effectuez une attaque de base de corps à corps la première fois que vous êtes en péril                |
| Harmonie de Dakshai                   | Githzerai, mental d'acier          | Utilisez <i>mental d'acier</i> pour gagner un jet de sauvegarde avec un bonus de +5                   |
| Impulsion de charge                   | Minotaure                          | Effectuez une deuxième charge après avoir réussi un critique lors de la première                      |
| Inébranlable résolution de Zerthadlun | Githzerai                          | +2 aux jets de sauvegarde s'il vous reste au moins 1 point de pouvoir                                 |
| Intuition offensive                   | –                                  | +2 aux attaques d'opportunité contre un ennemi que vous ratez                                         |
| Lanceur de sorts défensif             | –                                  | +4 à la CA contre les attaques d'opportunité après que vous utilisez un pouvoir à distance ou de zone |
| Maîtrise polyvalente                  | –                                  | Bonus aux attaques avec les armes et focaliseurs de votre choix                                       |
| Maniement des focaliseurs supérieurs  | –                                  | Utilisez un focaliseur supérieur d'un type accessible à votre classe                                  |
| Marche assurée                        | –                                  | Ignorez 1 case de terrain difficile quand vous marchez                                                |
| Nuée de cristaux protectrice          | Cristallien, nuée de cristaux      | +2 à toutes les défenses quand vous utilisez <i>nuée de cristaux</i>                                  |
| Nuée de cristaux salvatrice           | Cristallien, nuée de cristaux      | Effectuez un jet de sauvegarde quand vous utilisez <i>nuée de cristaux</i>                            |
| Pouvoir de compétence                 | Niveau 2                           | Gagnez un pouvoir de compétence d'un niveau inférieur ou égal au vôtre                                |
| Première frappe de Miryath            | Sag 13, githzerai                  | Dégâts supplémentaires contre une créature qui n'a pas encore agi                                     |
| Projection en puissance               | For 15                             | Malus de -2 à l'attaque en échange d'un bonus aux dégâts avec une arme de jet lourde                  |
| Purge de la démence                   | Cristallien ou silvyen             | +2 dégâts ou plus contre les créatures aberrantes                                                     |
| Redressement décalé                   | –                                  | Décalez-vous de 1 case quand vous vous relevez                                                        |
| Reptation                             | –                                  | Vous pouvez vous décaler à terre                                                                      |
| Ruée déferlante                       | –                                  | Poussez un ennemi adjacent avant ou après la bousculade                                               |
| Secret du réveil de la nature         | Silvyen, aspect de la nature       | Changez d'aspect et regagnez votre pouvoir racial une fois à 0 pv                                     |
| Tenaille d'hast                       | –                                  | Prenez en tenaille à 1 case de distance lorsque vous utilisez une arme d'hast                         |
| Tir au sol                            | –                                  | Vos attaques à distance touchent et blessent plus facilement les cibles à terre                       |
| Translation soigneuse d'Alhahn        | Githzerai, heureuse fortune        | Décalez-vous de votre VD quand vous utilisez heureuse fortune                                         |
| Vétéran endurci                       | –                                  | +5 aux jets de sauvegarde contre la terreur, +2 aux tests d'initiative                                |

## TALENTS HÉROÏQUES (SUITE)

| Toute classe                              | Prérequis                  | Avantage                                                                                                                       |
|-------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Victoire imminente                        | –                          | +1 à l'attaque avec les pouvoirs à volonté contre des créatures en péril                                                       |
| Vigueur à toute épreuve                   | –                          | Dépensez une récupération quand vous obtenez 18-20 sur un jet de sauvegarde contre la mort                                     |
| Batailleur                                | Autres prérequis           | Avantage                                                                                                                       |
| Esprit trompeur                           | Résistance de combat       | +2 à toutes les défenses quand vous utilisez résistance de combat                                                              |
| Leurre de fer                             | Pique spirituelle          | Faites glisser la cible de pique spirituelle                                                                                   |
| Pas du poursuivant                        | Pas flou                   | L'ennemi déclencheur vous confère un avantage de combat s'il vous est adjacent                                                 |
| Pique du tourment                         | Pique spirituelle          | Pique spirituelle inflige un malus de -2 au prochain jet de sauvegarde de la cible                                             |
| Vitesse de la pensée supérieure           | Vitesse de la pensée       | Votre déplacement de vitesse de la pensée augmente de 2 cases                                                                  |
| Flamboyant                                | Autres prérequis           | Avantage                                                                                                                       |
| Manteau curatif                           | Manteau flamboyant         | Dépensez une récupération, un allié gagne des pv temporaires ou un jet de sauvegarde                                           |
| Manteau de vivacité                       | Manteau flamboyant         | Vous et les alliés proches bénéficiez d'un bonus de +2 à la VD au début du combat                                              |
| Ostensible allégresse                     | Manteau d'allégresse       | Bonus de manteau en Diplomatie et en Intimidation égal au modificateur de Constitution                                         |
| Précision de l'instinct                   | Manteau de clarté          | Bonus de manteau en Intuition et en Perception égal au modificateur de Sagesse                                                 |
| Regain réconfortant                       | Regain flamboyant          | Augmentez le bonus de regain flamboyant aux défenses ou attaques de 1                                                          |
| Limier                                    | Autres prérequis           | Avantage                                                                                                                       |
| Dérobade du péril                         | Lien du sang               | Décalez-vous de 1 case quand une attaque vous met en péril                                                                     |
| Lien désincarné défensif                  | Lien désincarné            | Utilisez votre second souffle et conférez un bonus en défense à un allié adjacent                                              |
| Lien renforcé                             | Lien du limier             | Regagnez votre pouvoir de lien du limier quand vous êtes en péril pour la première fois                                        |
| Tir immanquable                           | Tir implacable             | Tir implacable vise un ennemi situé dans un rayon de 10 cases de la cible ratée                                                |
| Tir implacable supérieur                  | Tir implacable             | L'attaque de tir implacable ignore l'abri et le camouflage                                                                     |
| Moine                                     | Autres prérequis           | Avantage                                                                                                                       |
| Attaque à mains nues de moine supérieure  | Combattant à mains nues    | Le dé de dégâts de vos attaques à mains nues passe à 1d10                                                                      |
| Style de la tempête fracassante           | Déluge de coups            | +2 aux dégâts de déluge de coups quand vous utilisez un gourdin                                                                |
| Style du fer de lance                     | Déluge de coups            | Attaquez à 2 cases de distance avec déluge de coups quand vous utilisez une lance                                              |
| Prêtre des runes                          | Autres prérequis           | Avantage                                                                                                                       |
| Rune d'éloquence                          | –                          | Bonus en Bluff et en Diplomatie égal au nombre de talents runiques que vous avez                                               |
| Rune d'espoir                             | Rune de réparation         | La cible de rune de réparation gagne également des pv temporaires                                                              |
| Rune de vengeance                         | –                          | Bonus aux dégâts égal au nombre de talents runiques que vous avez quand vous êtes en péril pour la première fois               |
| Rune de zèle                              | –                          | Bonus en Athlétisme et en Endurance égal au nombre de talents runiques que vous avez                                           |
| Psion                                     | Autres prérequis           | Avantage                                                                                                                       |
| Avantage de contrôle                      | –                          | Ajoutez 1 case au déplacement forcé si vous jouissez d'un avantage de combat                                                   |
| Esprit appliqué                           | –                          | +1 à l'attaque des pouvoirs à volonté psioniques non accentués après avoir touché avec un pouvoir d'attaque psionique accentué |
| Expert de la discipline de spécialisation | Discipline                 | Utilisez chaque pouvoir de discipline de spécialisation deux fois par rencontre                                                |
| Objet en lévitation                       | Manipulation télékinétique | Maintenez manipulation télékinétique automatiquement si la cible est adjacente ou dans votre espace                            |
| Transfert d'énergie                       | Projection de pensées      | Transférez 1 point de pouvoir à un allié quand vous utilisez projection de pensées                                             |

## BATTRE LE FER

**Avantage :** chaque fois que vous touchez une cible avec une attaque d'opportunité utilisant un marteau, vous pouvez également la pousser de 1 case.

## BOUCLIER BÉLIER

**Prérequis :** maniement des boucliers lourds

**Avantage :** quand vous portez un bouclier lourd et poussez ou faites glisser une cible avec une attaque de corps à corps, vous pouvez la déplacer de 1 case supplémentaire.

## BOUSCULADE CONTRÔLÉE

**Avantage :** chaque fois que vous touchez une cible avec une bousculade, vous pouvez la faire glisser au lieu de la pousser.

## BOUSCULADE D'OPPORTUNITÉ

**Avantage :** quand vous portez une attaque d'opportunité, vous pouvez effectuer une bousculade à la place d'une attaque de base de corps à corps. En cas de succès, la cible confère également un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

## CONCENTRATION PSYCHIQUE

**Prérequis :** cristallien

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts des pouvoirs psychiques. Ce bonus passe à +3 au niveau 11 et +4 au niveau 21.



### COUP DE BOUTOIR

**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps, vous pouvez pousser la cible de 1 case.

### COUP DE GRÂCE DU BOURREAU

**Avantage :** chaque fois que vous touchez une cible à terre avec une hache ou une lame lourde, celle-ci subit 5 dégâts supplémentaires.

### COUP ENCORNÉ

**Prérequis :** For 15, minotaure, pouvoir racial *charge encornée*

**Avantage :** chaque fois que vous touchez une cible avec votre *charge encornée*, vous pouvez également la pousser de 1 case.

### COUREUR AGILE

**Avantage :** quand vous courez, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant et vous ne conférez pas d'avantage de combat en raison de cette action.

### CRUEL AVANTAGE

**Avantage :** vous jouissez d'un avantage de combat contre les cibles immobilisées et les cibles ralenties.

### DANGEREUSE PROMISCUITÉ

**Avantage :** quand vous tirez ou faites glisser un ennemi dans une case qui vous est adjacente, vous jouissez d'un avantage de combat contre lui jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### DÉFENSE COMMUNE

**Avantage :** quand vous utilisez l'action de défense totale en portant un bouclier, les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de +2 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant tant qu'ils vous restent adjacents.

### DÉFENSE DÉCALÉE

**Avantage :** quand vous utilisez l'action de défense totale, vous pouvez aussi vous décaler de 1 case.

### DÉFENSE EN ÉQUIPE

**Avantage :** tant que vous êtes adjacents à un ou plusieurs alliés disposant également de ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

### DÉPART CHANCEUX

**Avantage :** si votre initiative est la plus élevée de tous les combattants au début d'une rencontre, vous pouvez lancer deux fois les dés et garder le résultat de votre choix au premier jet d'attaque de rencontre en question.

### DÉPLACEMENT ILLUMINÉ DE ZUWOTH

**Prérequis :** githzerai

**Avantage :** pendant le premier round d'une rencontre, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de la part des ennemis qui n'ont pas encore agi.

### DÉROBADE DU PÉRIL

**Prérequis :** limier, aptitude de classe de lien du sang

**Avantage :** quand une attaque vous met en péril, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

### DON HYBRIDE

**Prérequis :** personnage hybride

**Avantage :** vous gagnez une option de Don hybride pour l'une de vos classes hybrides.

**Spécial :** vous gagnez ce talent au niveau 11 si vous ne prenez pas de voie paragonique. Si vous le gagnez deux fois, vous ne pouvez pas l'utiliser pour choisir une option dont vous disposez déjà.

### ENCHANTEMENT CAPTIVANT

**Avantage :** quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir de charme, il subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

**ESPRIT APPLIQUÉ****Prérequis :** psion**Avantage :** chaque fois que vous touchez une cible avec un pouvoir d'attaque psionique accentué à l'aide d'au moins 2 points de pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque des pouvoirs d'attaque à volonté psioniques non accentués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**ESPRIT CONCENTRÉ****Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets qui hébètent et ceux qui étourdissent.**ESPRIT TROMPEUR****Prérequis :** batailleur, pouvoir *résistance de combat***Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses tant que votre *résistance de combat* fait effet.**EXPERT DE LA DISCIPLINE****Prérequis :** psion, aptitude de classe de discipline de spécialisation**Avantage :** vous pouvez utiliser chaque pouvoir que vous confère votre discipline de spécialisation deux fois par rencontre.**EXPLOSION PRÉCISE****Prérequis :** aptitude de classe de tir de proximité**Avantage :** l'avantage de votre tir de proximité s'applique également à vos attaques d'explosion de zone.**FARDEAU DE RÉGÉNÉRATION****Prérequis :** silvyen, trait racial aspect de la nature**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir racial de silvyen, vous pouvez dépenser une récupération pour permettre à un allié inconscient que vous voyez de regagner des points de vie comme s'il en avait dépensé une.**FARDEAU DU GARDIEN****Prérequis :** silvyen, trait racial aspect de la nature**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir racial de silvyen et qu'un allié se situe dans un rayon de 2 cases, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 3 + votre modificateur de Constitution ou de Sagesse.**FÉROCITÉ BESTIALE****Prérequis :** minotaure, trait racial férocité**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts de l'attaque de base de corps à corps de votre férocité.**FÉROCITÉ DU PÉRIL****Prérequis :** minotaure**Avantage :** lorsque vous êtes en péril pour la première fois d'une rencontre, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. Dans ce cas, vous conférez un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**HARMONIE DE DAKSHAI****Prérequis :** githzerai, pouvoir racial *mental d'acier***Avantage :** quand vous êtes victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler, vous pouvez dépenser votre pouvoir *mental d'acier* au prix d'une interruption immédiate pour effectuer un jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +5 contre cet effet (vous ne bénéficiez alors pas de l'effet normal de *mental d'acier*).**IMPULSION DE CHARGE****Prérequis :** minotaure**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique avec une attaque de charge, vous pouvez charger une créature différente au prix d'une action libre une fois par round.**INÉBRANLABLE RÉOLUTION DE ZERTHADLUN****Prérequis :** githzerai**Avantage :** tant qu'il vous reste au moins 1 point de pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de sauvegarde.**INTUITION OFFENSIVE****Avantage :** quand vous ratez un ennemi avec une attaque de corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque d'opportunité contre celui-ci jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### LANCEUR DE SORTS DÉFENSIF

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité que vous provoquez en utilisant un pouvoir à distance ou de zone.

### LEURRE DE FER

**Prérequis :** batailleur, pouvoir *pique spirituelle*

**Avantage :** vous pouvez faire glisser la cible de votre *pique spirituelle* de 1 case.

### LIEN DÉSINCARNÉ DÉFENSIF

**Prérequis :** limier, aptitude de classe de lien désincarné

**Avantage :** quand vous utilisez votre second souffle, un allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### LIEN RENFORCÉ

**Prérequis :** limier, aptitude de classe de lien du limier

**Avantage :** quand vous êtes en péril pour la première fois d'une rencontre, vous regagnez l'usage de votre pouvoir de lien du limier si vous l'avez déjà utilisé.

### MAÎTRISE POLYVALENTE

**Avantage :** choisissez un groupe d'armes et un type de focaliseurs. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets d'attaque quand vous utilisez une arme de ce groupe, mais aussi quand vous utilisez un focaliseur de ce type. Le bonus passe à +2 au niveau 15 et à +3 au niveau 25.

**Spécial :** vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant à chaque fois un groupe d'armes et un type de focaliseurs différents.

### MANIEMENT DES FOCALISSEURS SUPÉRIEURS

**Avantage :** vous pouvez utiliser un focaliseur supérieur de votre choix. Il doit être d'un type que vous êtes déjà capable d'utiliser.

**Spécial :** vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant à chaque fois un focaliseur supérieur différent.

### MANTEAU CURATIF

**Prérequis :** flamboyant, aptitude de classe de manteau flamboyant

**Avantage :** chaque fois que vous dépensez une récupération, un allié situé dans le rayon de votre manteau flamboyant peut gagner 5 points de vie temporaires ou effectuer un jet de sauvegarde.

### MANTEAU DE VIVACITÉ

**Prérequis :** flamboyant, aptitude de classe de manteau flamboyant

**Avantage :** pendant les rounds de surprise et le premier round normal d'une rencontre, vous et chaque allié qui débute son tour de jeu dans le rayon de votre manteau flamboyant bénéficiez d'un bonus de +2 à la VD.

### MARCHE ASSURÉE

**Avantage :** quand vous utilisez l'action de marche, vous pouvez ignorer 1 case de terrain difficile durant ce déplacement.

### NUÉE DE CRISTAUX PROTECTRICE

**Prérequis :** cristallien, pouvoir racial *nuée de cristaux*

**Avantage :** quand vous utilisez votre *nuée de cristaux*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### NUÉE DE CRISTAUX SALVATRICE

**Prérequis :** cristallien, pouvoir racial *nuée de cristaux*

**Avantage :** quand vous utilisez votre *nuée de cristaux*, vous pouvez également effectuer un jet de sauvegarde.

### OBJET EN LÉVITATION

**Prérequis :** psion, pouvoir *manipulation télékinétique*

**Avantage :** tant que la cible de votre *manipulation télékinétique* vous est adjacente ou se situe dans votre espace, vous pouvez maintenir le pouvoir au prix d'une action libre à votre tour de jeu.

### OSTENSIBLE ALLÉGRESSE

**Prérequis :** flamboyant, aptitude de classe de manteau d'allégresse

**Avantage :** le bonus aux tests de Diplomatie et aux tests d'Intimidation que vous confère votre manteau d'allégresse est égal à votre modificateur de Constitution au lieu de +2.

### PAS DU POURSUIVANT

**Prérequis :** batailleur, pouvoir *pas flou*

**Avantage :** quand vous utilisez *pas flou*, si vous terminez votre décalage adjacent à l'ennemi qui l'a déclenché, celui-ci vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### PIQUE DU TOURMENT

**Prérequis :** batailleur, pouvoir *pique spirituelle*

**Avantage :** quand vous infligez des dégâts à une cible avec votre *pique spirituelle*, celle-ci subit un malus de -2 au prochain jet de sauvegarde qu'elle effectue avant le début de votre tour de jeu suivant.

### POUVOIR DE COMPÉTENCE

**Prérequis :** niveau 2

**Avantage :** vous gagnez un pouvoir de compétence de votre niveau ou d'un niveau inférieur associé à une compétence dans laquelle vous avez une formation.

### PRÉCISION DE L'INSTINCT

**Prérequis :** flamboyant, aptitude de classe de manteau de clarté

**Avantage :** le bonus aux tests d'Intuition et aux tests de Perception que vous confère votre manteau de clarté est égal à votre modificateur de Sagesse au lieu de +2.

**PREMIÈRE FRAPPE DE MIRYATH****Prérequis** : Sag 13, githzerai**Avantage** : la première fois que vous touchez une créature qui n'a pas encore agi pendant la rencontre, celle-ci subit des dégâts psychiques supplémentaires égaux à 1 + votre modificateur de Dextérité ou de Sagesse. Ces dégâts passent à 2 + votre modificateur de Dextérité ou de Sagesse au niveau 11, et à 3 + votre modificateur de Dextérité ou de Sagesse au niveau 21.**PROJECTION EN PUISSANCE****Prérequis** : For 15**Avantage** : quand vous effectuez une attaque à distance avec une arme de jet lourde, vous pouvez choisir de subir un malus de -2 au jet d'attaque. Si l'attaque touche, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +4 au niveau 11 et +6 au niveau 21.**PURGE DE LA DÉMENCE****Prérequis** : cristallien ou silvyen**Avantage** : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les créatures aberrantes. Ce bonus passe à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.**REDRESSEMENT DÉCALÉ****Avantage** : vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre quand vous vous relevez.**REGAIN RÉCONFORTANT****Prérequis** : flamboyant, pouvoir *regain flamboyant***Avantage** : le bonus que votre *regain flamboyant* confère à vos défenses ou vos jets d'attaque augmente de 1.**REPTATION****Avantage** : vous pouvez vous décaler quand vous êtes à terre.**RUÉE DÉFERLANTE****Avantage** : quand vous poussez une cible avec une bousculade, vous pouvez également pousser un ennemi qui lui est adjacent de 1 case. L'ennemi peut être adjacent à la cible avant ou après la résolution de la bousculade.**RUNE D'ÉLOQUENCE [RUNIQUE]****Prérequis** : prêtre des runes**Avantage** : vous bénéficiez d'un bonus de talent aux tests de Bluff et aux tests de Diplomatie égal au nombre de talents runiques que vous avez.**RUNE D'ESPOIR [RUNIQUE]****Prérequis** : prêtre des runes, pouvoir *rune de réparation***Avantage** : la cible de votre *rune de réparation* gagne également des points de vie temporaires égaux au nombre de talents runiques que vous avez.**RUNE DE VENGEANCE [RUNIQUE]****Prérequis** : prêtre des runes**Avantage** : quand vous êtes en péril pour la première fois pendant une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts égal au nombre de talents runiques que vous avez. Le bonus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.**RUNE DE ZÈLE [RUNIQUE]****Prérequis** : prêtre des runes**Avantage** : vous bénéficiez d'un bonus de talent aux tests d'Athlétisme et aux tests d'Endurance égal au nombre de talents runiques que vous avez.**SECRET DU RÉVEIL DE LA NATURE****Prérequis** : silvyen, trait racial aspect de la nature**Avantage** : une fois par jour, quand vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, vous pouvez changer votre aspect de la nature quand vous n'êtes plus mourant, comme si vous aviez pris un repos prolongé. Vous regagnez aussi l'usage de votre pouvoir racial de silvyen comme si vous aviez pris un repos court.**STYLE DE LA TEMPÊTE FRACASSANTE****Prérequis** : moine, aptitude de classe de déluge de coups**Avantage** : quand vous utilisez un gourdin, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux dégâts infligés par votre pouvoir de déluge de coups.**STYLE DU FER DE LANCE****Prérequis** : moine, aptitude de classe de déluge de coups**Avantage** : quand votre pouvoir de déluge de coups est déclenché par une attaque que vous effectuez avec une lance, une cible de ce pouvoir peut se trouver jusqu'à 2 cases de vous.**TENAILLE D'HAST****Avantage** : quand vous effectuez une attaque de corps à corps avec une arme d'hast contre une cible qui ne vous est pas adjacente, choisissez une case inoccupée adjacente à vous et à la cible. On considère que vous occupez cette case pour ce qui est de déterminer si vous prenez la cible en tenaille pour cette attaque.**TIR AU SOL****Avantage** : vos attaques à distance ignorent le malus à l'attaque lié aux cibles à terre et infligent 2 dégâts supplémentaires à celles-ci.**TIR IMMANQUABLE****Prérequis** : limier, pouvoir *tir implacable***Avantage** : quand vous utilisez votre *tir implacable*, vous pouvez effectuer l'attaque de base à distance contre un ennemi situé dans un rayon de 10 cases de la créature que vous avez ratée, au lieu d'un rayon de 5 cases seulement.**TIR IMPLACABLE SUPÉRIEUR****Prérequis** : limier, pouvoir *tir implacable***Avantage** : quand vous effectuez l'attaque de base à distance conférée par votre *tir implacable*, celle-ci ignore l'abri et le camouflage, mais pas l'abri supérieur ni le camouflage total.**TRANSFERT D'ÉNERGIE****Prérequis** : psion, pouvoir *projection de pensées***Avantage** : quand vous utilisez *projection de pensées* pour envoyer un message à un allié qui a des points de pouvoir, vous pouvez lui transférer 1 point de pouvoir.

## TRANSLATION SOIGNEUSE D'ALHAHN

**Prérequis :** githzerai, trait racial heureuse fortune  
**Avantage :** quand vous utilisez votre heureuse fortune, vous pouvez vous décaler de votre VD au lieu de 3 cases seulement.

## VÉTÉRAN ENDURCI

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et d'un bonus de talent de +2 aux tests d'initiative.

## VICTOIRE IMMINENTE

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque des pouvoirs à volonté contre les créatures en péril.

## VIGUEUR À TOUTE ÉPREUVE

**Avantage :** quand vous obtenez un résultat de 18 ou plus à un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez dépenser une récupération comme si vous aviez obtenu un 20.

## VITESSE DE LA PENSÉE SUPÉRIEURE

**Prérequis :** batailleur, pouvoir *vitesse de la pensée*  
**Avantage :** quand vous utilisez votre *vitesse de la pensée*, vous pouvez vous déplacer de 2 cases supplémentaires.

## TALENTS PARANGONIQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 11 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

## ALLÉGRESSE FORTUITE

**Prérequis :** niveau 11, flamboyant, aptitude de classe de manteau d'allégresse

**Avantage :** chaque fois qu'un allié situé dans le rayon de votre manteau d'allégresse réussit un jet de sauvegarde, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

## ASPECT DU CULTIVATEUR

**Prérequis :** niveau 11, silvien, trait racial aspect de la nature

**Avantage :** remplacez une des options de votre aspect de la nature par l'aspect du cultivateur. Vous pouvez utiliser le pouvoir *baume du cultivateur* quand vous adoptez cet aspect.

### Baume du cultivateur

Silvien Pouvoir racial

L'attaque de votre ennemi vous remplit d'une énergie curative que vous utilisez pour aider votre ami.

**Rencontre** ◆ guérison

**Réaction immédiate** Proximité explosion 5

**Déclencheur :** l'attaque d'un ennemi vous inflige des dégâts.

**Cible :** un allié pris dans l'explosion

**Effet :** la cible peut dépenser une récupération.

## BÊTE INTÉRIEURE

**Prérequis :** niveau 11, minotaure

**Avantage :** quand vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts.

## BLÂME D'ACIER

**Prérequis :** niveau 11, batailleur, pouvoir *pique spirituelle*

**Avantage :** quand vous infligez des dégâts à une cible avec votre *pique spirituelle*, les ennemis qui lui sont adjacents subissent des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

## CHARGE REPOUSSÉE

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** quand un ennemi effectue une attaque de charge contre vous, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une attaque d'opportunité.

## CORNES DU PÉRIL

**Prérequis :** niveau 11, minotaure, pouvoir racial *charge encornée*

**Avantage :** quand vous êtes en péril pour la première fois d'une rencontre, vous regagnez l'usage de votre *charge encornée*.

## COURROUX ENSANGLANTÉ

**Prérequis :** niveau 11, limier, pouvoir *esprits geôliers*

**Avantage :** les cibles d'*esprits geôliers* vous confèrent un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## CRITIQUE ACCABLANT

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique, votre cible se retrouve à terre.



## TALENTS PARANGONIQUES

| Toute classe                 | Prérequis                                | Avantage                                                                                                                   |
|------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspect du cultivateur        | Silvyen, aspect de la nature             | Échangez un aspect de la nature contre celui du cultivateur                                                                |
| Bête intérieure              | Minotaure                                | +1 à l'attaque et aux dégâts quand vous êtes en péril                                                                      |
| Charge repoussée             | —                                        | Répliquez à la charge ennemie avec votre attaque de base de corps à corps                                                  |
| Cornes du péril              | Minotaure, charge encornée               | Regagnez charge encornée la première fois que vous êtes en péril                                                           |
| Critique accablant           | —                                        | La cible de votre coup critique se retrouve aussi à terre                                                                  |
| Cruelle férocité             | Minotaure, férocité                      | Substituez l'attaque de base de corps à corps conférée de férocité par une attaque à volonté                               |
| Dans l'élan                  | —                                        | Décalez-vous de 1 case après avoir subi un déplacement forcé                                                               |
| Des yeux dans le dos         | —                                        | Vous ne conférez pas d'avantage de combat quand vous êtes pris en tenaille                                                 |
| Esprit robuste               | Cristallien, esprit cristallin           | Ajoutez votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse à votre esprit cristallin                                          |
| Explosion violente           | —                                        | Vos explosions de proximité et explosions de zone ignorent l'abri                                                          |
| Fardeau de la liberté        | Silvyen, aspect de la nature             | Un allié peut se téléporter près de vous quand vous utilisez votre pouvoir racial                                          |
| Fortune du vent              | Githzerai, heureuse fortune              | Téléportez-vous au lieu de vous décaler au moyen d'heureuse fortune                                                        |
| Fragments étendus            | Cristallien, télépathie                  | La portée de votre télépathie est de 15 quand vous n'êtes pas en péril                                                     |
| Fragments guérisseurs        | Cristallien, télépathie                  | Les alliés à portée de télépathie regagnent des pv quand vous dépensez une récupération                                    |
| Mains de fer                 | Sag 13, githzerai, mental d'acier        | Vos attaques de corps à corps infligent plus de dégâts quand vous utilisez mental d'acier                                  |
| Maîtrise du bouclier         | Maniement des boucliers légers ou lourds | Ajoutez le bonus de bouclier à la Vigueur quand vous utilisez un bouclier dont vous connaissez le maniement                |
| Pas de côté d'opportunité    | —                                        | Décalez-vous de 1 case après avoir touché avec une attaque d'opportunité                                                   |
| Promeneur planaire githzerai | Githzerai                                | Vous maîtrisez et accomplissez les rituels de portail plus facilement                                                      |
| Récupération féroce          | Minotaure, férocité                      | Dépensez une récupération après un critique d'attaque de base de corps à corps de férocité                                 |
| Regain psionique             | Cristallien, accentuation psionique      | Regagnez 1 point de pouvoir quand vous utilisez votre second souffle                                                       |
| Repli opportuniste           | —                                        | Vos déplacements ne provoquent pas d'attaques d'opportunité des ennemis adjacents qui vous confèrent un avantage de combat |
| Réserve critique             | Accentuation psionique                   | Regagnez 1 point de pouvoir quand vous réussissez un critique avec un pouvoir à volonté non accentué                       |
| Réveil de l'aspect           | Silvyen, aspect de la nature             | Changez d'aspect de la nature après un repos court                                                                         |
| Secret de l'évasion          | Silvyen                                  | Téléportez-vous près d'un allié quand vous êtes réduit à 0 pv                                                              |
| Sens du danger partagé       | Githzerai                                | Les alliés proches bénéficient d'un +2 aux tests d'initiative                                                              |
| Solide détermination         | —                                        | Gagnez des pv temporaires quand vous utilisez un pouvoir d'attaque quotidien                                               |
| Téléportation salvatrice     | —                                        | +2 aux jets de sauvegarde à la fin du tour de jeu de votre téléportation                                                   |
| Tir effleurant               | —                                        | Vous infligez des dégâts quand vos attaques de base à distance ratent                                                      |

## CRUELLE FÉROCITÉ

**Prérequis** : niveau 11, minotaure, trait racial férocité

**Avantage** : quand vous effectuez l'attaque de base de corps à corps que vous confère votre férocité, vous pouvez la remplacer par n'importe quelle attaque à volonté dont vous disposez.

## CUI SANTES REPRÉSAILLES

**Prérequis** : niveau 11, limier, pouvoir représailles spirituelles

**Avantage** : votre pouvoir représailles spirituelles inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

## DANS L'ÉLAN

**Prérequis** : niveau 11

**Avantage** : quand un ennemi vous tire, vous pousse ou vous fait glisser, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre à la fin du déplacement forcé.

## DÉFENSE PRÉMONITOIRE

**Prérequis** : niveau 11, psion

**Avantage** : quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque à volonté psionique non accentué, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DÉLUGE BRUTAL

**Prérequis** : niveau 11, moine, aptitude de classe de déluge de coups

**Avantage** : chaque fois que vous ne visez qu'une seule créature avec votre pouvoir de déluge de coups, celle-ci subit 2 dégâts supplémentaires. Les dégâts supplémentaires passent à 4 au niveau 21.

## TALENTS PARANGONNIQUES (SUITE)

| Batailleur         | Prérequis                     | Avantage                                                                                                 |
|--------------------|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Blâme d'acier      | <i>Pique spirituelle</i>      | Infligez aussi des dégâts aux ennemis adjacents à la cible de <i>pique spirituelle</i>                   |
| Exigence étendue   | <i>Exigence du batailleur</i> | <i>Exigence du batailleur</i> devient une explosion 5                                                    |
| Flammes arrogantes | <i>Résistance de combat</i>   | Regagnez <i>résistance de combat</i> quand vous êtes en péril pour la première fois                      |
| Rupture de front   | <i>Vitesse de la pensée</i>   | Terminez le déplacement de <i>vitesse de la pensée</i> dans l'espace d'un ennemi que vous faites glisser |

| Flamboyant                  | Prérequis                | Avantage                                                                                         |
|-----------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Allégresse fortuite         | Manteau d'allégresse     | Un allié situé dans le manteau bénéficie d'un +1 à l'attaque après avoir réussi une sauvegarde   |
| Empressement fortuit        | Manteau de clarté        | Un allié situé dans le manteau peut se décaler après avoir réussi une sauvegarde                 |
| Manteau étendu              | Manteau flamboyant       | Le manteau affecte vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases                           |
| Regain flamboyant supérieur | <i>Regain flamboyant</i> | Ajoutez votre modificateur de Charisme aux pv que la cible regagne avec <i>regain flamboyant</i> |

| Limier                 | Prérequis                        | Avantage                                                                                             |
|------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Courroux ensanglanté   | <i>Esprits geôliers</i>          | Les cibles d' <i>esprits geôliers</i> vous confèrent un avantage de combat                           |
| Cuisantes représailles | <i>Représailles spirituelles</i> | 1[A] dégâts supplémentaires avec <i>représailles spirituelles</i>                                    |
| Œil primal             | –                                | Ajoutez votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence aux dégâts des attaques de base à distance |
| Volée implacable       | <i>Tir implacable</i>            | Attaquez deux cibles au lieu d'une avec <i>tir implacable</i>                                        |

| Moine                   | Prérequis       | Avantage                                                                                                        |
|-------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Déluge brutal           | Déluge de coups | Une cible de déluge de coups subit des dégâts supplémentaires                                                   |
| Déluge d'étoiles de fer | Déluge de coups | Lancez une dague ou un shuriken pour ajouter une cible à votre attaque de déluge de coups                       |
| Mouvement sans effort   | –               | +1 à la CA après avoir utilisé une technique de mouvement                                                       |
| Précision élémentaire   | –               | +1 aux attaques à volonté après avoir touché avec une attaque à volonté ou une attaque de base de corps à corps |

| Prêtre des runes | Prérequis        | Avantage                                                                                                       |
|------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ire du vaincu    | Marteau de l'ire | Effectuez une attaque de base de corps à corps quand vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins                |
| Lumière du défi  | Parole du défi   | Gagnez une résistance nécrotique et radiante, +1 à l'attaque contre les cibles vulnérables aux dégâts radiants |
| Rune d'évasion   | –                | Un allié proche peut se décaler après avoir utilisé son second souffle                                         |
| Rune du tourment | –                | Infligez des dégâts à un ennemi proche qui rate son jet de sauvegarde                                          |

| Psion                | Prérequis | Avantage                                                                                                                    |
|----------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Défense prémonitoire | –         | +2 aux défenses contre les attaques de corps à corps après avoir touché avec un pouvoir d'attaque non accentué              |
| Énergie du désespoir | –         | Quand vous êtes en péril, utilisez votre second souffle pour regagner des points de pouvoir au lieu de points de vie        |
| Esprit dominateur    | –         | La cible de vos effets de domination, d'étourdissement ou d'hébétement subit un malus de -2 à son premier jet de sauvegarde |
| Force ciblée         | –         | +2 aux attaques de force contre les cibles immobilisées ou maîtrisées                                                       |

### DÉLUGE D'ÉTOILES DE FER

**Prérequis :** niveau 11, moine, aptitude de classe de déluge de coups

**Avantage :** quand vous utilisez votre pouvoir de déluge de coups, vous pouvez y ajouter une cible située dans un rayon de 5 cases en lançant une dague ou un shuriken que vous avez en main. Ce faisant, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité.

### DES YEUX DANS LE DOS

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** vous ne conférez pas d'avantage de combat pour le simple fait d'être pris en tenaille.

### EMPRESSEMENT FORTUIT

**Prérequis :** niveau 11, flamboyant, aptitude de classe de manteau de clarté

**Avantage :** chaque fois qu'un allié situé dans le rayon de votre manteau de clarté réussit un jet de sauvegarde, il peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

### ÉNERGIE DU DÉSESPOIR

**Prérequis :** niveau 11, psion

**Avantage :** si vous utilisez votre second souffle quand vous êtes en péril, vous pouvez dépenser la récupération pour regagner 2 points de pouvoir au lieu des points de vie.

**ESPRIT DOMINATEUR****Prérequis :** niveau 11, psion**Avantage :** quand vous dominez, étourdissez ou hébécitez une créature avec un effet psionique qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler, la créature subit un malus de -2 au premier jet de sauvegarde contre cet effet.**ESPRIT ROBUSTE****Prérequis :** niveau 11, cristallien, trait racial esprit cristallin**Avantage :** ajoutez votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse à la résistance conférée par votre esprit cristallin.**EXIGENCE ÉTENDUE****Prérequis :** niveau 11, batailleur, pouvoir *exigence du batailleur***Avantage :** l'explosion de votre *exigence du batailleur* passe à 5.**EXPLOSION VIOLENTE****Prérequis :** niveau 11**Avantage :** vos attaques d'explosion de proximité et d'explosion de zone ignorent l'abri, mais pas l'abri supérieur.**FARDEAU DE LA LIBERTÉ****Prérequis :** niveau 11, silvyen, trait racial aspect de la nature**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir racial de silvyen, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut se téléporter dans une case qui vous est adjacente au prix d'une action libre.**FLAMMES ARROGANTES****Prérequis :** niveau 11, batailleur, pouvoir *résistance de combat***Avantage :** quand vous êtes en péril pour la première fois d'une rencontre, vous gagnez une utilisation de votre pouvoir *résistance de combat* que vous ne pouvez utiliser que la prochaine fois qu'une attaque vous touche ou vous rate durant la rencontre.**FORCE CIBLÉE****Prérequis :** niveau 11, psion**Avantage :** quand vous immobilisez ou maîtrisez une cible avec un pouvoir psionique, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque que vous effectuez avec un pouvoir de force contre cette même cible avant la fin de votre tour de jeu suivant.

## FORTUNE DU VENT

**Prérequis :** niveau 11, githzerai, trait racial heureuse fortune

**Avantage :** quand vous utilisez votre heureuse fortune, vous pouvez vous téléporter du nombre de cases dont vous auriez dû vous décaler.

## FRAGMENTS ÉTENDUS

**Prérequis :** niveau 11, cristallien, trait racial télépathie

**Avantage :** tant que vous n'êtes pas en péril, la portée de votre télépathie passe à 15.

## FRAGMENTS GUÉRISSEURS

**Prérequis :** niveau 11, cristallien, trait racial télépathie

**Avantage :** chaque fois que vous dépensez une récupération, chaque allié situé à portée de votre télépathie regagne des points de vie égaux à votre modificateur de Sagesse.

## IRE DU VAINCU

**Prérequis :** niveau 11, prêtre des runes, aptitude de classe de marteau de l'ire

**Avantage :** quand vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, vous pouvez entreprendre une interruption immédiate pour effectuer une attaque de base de corps à corps accompagnée d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

## LUMIÈRE DU DÉFI

**Prérequis :** niveau 11, prêtre des runes, aptitude de classe de parole du défi

**Avantage :** vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 5 et d'une résistance radiante 5, ainsi que d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de vos pouvoirs de prêtre des runes contre des cibles vulnérables aux dégâts radiants.

## MAINS DE FER

**Prérequis :** niveau 11, Sag 13, githzerai, pouvoir racial *mental d'acier*

**Avantage :** tant que vous êtes sous l'effet de votre *mental d'acier*, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts de corps à corps égal à votre modificateur de Sagesse.

## MAÎTRISE DU BOUCLIER

**Prérequis :** niveau 11, maniement des boucliers légers ou des boucliers lourds

**Avantage :** quand vous portez un bouclier dont vous connaissez le maniement, votre bonus de bouclier s'applique également à votre Vigueur.

## MANTEAU ÉTENDU

**Prérequis :** niveau 11, flamboyant, aptitude de classe de manteau flamboyant

**Avantage :** le rayon de votre manteau flamboyant passe à 10.

## MOUVEMENT SANS EFFORT

**Prérequis :** niveau 11, moine

**Avantage :** quand vous utilisez une technique de mouvement d'un pouvoir à volonté de moine, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## ŒIL PRIMAL

**Prérequis :** niveau 11, limier

**Avantage :** vous ajoutez votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence aux jets de dégâts quand vous effectuez des attaques de base à distance.

## PAS DE CÔTÉ D'OPPORTUNITÉ

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** quand vous touchez avec une attaque d'opportunité, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

## PRÉCISION ÉLÉMENTAIRE

**Prérequis :** niveau 11, moine

**Avantage :** chaque fois que vous touchez avec un pouvoir d'attaque à volonté de moine ou une attaque de base de corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque pour les techniques d'attaque de vos pouvoirs d'attaque à volonté de moine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PROMENEUR PLANAIRE GITHZERAI

**Prérequis :** niveau 11, githzerai

**Avantage :** quand vous accomplissez le rituel Portail jumeau, Portail planaire ou Portail ultime, le temps d'exécution est réduit de moitié et vous bénéficiez d'un bonus de +5 à tout jet de compétence requis. De plus, vous pouvez maîtriser ces rituels même si vous n'avez pas le talent Lanceur de rituels.

## RÉCUPÉRATION FÉROCE

**Prérequis :** niveau 11, minotaure, trait racial férocité

**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique avec l'attaque de base de corps à corps conférée par votre férocité, vous pouvez dépenser une récupération.

## REGAIN FLAMBOYANT SUPÉRIEUR

**Prérequis :** niveau 11, flamboyant, pouvoir *regain flamboyant*

**Avantage :** la cible de votre *regain flamboyant* regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

## REGAIN PSIONIQUE

**Prérequis :** niveau 11, cristallien, aptitude de classe d'accentuation psionique

**Avantage :** quand vous utilisez votre second souffle, vous regagnez également 1 point de pouvoir.

## REPLI OPPORTUNISTE

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** tant que vous êtes adjacent à un ennemi qui vous confère un avantage de combat, votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de sa part.

## RÉSERVE CRITIQUE

**Prérequis :** niveau 11, aptitude de classe d'accentuation psionique

**Avantage :** une fois par rencontre, quand vous réussissez un coup critique avec un pouvoir psionique à volonté non augmenté, vous regagnez 1 point de pouvoir.

## RÉVEIL DE L'ASPECT

**Prérequis :** niveau 11, silvyyen, trait racial aspect de la nature

**Avantage :** après un repos court, vous pouvez changer d'aspect de la nature.

## RUNE D'ÉVASION [RUNIQUE]

**Prérequis :** niveau 11, prêtre des runes

**Avantage :** quand un allié situé dans un rayon de 5 cases utilise son second souffle, il peut entreprendre une action libre pour se décaler d'un nombre de cases égal au nombre de talents runiques que vous avez.

## RUNE DE TOURMENT [RUNIQUE]

**Prérequis :** niveau 11, prêtre des runes

**Avantage :** quand un allié situé dans un rayon de 5 cases rate un jet de sauvegarde contre un effet causé par vos pouvoirs de prêtre des runes, il subit des dégâts égaux au nombre de talents runiques que vous avez.

## RUPTURE DE FRONT

**Prérequis :** niveau 11, batailleur, pouvoir *vitesse de la pensée*

**Avantage :** quand vous utilisez votre *vitesse de la pensée*, vous pouvez pénétrer dans un espace occupé par un ennemi. Vous interrompez aussitôt votre déplacement et devez ensuite faire glisser l'ennemi de 1 case.

## SECRET DE L'ÉVASION

**Prérequis :** niveau 11, silvyyen

**Avantage :** une fois par jour, quand vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins sans pour autant mourir, vous pouvez vous téléporter dans une case adjacente à un allié situé dans un rayon de 10 cases.

## SENS DU DANGER PARTAGÉ

**Prérequis :** niveau 11, githzerai

**Avantage :** les alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests d'initiative.

## SOLIDE DÉTERMINATION

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'attaque quotidien, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution.

## TÉLÉPORTATION SALVATRICE

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** si vous vous téléportez à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de sauvegarde à la fin de ce tour de jeu.

## TIR EFFLEURANT

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** si vous ratez une attaque de base à distance qui n'inflige pas de dégâts en cas d'échec, la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

## VOLÉE IMPLACABLE

**Prérequis :** niveau 11, limier, pouvoir *tir implacable*

**Avantage :** quand vous utilisez votre *tir implacable*, vous pouvez effectuer deux attaques de base à distance au lieu d'une, chacune visant une cible différente.

## TALENTS ÉPIQUES

Les talents qui suivent sont accessibles aux personnages de niveau 21 ou plus, du moins s'ils en remplissent les prérequis.

### BASTION PSYCHIQUE

**Prérequis :** niveau 21, psion

**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique avec un pouvoir psychique psionique, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### BOUCLIER RÉSISTANT

**Prérequis :** niveau 21, psion

**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique avec un pouvoir de force psionique, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### CHAMPION DE LA NATURE

**Prérequis :** niveau 21, silvyyen, trait racial aspect de la nature

**Avantage :** chaque fois que vous atteignez une étape, choisissez un aspect de la nature dont vous disposez, mais que vous ne manifestez pas encore. Vous pouvez utiliser le pouvoir racial lié à cet aspect ainsi que celui de votre aspect actuel. Vous ne pouvez pas utiliser ce talent pour choisir le même aspect plus d'une fois avant votre prochain repos prolongé.

### CORPS DE FER

**Prérequis :** niveau 21, Sag 13, githzerai, pouvoir racial *mental d'acier*

**Avantage :** quand vous êtes sous l'effet de votre *mental d'acier*, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse.

### EMPRESSEMENT ÉPIQUE

**Prérequis :** niveau 21, flamboyant, pouvoir *empressement flamboyant*

**Avantage :** chaque allié affecté par votre *empressement flamboyant* peut se décaler de la moitié de sa VD au lieu de 1 case.

### ENCHAÎNEMENT À LA HACHE

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** une fois par round, quand vous réduisez un ennemi à 0 point de vie avec une hache, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

### ESPRIT ADAMANTIN

**Prérequis :** niveau 21, githzerai, pouvoir racial *mental d'acier*

**Avantage :** quand vous utilisez votre *mental d'acier*, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes les défenses au lieu de +2.



### EXIGENCE DÉMESURÉE

**Prérequis :** niveau 21, batailleur, pouvoir *exigence du batailleur*

**Avantage :** quand vous accentuez votre *exigence du batailleur*, vous pouvez viser jusqu'à trois cibles prises dans l'explosion.

### FARDEAU DE LA VISION

**Prérequis :** niveau 21, silvyen, trait racial aspect de la nature

**Avantage :** chaque fois que vous utilisez un pouvoir racial de silvyen, vous bénéficiez de vision aveugle 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### IMPITOYABLE TRIBUT

**Prérequis :** niveau 21, limier, pouvoir *esprits géoliers*

**Avantage :** quand vous utilisez *esprits géoliers*, vous pouvez immobiliser les cibles de votre choix au lieu de les ralentir.

### INDIGNATION FRAGILISANTE

**Prérequis :** niveau 21, flamboyant, pouvoir *indignation flamboyante*

**Avantage :** chaque ennemi affecté par votre *indignation flamboyante* subit une vulnérabilité à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### INITIATIVE REMARQUABLE

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** vous bénéficiez d'un bonus de talent de +8 aux tests d'initiative.

### LONGUES ENJAMBÉES

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** chaque fois que vous vous décalez, vous pouvez vous décaler de 1 case supplémentaire.

### MAÎTRE CENTRÉ

**Prérequis :** niveau 21, moine, pouvoir *déluge de coups centré*

**Avantage :** votre *déluge de coups centré* vous permet de faire glisser chaque cible de 2 cases au lieu de 1.

### MAÎTRE DU POING DE PIERRE

**Prérequis :** niveau 21, moine, pouvoir *déluge de coups du poing de pierre*

**Avantage :** chaque cible de votre *déluge de coups du poing de pierre* confère un avantage de combat pour la prochaine attaque dont elle est la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant.

### MAÎTRISE DU COMBAT À MAINS NUES

**Prérequis :** niveau 21, moine, aptitude de classe de combattant à mains nues

**Avantage :** quand vous effectuez une attaque de corps à corps avec votre attaque à mains nues de moine, vous réussissez un coup critique sur un résultat de 19-20.

## TALENTS ÉPIQUES

| Toute classe                   | Prérequis                          | Avantage                                                                                                                        |
|--------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Champion de la nature          | Silvyen, aspect de la nature       | Gagnez un pouvoir d'aspect supplémentaire après avoir atteint une étape                                                         |
| Corps de fer                   | Githzerai, mental d'acier          | Gagne une résistance à tous les dégâts avec <i>mental d'acier</i>                                                               |
| Enchaînement à la hache        | –                                  | Effectuez une attaque de base de corps à corps automatique après avoir réduit un adversaire à 0 pv avec une hache               |
| Esprit adamantin               | Githzerai, mental d'acier          | +4 aux défenses au lieu de +2 avec <i>mental d'acier</i>                                                                        |
| Fardeau de la vision           | Silvyen, aspect de la nature       | Bénéficiez de vision aveugle après avoir utilisé un pouvoir racial                                                              |
| Initiative remarquable         | –                                  | Bonus de +8 aux tests d'initiative                                                                                              |
| Longues enjambées              | –                                  | Ajoutez 1 case à tout décalage que vous effectuez                                                                               |
| Nuée de cristaux régénératrice | Cristallien, nuée de cristaux      | Dépensez également une récupération quand vous utilisez <i>nuée de cristaux</i>                                                 |
| Odorat hors du commun          | Minotaure, formation en Perception | Ignorez le camouflage des créatures situées dans un rayon de 2 cases, détectez les créatures invisibles sans test de Perception |
| Piétinement cruel              | Minotaure, charge encornée         | Attaque de base de corps à corps gratuite contre un adversaire jeté à terre par une charge encornée                             |
| Présence d'esprit              | Cristallien, télépathie            | Un allié étourdi ou hébété à portée de télépathie effectue deux fois un jet de sauvegarde                                       |
| Réaction sans égale            | Githzerai, mental d'acier          | Dépensez <i>mental d'acier</i> pour utiliser votre second souffle après avoir été touché                                        |
| Régénération rapide            | –                                  | Ajoutez votre modificateur de Constitution à toute régénération dont vous disposez                                              |
| Respiration télépathique       | Cristallien, télépathie            | Les alliés à portée de télépathie n'ont pas besoin de respirer                                                                  |
| Secret de la vigueur durable   | Silvyen                            | Dépensez une récupération quand vous êtes réduit à 0 pv ou moins, 1/jour                                                        |
| Sens mythiques                 | Minotaure                          | Remplacez le test d'Initiative par un test de Perception                                                                        |
| Visée habile                   | –                                  | Une attaque de base effectuée avec un arc ou une arbalète se fait contre les Réflexes au lieu de la CA                          |

| Batailleur         | Prérequis              | Avantage                                                                                     |
|--------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Exigence démesurée | Exigence du batailleur | Vise trois créatures avec exigence du batailleur accentuée                                   |
| Pique vengeresse   | Pique spirituelle      | +2 aux attaques supplémentaires contre les cibles ayant subi des dégâts de pique spirituelle |

| Flamboyant               | Prérequis               | Avantage                                                                        |
|--------------------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Empressement épique      | Empressement flamboyant | Empressement flamboyant permet aux alliés de se décaler de la moitié de leur VD |
| Indignation fragilisante | Indignation flamboyante | Indignation flamboyante inflige une vulnérabilité aux dégâts aux ennemis        |

| Limier                  | Prérequis                 | Avantage                                                                                         |
|-------------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Impitoyable tribut      | Esprits geôliers          | Esprits geôliers immobilise les cibles au lieu de les ralentir                                   |
| Précision implacable    | Tir implacable            | Regagnez l'usage de ce pouvoir après avoir raté une attaque de tir implacable                    |
| Rage du lien désincarné | Représailles spirituelles | Les cibles ayant subi des dégâts de <i>représailles spirituelles</i> se retrouvent aussi à terre |

| Moine                           | Prérequis                          | Avantage                                                                                                          |
|---------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Maître centré                   | Déluge de coups centré             | Faites glisser les cibles de 2 cases au lieu de 1 avec <i>déluge de coups centré</i>                              |
| Maître du poing de pierre       | Déluge de coups du poing de pierre | Les cibles de <i>déluge de coups du poing de pierre</i> confèrent un avantage de combat pour la prochaine attaque |
| Maîtrise du combat à mains nues | Combattant à mains nues            | Critique sur un 19-20 avec les attaques de corps à corps à mains nues                                             |

| Prêtre des runes | Prérequis          | Avantage                                                                                                              |
|------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rune de bataille | –                  | Un allié adjacent gagne une attaque automatique quand vous réussissez un critique avec un pouvoir de prêtre des runes |
| Rune de santé    | Rune de réparation | Les autres alliés pris dans l'explosion de <i>rune de réparation</i> regagnent des points de vie                      |

| Psion              | Prérequis | Avantage                                                                           |
|--------------------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Bastion psychique  | –         | +4 aux défenses après avoir réussi un critique avec un pouvoir psychique psionique |
| Bouclier résistant | –         | Résistance 10 après avoir réussi un critique avec un pouvoir de force psionique    |

## NUÉE DE CRISTAUX RÉGÉNÉRATRICE

**Prérequis :** niveau 21, cristallien, pouvoir racial  
*nuée de cristaux*

**Avantage :** quand vous utilisez votre *nuée de cristaux*, vous pouvez également dépenser une récupération.

## ODORAT HORS DU COMMUN

**Prérequis :** niveau 21, minotaure, formation en Perception

**Avantage :** vous ignorez le camouflage et le camouflage total quand vous attaquez des créatures situées dans un rayon de 2 cases. Vous n'avez pas non plus besoin d'effectuer de tests de Perception pour localiser les créatures invisibles situées dans un rayon de 2 cases.

## PIÉTINEMENT CRUEL

**Prérequis :** niveau 21, minotaure, pouvoir racial  
*charge encornée*

**Avantage :** quand vous mettez une cible à terre avec votre *charge encornée*, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

## PIQUE VENGERESSE

**Prérequis :** niveau 21, batailleur, pouvoir pique spirituelle

**Avantage :** quand vous infligez des dégâts à une cible à l'aide de votre *pique spirituelle*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRÉCISION IMPLACABLE

**Prérequis :** niveau 21, limier, pouvoir *tir implacable*  
**Avantage :** quand vous utilisez votre *tir implacable* et ratez la cible, vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

## PRÉSENCE D'ESPRIT

**Prérequis :** niveau 21, cristallien, trait racial  
télépathie

**Avantage :** quand un allié situé à portée de votre télépathie effectue un jet de sauvegarde contre un effet qui étourdit ou hébète, il peut lancer deux fois le dé et garder le résultat de son choix.

## RAGE DU LIEN DÉSINCARNÉ

**Prérequis :** niveau 21, limier, pouvoir *représailles spirituelles*

**Avantage :** les cibles qui subissent des dégâts de vos *représailles spirituelles* se retrouvent à terre.

## RÉACTION SANS ÉGALE

**Prérequis :** niveau 21, githzerai, pouvoir racial  
*mental d'acier*

**Avantage :** quand vous êtes touché par une attaque, vous pouvez dépenser votre pouvoir *mental d'acier* au prix d'une interruption immédiate pour utiliser votre second souffle au lieu de bénéficier de l'effet normal de ce pouvoir.

## RÉGÉNÉRATION RAPIDE

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** quand vous bénéficiez d'une régénération, ajoutez votre modificateur de Constitution à sa valeur.

## RESPIRATION TÉLÉPATHIQUE

**Prérequis :** niveau 21, cristallien, trait racial  
télépathie

**Avantage :** les alliés situés à portée de votre télépathie n'ont pas besoin de respirer.

## RUNE DE BATAILLE [RUNIQUE]

**Prérequis :** niveau 21, prêtre des runes

**Avantage :** quand vous réussissez un coup critique avec un pouvoir de prêtre des runes, un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle au prix d'une action libre. L'allié bénéficie au jet d'attaque et au jet de dégâts d'un bonus égal au nombre de talents runiques que vous avez.

## RUNE DE SANTÉ [RUNIQUE]

**Prérequis :** niveau 21, prêtre des runes, pouvoir *rune de réparation*

**Avantage :** chaque allié, autre que la cible, pris dans l'explosion de votre *rune de réparation* regagne des points de vie égaux à 3 + le nombre de talents runiques que vous avez.

## SECRET DE LA VIGUEUR DURABLE

**Prérequis :** niveau 21, silvien

**Avantage :** une fois par jour, quand vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une interruption immédiate.

## SENS MYTHIQUES

**Prérequis :** niveau 21, minotaure

**Avantage :** quand vous déterminez l'initiative, vous pouvez remplacer votre test d'initiative par un test de Perception.

## VISÉE HABILE

**Prérequis :** niveau 21

**Avantage :** chaque fois que vous utilisez une arbalète ou un arc pour effectuer une attaque de base à distance contre la CA, vous pouvez la porter contre les Réflexes si vous le souhaitez.

## TALENTS DE MULTICLASSAGE

Les talents de multiclassage qui suivent vous permettent de profiter des atouts des classes présentées dans cet ouvrage. Reportez-vous aux pages 208 et 209 du *Manuel des Joueurs* pour trouver les règles du multiclassage.

## TALENTS SPÉCIFIQUES À UNE CLASSE

Si vous prenez un talent de multiclassage spécifique à une classe, vous comptez comme un membre de celle-ci pour ce qui est de remplir tout prérequis.

## TALENTS DE MULTICLASSAGE

| Nom                        | Prérequis       | Avantage                                                                                                |
|----------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Disciple monastique        | Dex 13          | Moine : formation à une compétence, un pouvoir de déluge de coups 1/rencontre                           |
| Don de l'exigence          | Con 13          | Batailleur : formation à une compétence, exigence du batailleur 1/rencontre                             |
| Don de la discipline       | Int 13          | Psion : formation à une compétence, un pouvoir à volonté de niveau 1 1/rencontre                        |
| Don de la ferveur          | Cha 13          | Flamboyant : formation à une compétence, regain flamboyant 1/jour                                       |
| Étudiant des runes divines | For 13          | Prêtre des runes : formation en Religion, rune de réparation 1/jour                                     |
| Tireur d'élite primal      | Sag 13          | Limier : formation en Nature, tir implacable 1/jour, un pouvoir à volonté de niveau 1 1/rencontre       |
| Complément psionique       | Cf. description | Échangez un pouvoir à volonté accentuable contre un pouvoir à volonté accentuable de la nouvelle classe |
| Conformiste psionique      | Cf. description | Échangez un pouvoir à volonté accentuable et des points de pouvoir contre un pouvoir de rencontre       |
| Dilettante psionique       | Cf. description | Échangez un pouvoir de rencontre contre un pouvoir à volonté accentuable, gagnez des points de pouvoir  |

## DISCIPLE MONASTIQUE [MOINE MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Dex 13

**Avantage :** vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du moine.

Choisissez l'un des pouvoirs de déluge de coups du moine. Vous pouvez l'utiliser une fois par rencontre.

De plus, vous pouvez utiliser un focaliseur de moine lorsque vous utilisez un pouvoir de moine ou un pouvoir de voie parangonique de moine.



WILLIAM O'CONNOR

## DON DE L'EXIGENCE [BATAILLEUR MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Con 13

**Avantage :** vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du batailleur.

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser le pouvoir exigence du batailleur, mais la marque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## DON DE LA DISCIPLINE [PSION MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Int 13

**Avantage :** vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du psion.

Choisissez un pouvoir d'attaque à volonté de psion de niveau 1. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre, mais vous ne pouvez pas l'accroître.

De plus, vous pouvez utiliser un focaliseur de psion lorsque vous utilisez un pouvoir de psion ou un pouvoir de voie parangonique de psion.

## DON DE LA FERVEUR [FLAMBOYANT MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Cha 13

**Avantage :** vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du flamboyant.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser le pouvoir regain flamboyant du flamboyant.

## ÉTUDIANT DES RUNES DIVINES [PRÊTRE DES RUNES MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** For 13

**Avantage :** vous êtes formé à la compétence Religion.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser le pouvoir de prêtre des runes rune de réparation.

## TIREUR D'ÉLITE PRIMAL [LIMIER MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** Sag 13

**Avantage :** vous êtes formé à la compétence Nature. Une fois par jour, vous pouvez utiliser le pouvoir *tir implacable* du limier. Vous ne regagnez pas l'usage de ce pouvoir quand vous dépensez un point d'action.

Choisissez un pouvoir d'attaque à volonté de limier de niveau 1. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre.

## TALENTS D'ÉCHANGE DE POUVOIR

Comme le flamboyant, le batailleur et le psion ne disposent pas de pouvoirs d'attaque de rencontre, le talent d'échange de pouvoir Pouvoir de novice du *Manuel des Joueurs* n'a guère d'utilité quand ces classes entrent en jeu. Les talents qui suivent sont des alternatives pour les personnages qui se multiclassent dans des classes ayant l'aptitude de classe d'accentuation psionique.

## COMPLÉMENT PSIONIQUE [RENCONTRE MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** aptitude de classe d'accentuation psionique, n'importe quel talent de multiclassage spécifique à une classe disposant de l'aptitude d'accentuation psionique, niveau 4

**Avantage :** vous pouvez échanger un de vos pouvoirs d'attaque à volonté accentuables contre un pouvoir d'attaque à volonté accentuable du même niveau (ou d'un niveau inférieur) de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre.

## CONFORMISTE PSIONIQUE [RENCONTRE MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** aptitude de classe d'accentuation psionique, n'importe quel talent de multiclassage spécifique à une classe n'ayant pas l'aptitude d'accentuation psionique, niveau 4

**Avantage :** vous pouvez échanger un de vos pouvoirs d'attaque à volonté accentuables contre un pouvoir d'attaque de rencontre du même niveau (ou d'un niveau inférieur) de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé. Vous perdez un nombre de points de pouvoir dépendant du niveau du pouvoir d'attaque à volonté : niveau 1-10, 2 points de pouvoir ; niveau 11-20, 4 points de pouvoir ; niveau 21-30, 6 points de pouvoir.

## DILETTANTE PSIONIQUE [RENCONTRE MULTICLASSÉ]

**Prérequis :** n'importe quel talent de multiclassage spécifique à une classe disposant de l'aptitude d'accentuation psionique, n'importe quelle classe ne disposant pas de l'aptitude de classe d'accentuation psionique, niveau 4

**Avantage :** vous pouvez échanger un de vos pouvoirs d'attaque de rencontre contre un pouvoir d'attaque à volonté accentuable du même niveau (ou d'un niveau inférieur) de la classe dans laquelle vous êtes multiclassé. Vous pouvez utiliser ce pouvoir une fois par rencontre. Vous gagnez un nombre de points de pouvoir dépendant du niveau du pouvoir d'attaque à volonté : niveau 1-10, 2 points de pouvoir ; niveau 11-20, 4 points de pouvoir ; niveau 21-30, 6 points de pouvoir.

## MULTICLASSAGE PARANGONIQUE

Les règles qui suivent s'ajoutent à celles qui traitent du multiclassage parangonique, page 209 du *Manuel des Joueurs*.

**Conditions :** pour bénéficier du multiclassage parangonique, vous devez avoir un talent de rencontre multiclassé, un talent utilitaire multiclassé et un talent quotidien multiclassé, quels que soient leurs noms. Les trois talents doivent cependant concerner la même classe.

**Accentuation psionique :** si l'une de vos classes dispose de l'aptitude de classe d'accentuation psionique et que vous choisissez un multiclassage parangonique, les avantages que vous obtenez au niveau 11 sont différents de ceux indiqués dans le *Manuel des Joueurs*, tandis que ceux des niveaux 12 et 20 restent les mêmes.

Si votre première et votre deuxième classes disposent toutes deux de l'aptitude de classe d'accentuation psionique, au niveau 11, vous gagnez 2 points de pouvoir et choisissez un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 7 (ou moins) de votre classe secondaire.

Si votre première classe dispose de l'aptitude de classe d'accentuation psionique, mais pas votre classe secondaire, au niveau 11, vous choisissez un pouvoir d'attaque à volonté issu de votre classe secondaire ainsi qu'un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 7 (ou moins) issu de cette classe.

Si votre première classe ne dispose pas de l'aptitude de classe d'accentuation psionique tandis que votre classe secondaire l'a bel et bien, au niveau 11, vous perdez un pouvoir d'attaque à volonté de votre première classe, mais vous gagnez 2 points de pouvoir et choisissez un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 7 (ou moins) de votre classe secondaire.

# FOCALISEURS SUPÉRIEURS

Conçus au moyen de matériaux exotiques et de techniques magiques, les focaliseurs supérieurs accroissent le potentiel du porteur. Malgré leur origine, on ne peut les considérer comme des objets magiques à part entière, mais tout comme les focaliseurs habituels, il est possible de les rendre magiques avec le rituel Enchantement d'objet. Chaque type de focaliseur supérieur s'accompagne d'au moins une propriété qui améliore les pouvoirs d'attaque du porteur, comme une précision accrue ou des déplacements forcés augmentés. Ces propriétés sont comparables à celles qu'ont de nombreuses armes.

## UTILISATION D'UN FOCALISEUR SUPÉRIEUR

Pour profiter des avantages d'un focaliseur supérieur, vous avez besoin du talent Maniement des focaliseurs supérieurs (cf. page 182). Si vous vous servez d'un tel objet sans le talent nécessaire, vous ne profitez d'aucune de ses propriétés, mais vous pouvez toutefois l'utiliser comme un focaliseur ordinaire de son type si vous en êtes capable en temps normal.

### FOCALISEURS SUPÉRIEURS

| Baguettes                   | Prix | Poids | Propriétés                           |
|-----------------------------|------|-------|--------------------------------------|
| Baguette de cendres         | 18   | —     | Critique renforcé, énergétique (feu) |
| Baguette de dent draconique | 18   | —     | Infaillible, meurtrier               |
| Baguette de sorbier         | 15   | —     | Énergétique (électricité), lointain  |
| Baguette précise            | 20   | —     | Précis                               |

| Bâtons                      | Prix | Poids | Propriétés                        |
|-----------------------------|------|-------|-----------------------------------|
| Bâton de perversion mentale | 16   | 2 kg  | Énergétique (psychique), lointain |
| Bâton de vif-sorbier        | 15   | 2 kg  | Énergétique (tonnerre), porteur   |
| Bâton gardien               | 13   | 2 kg  | Bouclier, énergétique (force)     |
| Bâton précis                | 20   | 2 kg  | Précis                            |

| Orbes            | Prix | Poids | Propriétés                            |
|------------------|------|-------|---------------------------------------|
| Orbe de cristal  | 27   | 1 kg  | Énergétique (psychique), irrésistible |
| Orbe de néphrite | 27   | 1 kg  | Énergétique (acide), implacable       |
| Orbe pétrifié    | 25   | 1 kg  | Énergétique (force), porteur          |
| Orbe précis      | 30   | 1 kg  | Précis                                |

| Sceptres                | Prix | Poids | Propriétés                             |
|-------------------------|------|-------|----------------------------------------|
| Sceptre de frêne        | 22   | 1 kg  | Énergétique (feu), infaillible         |
| Sceptre de mortesquille | 22   | 1 kg  | Énergétique (nécrotique), irrésistible |
| Sceptre du défi         | 18   | 1 kg  | Bouclier, énergétique (radiant)        |
| Sceptre précis          | 25   | 1 kg  | Précis                                 |

| Symboles sacrés     | Prix | Poids | Propriétés                      |
|---------------------|------|-------|---------------------------------|
| Symbole astral      | 18   | 500 g | Énergétique (radiant), lointain |
| Symbole de garde    | 21   | 500 g | Bouclier, implacable            |
| Symbole du courroux | 23   | 500 g | Critique renforcé, irrésistible |
| Symbole précis      | 25   | 500 g | Précis                          |

| Tomes           | Prix | Poids  | Propriétés                      |
|-----------------|------|--------|---------------------------------|
| Tome de l'écho  | 15   | 1,5 kg | Infaillible, lointain           |
| Tome interdit   | 15   | 1,5 kg | Meurtrier, implacable           |
| Tome innommable | 15   | 1,5 kg | Critique renforcé, irrésistible |

| Totems                    | Prix | Poids | Propriétés                             |
|---------------------------|------|-------|----------------------------------------|
| Totem de vision lointaine | 14   | 1 kg  | Lointain, meurtrier                    |
| Totem des tempêtes        | 18   | 1 kg  | Énergétique (tonnerre), implacable     |
| Totem glacé               | 15   | 1 kg  | Critique renforcé, énergétique (froid) |
| Totem précis              | 20   | 1 kg  | Précis                                 |

## LECTURE DE LA TABLE

Chaque ligne de la table des focaliseurs supérieurs donne les renseignements suivants :

**Nom** : le nom du focaliseur supérieur est indiqué dans la colonne de gauche.

**Prix** : le coût du focaliseur supérieur exprimé en pièces d'or. Le prix des focaliseurs supérieurs magiques inclut ce coût.

**Poids** : le poids du focaliseur supérieur.

**Propriétés** : les propriétés du focaliseur supérieur.

## PROPRIÉTÉS DES FOCALISEURS SUPÉRIEURS

Les propriétés d'un focaliseur supérieur ne s'appliquent qu'aux attaques effectuées avec celui-ci. Elles n'affectent que les pouvoirs de focaliseur, même quand un focaliseur peut être utilisé pour effectuer des attaques d'arme.

**Bouclier** : chaque fois que vous touchez au moins une cible avec un pouvoir d'attaque utilisant un focaliseur bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de bouclier de +1 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Critique renforcé** : lorsque vous réussissez un coup critique avec un focaliseur à critique renforcé, l'attaque inflige 1d10 dégâts supplémentaires. Les dégâts supplémentaires passent à 2d10 au niveau 11 et à 3d10 au niveau 21.

**Énergétique** : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque par l'intermédiaire d'un focaliseur énergétique, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts si le pouvoir s'accompagne du mot-clé correspondant au type de dégâts du focaliseur. Ce bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

**Implacable** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre la Vigueur quand vous attaquez avec un focaliseur implacable.

**Infaillible** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les Réflexes quand vous attaquez avec un focaliseur infaillible.

**Irrésistible** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre la Volonté quand vous attaquez avec un focaliseur irrésistible.

**Lointain** : la portée de vos pouvoirs d'attaque à distance et de zone augmente de 2 quand ils sont utilisés par l'intermédiaire d'un focaliseur lointain.

**Meurtrier** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts effectués avec un focaliseur meurtrier. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et +3 au niveau 21.

**Porteur** : chaque fois que vous tirez, poussez ou faites glisser une cible avec un pouvoir d'attaque utilisant un focaliseur porteur, la distance du déplacement forcé augmente de 1 case.

**Précis** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque effectués avec un focaliseur précis.



## DESCRIPTION DES FOCALISEURS SUPÉRIEURS

**Baguettes** : une baguette précise est un morceau de bois léger, droit et lisse, dont la pointe est particulièrement affûtée. Une baguette de cendres, en revanche, est noircie et tordue, chaude au toucher. Une baguette de dent draconique est en ivoire lisse, entourée de bandelettes d'or. Une baguette de sorbier est en bois poli, gravé de motifs de foudre.

**Bâtons** : un bâton précis est droit et lisse, bien équilibré et en bois dur et poli. Un bâton gardien est tiré d'une branche brute d'arbre guetteur, variété de chêne qui ne pousse qu'en Féerie. Un bâton de perversion mentale est en bois robuste, léger et poli, avec un cristal à facettes à l'extrémité. Un bâton de vif-sorbier est tiré d'un sorbier frappé par la foudre.

**Orbes** : un orbe précis est fait de verre soufflé limpide présentant de minuscules runes ciselées au niveau de l'équateur. Un orbe de cristal y ressemble, mais sa surface est marquée de facettes et peut être de n'importe quelle couleur. Un orbe de néphrite est sculpté dans une roche très métallique qui a une forte affinité avec la magie d'acide. Un orbe pétrifié est conçu en bois fossilisé.

**Sceptres** : un sceptre précis est un manche en argent renforcé de bandelettes dorées. Un sceptre de frêne est en bois dur noirci aux flammes et veiné de sève rouge cristallisée. Un sceptre de mortesquille est tiré d'un os de mort-vivant que plus rien n'anime. Un sceptre du défi est en or blanc serti de cristaux ou de gemmes.

**Symboles sacrés** : un symbole précis est gravé de signes de pouvoir qui canalisent l'énergie divine avec plus de justesse. Un symbole astral est fait de brume solidifiée issue de la Mer Astrale et émet une faible lueur argentée. Un symbole de garde présente des glyphes de protection sur sa surface en adamantium. Un symbole du courroux est fait de fer noir extrait de Chernoggar et gravé de runes de fureur divine.

**Tomes** : la couverture d'un tome de l'écho est une plaque de métal sertie d'argent et ses fines pages sont en mithral gravé de secrets arcaniques. Un tome interdit présente une lourde reliure, sa couverture étant verrouillée pour le garder à l'abri des regards indiscrets. Un tome innommable est fermé par des bandes métalliques pour en empêcher l'ouverture, mais il divulgue son savoir par l'intermédiaire de sinistres murmures nocturnes.

**Totems** : un totem précis est un court bâton de bois léger enveloppé de peau de serpent. Un totem de vision lointaine est constitué de plumes d'aigle accrochées à l'extrémité d'un os de rukh. Un totem glacé est un manche de glace éternelle dont le contact direct n'est pas soutenable (une épaisseur de fourrure blanche protège la main du porteur). Un totem des tempêtes est fait de bois calciné par la foudre et orné d'une plume d'oiseau-tonnerre.

# OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques de ce chapitre s'appuient sur les mêmes règles que ceux du *Manuel des Joueurs* et du *Manuel des Joueurs 2*. Ce chapitre présente un nouveau type de focaliseur magique : le focus ki (cf. page 206), utilisés par les moines.

## ARMES

Pour plus de détails sur le fonctionnement des armes magiques et la manière de les utiliser avec vos pouvoirs, reportez-vous à la section *Arme*, page 219.

### ARMES MAGIQUES

| Niv. | Nom                             | Prix (po) | Catégories                           |
|------|---------------------------------|-----------|--------------------------------------|
| 2    | Arme de courroux partagé +1     | 520       | Corps à corps                        |
| 2    | Arme de manifestation +1        | 520       | Toutes                               |
| 2    | Arme psychokinétique +1         | 520       | Corps à corps                        |
| 3    | Arme anathème +1                | 680       | Toutes                               |
| 3    | Arme d'inertie +1               | 680       | Fléaux, marteaux, masses             |
| 3    | Arme ki +1                      | 680       | Toutes                               |
| 4    | Arme contrariante +1            | 840       | Distance                             |
| 4    | Arme de pagaille +1             | 840       | Lames légères, lames lourdes         |
| 4    | Arme de riposte +1              | 840       | Arcs, lances                         |
| 4    | Arme dénudante +1               | 840       | Arcs, lances                         |
| 5    | Arme de macération psychique +1 | 1 000     | Marteaux, masses                     |
| 5    | Arme de piqûre mentale +1       | 1 000     | Lames légères, lames lourdes, lances |
| 7    | Arme de courroux partagé +2     | 2 600     | Corps à corps                        |
| 7    | Arme de manifestation +2        | 2 600     | Toutes                               |
| 7    | Arme psychokinétique +2         | 2 600     | Corps à corps                        |
| 8    | Arme anathème +2                | 3 400     | Toutes                               |
| 8    | Arme d'inertie +2               | 3 400     | Fléaux, marteaux, masses             |
| 8    | Arme ki +2                      | 3 400     | Toutes                               |
| 9    | Arme contrariante +2            | 4 200     | Distance                             |
| 9    | Arme de pagaille +2             | 4 200     | Lames légères, lames lourdes         |
| 9    | Arme de riposte +2              | 4 200     | Arcs, lances                         |
| 9    | Arme dénudante +2               | 4 200     | Arcs, lances                         |
| 10   | Arme de macération psychique +2 | 5 000     | Marteaux, masses                     |
| 10   | Arme de piqûre mentale +2       | 5 000     | Lames légères, lames lourdes, lances |
| 10   | Arme du protecteur +2           | 5 000     | Corps à corps                        |
| 12   | Arme de courroux partagé +3     | 13 000    | Corps à corps                        |
| 12   | Arme de manifestation +3        | 13 000    | Toutes                               |
| 12   | Arme psychokinétique +3         | 13 000    | Corps à corps                        |
| 13   | Arme anathème +3                | 17 000    | Toutes                               |
| 13   | Arme d'inertie +3               | 17 000    | Fléaux, marteaux, masses             |
| 13   | Arme ki +3                      | 17 000    | Toutes                               |
| 14   | Arme contrariante +3            | 21 000    | Distance                             |
| 14   | Arme de pagaille +3             | 21 000    | Lames légères, lames lourdes         |
| 14   | Arme de riposte +3              | 21 000    | Arcs, lances                         |
| 14   | Arme dénudante +3               | 21 000    | Arcs, lances                         |
| 15   | Arme de macération psychique +3 | 25 000    | Marteaux, masses                     |

### ARMES MAGIQUES (SUITE)

| Niv. | Nom                             | Prix (po) | Catégories                           |
|------|---------------------------------|-----------|--------------------------------------|
| 15   | Arme de piqûre mentale +3       | 25 000    | Lames légères, lames lourdes, lances |
| 15   | Arme du protecteur +3           | 25 000    | Corps à corps                        |
| 17   | Arme de courroux partagé +4     | 65 000    | Corps à corps                        |
| 17   | Arme de manifestation +4        | 65 000    | Toutes                               |
| 17   | Arme psychokinétique +4         | 65 000    | Corps à corps                        |
| 18   | Arme anathème +4                | 85 000    | Toutes                               |
| 18   | Arme d'inertie +4               | 85 000    | Fléaux, marteaux, masses             |
| 18   | Arme ki +4                      | 85 000    | Toutes                               |
| 19   | Arme contrariante +4            | 105 000   | Distance                             |
| 19   | Arme de pagaille +4             | 105 000   | Lames légères, lames lourdes         |
| 19   | Arme de riposte +4              | 105 000   | Arcs, lances                         |
| 19   | Arme dénudante +4               | 105 000   | Arcs, lances                         |
| 20   | Arme de macération psychique +4 | 125 000   | Marteaux, masses                     |
| 20   | Arme de piqûre mentale +4       | 125 000   | Lames légères, lames lourdes, lances |
| 20   | Arme du protecteur +4           | 125 000   | Corps à corps                        |
| 22   | Arme de courroux partagé +5     | 325 000   | Corps à corps                        |
| 22   | Arme de manifestation +5        | 325 000   | Toutes                               |
| 22   | Arme psychokinétique +5         | 325 000   | Corps à corps                        |
| 23   | Arme anathème +5                | 425 000   | Toutes                               |
| 23   | Arme d'inertie +5               | 425 000   | Fléaux, marteaux, masses             |
| 23   | Arme ki +5                      | 425 000   | Toutes                               |
| 24   | Arme contrariante +5            | 525 000   | Distance                             |
| 24   | Arme de pagaille +5             | 525 000   | Lames légères, lames lourdes         |
| 24   | Arme de riposte +5              | 525 000   | Arcs, lances                         |
| 24   | Arme dénudante +5               | 525 000   | Arcs, lances                         |
| 25   | Arme de macération psychique +5 | 625 000   | Marteaux, masses                     |
| 25   | Arme de piqûre mentale +5       | 625 000   | Lames légères, lames lourdes, lances |
| 25   | Arme du protecteur +5           | 625 000   | Corps à corps                        |
| 27   | Arme de courroux partagé +6     | 1 625 000 | Corps à corps                        |
| 27   | Arme de manifestation +6        | 1 625 000 | Toutes                               |
| 27   | Arme psychokinétique +6         | 1 625 000 | Corps à corps                        |
| 28   | Arme anathème +6                | 2 125 000 | Toutes                               |
| 28   | Arme d'inertie +6               | 2 125 000 | Fléaux, marteaux, masses             |
| 28   | Arme ki +6                      | 2 125 000 | Toutes                               |
| 29   | Arme contrariante +6            | 2 625 000 | Distance                             |
| 29   | Arme de pagaille +6             | 2 625 000 | Lames légères, lames lourdes         |
| 29   | Arme de riposte +6              | 2 625 000 | Arcs, lances                         |
| 29   | Arme dénudante +6               | 2 625 000 | Arcs, lances                         |
| 30   | Arme de macération psychique +6 | 3 125 000 | Marteaux, masses                     |
| 30   | Arme de piqûre mentale +6       | 3 125 000 | Lames légères, lames lourdes, lances |
| 30   | Arme du protecteur +6           | 3 125 000 | Corps à corps                        |



### Arme anathème

Niveau 3+

Cette arme étincelle en présence d'une menace aberrante et se montre plus incisive contre ces 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 :** toutes

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures aberrantes

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** action mineure. Si elle est effectuée avant la fin de la rencontre, votre prochaine attaque avec cette arme qui touche une créature aberrante lui inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

**Accentuation 2 :** les dégâts supplémentaires sont de 2[A].

### Arme contrariante

Niveau 4+

Sur votre ordre, cette arme génère un champ d'énergie chatoyante qui cerne votre adversaire et réprime les attaques de ses alliés.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 4  | +1 | 840 po    | Niv. 19 | +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9  | +2 | 4 200 po  | Niv. 24 | +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 | +3 | 21 000 po | Niv. 29 | +6 | 2 625 000 po |

**Arme :** distance

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque à distance en utilisant cette arme. **Effet :** jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les ennemis situés dans un rayon de 3 cases de l'ennemi que vous avez touché ne peuvent effectuer d'attaques à distance ou de zone contre des créatures situées à plus de 3 cases de celui-ci.

### Arme d'inertie

Niveau 3+

Quand vous forcez l'adversaire à bouger contre son gré, l'énergie solide qui gaine cette arme se déploie soudain dans un craquement retentissant qui fait reculer 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 :** fléaux, marteaux, masses

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d10 dégâts de force par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** action libre.

**Déclencheur :** vous poussez ou faites glisser un ennemi avec une attaque utilisant cette arme.

**Effet :** vous poussez de 1 case chaque ennemi qui vous est adjacent, autre que l'ennemi que vous avez poussé ou fait glisser.

**Accentuation 2 (force) :** votre attaque inflige 1d10 dégâts de force supplémentaires.

### Arme de courroux partagé

Niveau 2+

Lorsque vous êtes blessé, cette arme transfère votre colère à un allié pour l'inciter à attaquer.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 :** corps à corps

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** réaction immédiate. **Déclencheur :** un ennemi vous met en péril. **Effet :** un allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

### Arme de macération psychique

Niveau 5+

Cette arme canalise l'énergie psychique pour que vos assauts mentaux puissent continuer à résonner chez l'ennemi après l'avoir frappé.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 :** marteaux, masses

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de dégâts des attaques psychiques utilisant cette arme.

**Pouvoir (quotidien ♦ psychique) :** action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque psychique utilisant cette arme. **Effet :** l'ennemi subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Niveau 15 ou 20 :** 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

**Niveau 25 ou 30 :** 15 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

### Arme de manifestation

Niveau 2+

Vous vous concentrez mentalement sur l'énergie psionique que renferme cette arme, ce qui vous permet d'en extraire une dose de puissance.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 2  | +1 | 520 po    | Niv. 17 | +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7  | +2 | 2 600 po  | Niv. 22 | +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 | +3 | 13 000 po | Niv. 27 | +6 | 1 625 000 po |

**Arme :** toutes

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Vous gagnez 1 point de pouvoir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ne pouvez utiliser ce point de pouvoir que pour accentuer un pouvoir d'attaque psionique.

### Arme de pagaille

Niveau 4+

Cette arme émet une lueur vacillante en frappant l'ennemi, qu'elle déplace en position défavorable parmi vos alliés.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 :** lames légères, lames lourdes

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable, téléportation) :** action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque utilisant cette arme. **Effet :** vous téléportez l'ennemi dans une case adjacente à l'un de vos alliés.

**Accentuation 2 :** l'ennemi confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Arme de piqûre mentale

Niveau 5+

Cette arme s'abat en projetant des pointes d'énergie mentale vers vos ennemis attirés.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 |

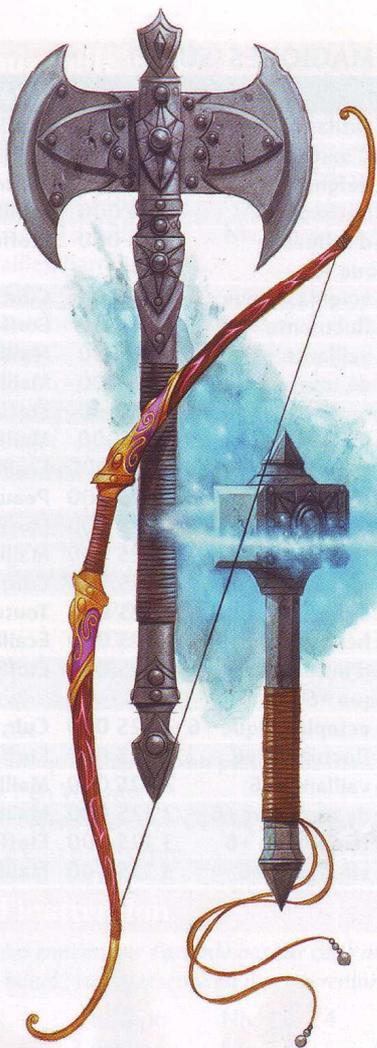
**Arme :** lames légères, lames lourdes, lances

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable, psychique) :** action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque utilisant cette arme. **Effet :** chaque ennemi que vous avez marqué subit des dégâts psychiques égaux au bonus d'altération de l'arme.

**Accentuation 2 :** les dégâts psychiques sont égaux à 1d10 + le bonus d'altération de l'arme.



### Arme de riposte

Niveau 4+

Les esprits de grands combattants liés à cette arme se mettent en colère quand on vous attaque ; ils vous prêtent leur force pour repousser l'adversaire.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 : arcs, lances

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien)** : réaction immédiate. *Déclencheur* : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou de proximité. *Effet* : effectuez une attaque de base à distance contre l'ennemi en question en utilisant cette arme. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité. En cas de réussite, vous poussez également la cible de 2 cases.

### Arme dénudante

Niveau 4+

Les serments ancestraux qui sont gravés sur cette arme brillent d'une lueur pourpre quand vous les invoquez pour surmonter les protections de l'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 : arcs, lances

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété** : chaque fois que vous mettez un ennemi en péril avec une attaque à distance de limier utilisant cette arme, vous pouvez vous décaler de 1 case.

**Pouvoir (quotidien)** : action libre. *Déclencheur* : vous touchez un ennemi avec une attaque de limier. *Effet* : l'attaque ignore les immunités et résistances de l'ennemi.

### Arme du protecteur

Niveau 10+

Cette arme, couverte de motifs de boucliers, fait payer chèrement vos ennemis quand ils vous ignorent et s'en prennent à vos amis.

|         |    |            |         |    |              |
|---------|----|------------|---------|----|--------------|
| Niv. 10 | +2 | 5 000 po   | Niv. 25 | +5 | 625 000 po   |
| Niv. 15 | +3 | 25 000 po  | Niv. 30 | +6 | 3 125 000 po |
| Niv. 20 | +4 | 125 000 po |         |    |              |

Arme : corps à corps

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 avec les attaques d'opportunité

**Propriété** : tant qu'ils vous sont adjacents, vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable)** : action libre.

*Déclencheur* : vous touchez un ennemi avec une attaque d'opportunité utilisant cette arme. *Effet* : l'ennemi est également hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 4** : l'ennemi est étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et non hébété.

### Arme ki

Niveau 3+

Cette arme semble ne faire qu'un avec votre corps, ce qui vous permet d'infliger davantage de dégâts quand vous frappez plusieurs fois d'affilée.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 3  | +1 | 680 po    | Niv. 18 | +4 | 85 000 po    |
| Niv. 8  | +2 | 3 400 po  | Niv. 23 | +5 | 425 000 po   |
| Niv. 13 | +3 | 17 000 po | Niv. 28 | +6 | 2 125 000 po |

Arme : toutes

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété** : une fois par tour de jeu, lorsque vous utilisez votre pouvoir de déluge de coups, il inflige 2 dégâts supplémentaires aux cibles.

### Arme psychokinétique

Niveau 2+

D'une simple pensée, vous faites jaillir cette arme de vos mains vers un ennemi distant.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 : corps à corps

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (rencontre ♦ accentuable)** : action simple. Effectuez une attaque de base à distance en utilisant cette arme, même si elle n'a pas la propriété arme de jet légère ou arme de jet lourde. L'arme revient dans votre main après l'attaque.

**Accentuation 2** : l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

# ARMURES

Les armures magiques améliorent votre CA en ajoutant un bonus d'altération au bonus d'armure de l'objet. Reportez-vous au *Manuel des Joueurs* et au *Manuel des Joueurs 2* pour plus de renseignements sur les armures de maître.

## ARMURES MAGIQUES

| Niv. | Nom                             | Prix (po) | Catégories        |
|------|---------------------------------|-----------|-------------------|
| 2    | Armure aux mille yeux +1        | 520       | Écailles, harnois |
| 2    | Armure d'éveil +1               | 520       | Peau, mailles     |
| 2    | Armure fuyante +1               | 520       | Étoffe, cuir      |
| 2    | Armure rutilante +1             | 520       | Mailles, écailles |
| 3    | Armure d'inattention +1         | 680       | Cuir, peau        |
| 3    | Armure défensive +1             | 680       | Toutes            |
| 3    | Armure hérisson +1              | 680       | Écailles, harnois |
| 4    | Armure d'influence psychique +1 | 840       | Étoffe, cuir      |
| 4    | Armure ectoplasmique +1         | 840       | Cuir, peau        |
| 4    | Armure fluctuante +1            | 840       | Étoffe, cuir      |
| 4    | Armure vaillante +1             | 840       | Mailles, écailles |
| 5    | Armure vif-argent +1            | 1 000     | Mailles           |
| 7    | Armure aux mille yeux +2        | 2 600     | Écailles, harnois |
| 7    | Armure d'éveil +2               | 2 600     | Peau, mailles     |
| 7    | Armure fuyante +2               | 2 600     | Étoffe, cuir      |
| 7    | Armure rutilante +2             | 2 600     | Mailles, écailles |
| 8    | Armure d'inattention +2         | 3 400     | Cuir, peau        |
| 8    | Armure défensive +2             | 3 400     | Toutes            |
| 8    | Armure hérisson +2              | 3 400     | Écailles, harnois |
| 9    | Armure d'influence psychique +2 | 4 200     | Étoffe, cuir      |
| 9    | Armure ectoplasmique +2         | 4 200     | Cuir, peau        |
| 9    | Armure fluctuante +2            | 4 200     | Étoffe, cuir      |
| 9    | Armure vaillante +2             | 4 200     | Mailles, écailles |
| 10   | Armure de transport +2          | 5 000     | Mailles, écailles |
| 10   | Armure vif-argent +2            | 5 000     | Mailles           |
| 12   | Armure aux mille yeux +3        | 13 000    | Écailles, harnois |
| 12   | Armure d'éveil +3               | 13 000    | Peau, mailles     |
| 12   | Armure fuyante +3               | 13 000    | Étoffe, cuir      |
| 12   | Armure rutilante +3             | 13 000    | Mailles, écailles |
| 13   | Armure d'inattention +3         | 17 000    | Cuir, peau        |
| 13   | Armure défensive +3             | 17 000    | Toutes            |
| 13   | Armure hérisson +3              | 17 000    | Écailles, harnois |
| 14   | Armure d'influence psychique +3 | 21 000    | Étoffe, cuir      |
| 14   | Armure ectoplasmique +3         | 21 000    | Cuir, peau        |
| 14   | Armure fluctuante +3            | 21 000    | Étoffe, cuir      |
| 14   | Armure vaillante +3             | 21 000    | Mailles, écailles |
| 15   | Armure de transport +3          | 25 000    | Mailles, écailles |
| 15   | Armure vif-argent +3            | 25 000    | Mailles           |
| 17   | Armure aux mille yeux +4        | 65 000    | Écailles, harnois |
| 17   | Armure d'éveil +4               | 65 000    | Peau, mailles     |
| 17   | Armure fuyante +4               | 65 000    | Étoffe, cuir      |
| 17   | Armure rutilante +4             | 65 000    | Mailles, écailles |
| 18   | Armure d'inattention +4         | 85 000    | Cuir, peau        |
| 18   | Armure défensive +4             | 85 000    | Toutes            |
| 18   | Armure hérisson +4              | 85 000    | Écailles, harnois |
| 19   | Armure d'influence psychique +4 | 105 000   | Étoffe, cuir      |
| 19   | Armure ectoplasmique +4         | 105 000   | Cuir, peau        |
| 19   | Armure fluctuante +4            | 105 000   | Étoffe, cuir      |
| 19   | Armure vaillante +4             | 105 000   | Mailles, écailles |
| 20   | Armure de transport +4          | 125 000   | Mailles, écailles |
| 20   | Armure temporelle +4            | 125 000   | Étoffe            |
| 20   | Armure vif-argent +4            | 125 000   | Mailles           |
| 22   | Armure aux mille yeux +5        | 325 000   | Écailles, harnois |
| 22   | Armure d'éveil +5               | 325 000   | Peau, mailles     |
| 22   | Armure fuyante +5               | 325 000   | Étoffe, cuir      |

## ARMURES MAGIQUES (SUITE)

| Niv. | Nom                             | Prix (po) | Catégories        |
|------|---------------------------------|-----------|-------------------|
| 22   | Armure rutilante +5             | 325 000   | Mailles, écailles |
| 23   | Armure d'inattention +5         | 425 000   | Cuir, peau        |
| 23   | Armure défensive +5             | 425 000   | Toutes            |
| 23   | Armure hérisson +5              | 425 000   | Écailles, harnois |
| 24   | Armure d'influence psychique +5 | 525 000   | Étoffe, cuir      |
| 24   | Armure ectoplasmique +5         | 525 000   | Cuir, peau        |
| 24   | Armure fluctuante +5            | 525 000   | Étoffe, cuir      |
| 24   | Armure vaillante +5             | 525 000   | Mailles, écailles |
| 25   | Armure de transport +5          | 625 000   | Mailles, écailles |
| 25   | Armure temporelle +5            | 625 000   | Étoffe            |
| 25   | Armure vif-argent +5            | 625 000   | Mailles           |
| 27   | Armure aux mille yeux +6        | 1 625 000 | Écailles, harnois |
| 27   | Armure d'éveil +6               | 1 625 000 | Peau, mailles     |
| 27   | Armure fuyante +6               | 1 625 000 | Étoffe, cuir      |
| 27   | Armure rutilante +6             | 1 625 000 | Mailles, écailles |
| 28   | Armure d'inattention +6         | 2 125 000 | Cuir, peau        |
| 28   | Armure défensive +6             | 2 125 000 | Toutes            |
| 28   | Armure hérisson +6              | 2 125 000 | Écailles, harnois |
| 29   | Armure d'influence psychique +6 | 2 625 000 | Étoffe, cuir      |
| 29   | Armure ectoplasmique +6         | 2 625 000 | Cuir, peau        |
| 29   | Armure fluctuante +6            | 2 625 000 | Étoffe, cuir      |
| 29   | Armure vaillante +6             | 2 625 000 | Mailles, écailles |
| 30   | Armure de transport +6          | 3 125 000 | Mailles, écailles |
| 30   | Armure temporelle +6            | 3 125 000 | Étoffe            |
| 30   | Armure vif-argent +6            | 3 125 000 | Mailles           |





**Armure aux mille yeux** Niveau 2+

Les yeux gravés sur cette armure lourde sont constamment à l'affût de l'ennemi.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 2  | +1 | 520 po    | Niv. 17 | +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7  | +2 | 2 600 po  | Niv. 22 | +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 | +3 | 13 000 po | Niv. 27 | +6 | 1 625 000 po |

**Armure :** écailles, harnois  
**Altération :** CA  
**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception.

**Pouvoir (rencontre) :** action libre. **Déclencheur :** un ennemi vous vise avec une attaque et vous lui conférez un avantage de combat. **Effet :** vous ne conférez pas d'avantage de combat à l'ennemi en question pour cette attaque.

**Armure d'éveil** Niveau 2+

Cette armure d'aspect ordinaire vous permet d'anticiper les embuscades.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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, mailles  
**Altération :** CA  
**Propriété :** tant que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté.

**Pouvoir (quotidien) :** aucune. **Déclencheur :** vous êtes surpris. **Effet :** vous n'êtes plus surpris.

**Armure d'inattention** Niveau 3+

Le regard de vos ennemis ne s'attarde pas sur cette armure d'aspect bien banal ; votre présence est à peine remarquée.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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, peau  
**Altération :** CA  
**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable, illusion) :** action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous disposez d'un camouflage contre les ennemis situés à plus de 2 cases de vous.

**Accentuation 1 :** vous disposez d'un camouflage total au lieu d'un camouflage.

**Armure d'influence psychique** Niveau 4+

Des énergies psychiques crépitantes affluent autour de vous et semblent exploser quand vous tentez un assaut mental.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 4  | +1 | 840 po    | Niv. 19 | +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9  | +2 | 4 200 po  | Niv. 24 | +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 | +3 | 21 000 po | Niv. 29 | +6 | 2 625 000 po |

**Armure :** étoffe, cuir  
**Altération :** CA  
**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable, psychique) :** action libre. **Déclencheur :** vous utilisez un pouvoir psychique. **Effet :** chaque créature qui vous est adjacente subit 1d6 dégâts psychiques et est poussée de 1 case.

**Accentuation 2 :** les dégâts psychiques passent à 2d6.  
**Accentuation 4 :** les dégâts psychiques passent à 3d6.

**Armure de transport** Niveau 10+

Les cristaux incrustés dans cette armure se mettent à briller quand on vous attaque et vous transportent non loin par enchantement. En canalisant davantage de puissance par l'intermédiaire des cristaux, vous pouvez emporter vos amis avec vous.

|         |    |            |         |    |              |
|---------|----|------------|---------|----|--------------|
| Niv. 10 | +2 | 5 000 po   | Niv. 25 | +5 | 625 000 po   |
| Niv. 15 | +3 | 25 000 po  | Niv. 30 | +6 | 3 125 000 po |
| Niv. 20 | +4 | 125 000 po |         |    |              |

**Armure :** mailles, écailles  
**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable, téléportation) :** interruption immédiate. **Déclencheur :** un ennemi vous touche. **Effet :** vous vous téléportez de 5 cases.

**Accentuation 1 :** vous téléportez également chaque allié adjacent à votre espace de départ dans des cases différentes adjacentes à votre espace de destination.

**Armure défensive** Niveau 3+

Cette armure très robuste réagit à vos pensées en se renforçant pour mieux vous protéger.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 3  | +1 | 680 po    | Niv. 18 | +4 | 85 000 po    |
| Niv. 8  | +2 | 3 400 po  | Niv. 23 | +5 | 425 000 po   |
| Niv. 13 | +3 | 17 000 po | Niv. 28 | +6 | 2 125 000 po |

**Armure :** toutes  
**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** interruption immédiate. **Déclencheur :** un ennemi vous touche. **Effet :** jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la défense touchée par l'ennemi en question

**Accentuation 1 :** le bonus passe à +5.

**Armure ectoplasmique** Niveau 4+

Cette armure, recouverte de motifs bigarrés qui varient au gré de votre humeur, vous permet de vous transformer en esprit.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 4  | +1 | 840 po    | Niv. 19 | +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9  | +2 | 4 200 po  | Niv. 24 | +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 | +3 | 21 000 po | Niv. 29 | +6 | 2 625 000 po |

**Armure :** cuir, peau  
**Altération :** CA  
**Propriété :** vous bénéficiez d'une résistance psychique 5. Niveau 14 ou 19 : résistance psychique 10. Niveau 24 ou 29 : résistance psychique 15.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** interruption immédiate. **Déclencheur :** un ennemi vous touche. **Effet :** vous êtes immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1 :** vous déphasez également jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Armure fluctuante** Niveau 4+

Cette armure s'adapte très vite aux changements de l'environnement pour vous protéger contre les effets néfastes.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 4  | +1 | 840 po    | Niv. 19 | +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9  | +2 | 4 200 po  | Niv. 24 | +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 | +3 | 21 000 po | Niv. 29 | +6 | 2 625 000 po |

**Armure :** étoffe, cuir  
**Altération :** CA

**Pouvoir (rencontre ♦ accentuable) :** aucune. **Déclencheur :** vous êtes victime d'un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. **Effet :** vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet.

**Accentuation 1 :** vous bénéficiez d'un bonus au jet de sauvegarde égal au bonus d'altération de l'armure.

### Armure fuyante Niveau 2+

Cette armure n'offre aucune prise aux adversaires qui voudraient vous clouer au sol.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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, cuir

**Altération :** CA

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'évasion.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** réaction immédiate.

**Déclencheur :** vous êtes immobilisé par une attaque. **Effet :** vous n'êtes plus immobilisé, et vous vous décalez de 1 case.

**Accentuation 1 :** le nombre de cases dont vous vous décalez est égal à la moitié de votre VD.

### Armure hérisson Niveau 3+

Quand on vous attaque, il se forme sur cette armure des crêtes et des pointes qui punissent aussitôt l'importun.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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 :** écailles, harnois

**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** action libre.

**Déclencheur :** un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps. **Effet :** l'ennemi en question subit 1d6 dégâts par point de bonus d'altération.

**Accentuation 2 :** les dégâts sont égaux à 1d10 par point de bonus d'altération.

### Armure rutilante Niveau 2+

Les énergies qui animent cette armure cristalline s'embrasent quand vous êtes blessé pour éblouir l'ennemi.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 2 +1  | 520 po    | Niv. 17 +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7 +2  | 2 600 po  | Niv. 22 +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 +3 | 13 000 po | Niv. 27 +6 | 1 625 000 po |

**Armure :** mailles, écailles

**Altération :** CA

**Pouvoir (rencontre ♦ accentuable) :** réaction immédiate.

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'une attaque. **Effet :** vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1 :** vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

### Armure temporelle Niveau 20+

Cette armure vole des bribes d'avenir pour vous aider dans le moment présent.

|            |            |            |              |
|------------|------------|------------|--------------|
| 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 bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'initiative.

**Pouvoir (quotidien) :** action mineure. Vous pouvez entreprendre une action simple supplémentaire à ce tour de jeu. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir et dépenser un point d'action dans une même rencontre.

### Armure vaillante Niveau 4+

Le filigrane d'argent de cette armure brille quand vous vous soignez, redonnant vigueur à vos alliés.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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, écailles

**Altération :** CA

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** action libre. **Déclencheur :** vous dépensez une récupération. **Effet :** chaque allié qui vous est adjacent gagne des points de vie temporaires égaux au double du bonus d'altération de l'armure.

**Accentuation 1 :** le nombre de points de vie temporaires est égal au triple du bonus d'altération de l'armure.

### Armure vif-argent Niveau 5+

Avec ses maillons à la consistance de l'étoffe mais aussi durs que l'acier, cette armure argentée ne vous encombrera pas.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 5 +1  | 1 000 po  | Niv. 20 +4 | 125 000 po   |
| Niv. 10 +2 | 5 000 po  | Niv. 25 +5 | 625 000 po   |
| Niv. 15 +3 | 25 000 po | Niv. 30 +6 | 3 125 000 po |

**Armure :** mailles

**Altération :** CA

**Propriété :** tant que vous avez au moins 1 point de pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la VD.

**Pouvoir (rencontre) :** action mineure. Vous vous décalez de 1 case.

## BÂTONS

Plusieurs classes, notamment le psion, se servent de bâtons comme focaliseurs. Souvent en bois, les bâtons peuvent également être en métal ou autres matériaux. Beaucoup sont sertis de gemmes ou de cristaux qui concentrent l'énergie magique de diverses sources.

Si vous pouvez utiliser un bâton comme focaliseur, suivez les règles normales d'utilisation des focaliseurs (cf. *Focaliseur*, page 219). Vous pouvez utiliser des pouvoirs d'arme de corps à corps par l'intermédiaire d'un bâton. Dans ce cas, le bâton est considéré comme un bâton magique (cf. *Arme*, page 219).

### BÂTONS

| Niv. | Nom                               | Prix (po) |
|------|-----------------------------------|-----------|
| 2    | Bâton d'aversion +1               | 520       |
| 2    | Bâton de discernement +1          | 520       |
| 2    | Bâton de la flamme maintenue +1   | 520       |
| 2    | Bâton des langues +1              | 520       |
| 2    | Bâton du guetteur attentif +1     | 520       |
| 3    | Bâton de l'esprit inexpugnable +1 | 680       |
| 3    | Bâton de l'évadé +1               | 680       |
| 4    | Bâton d'adaptation de l'être +1   | 840       |
| 4    | Bâton d'expulsion +1              | 840       |
| 4    | Bâton de lames psychiques +1      | 840       |
| 4    | Bâton du jongleur temporel +1     | 840       |
| 4    | Bâton du troisième œil +1         | 840       |
| 5    | Bâton de la source spontanée +1   | 1 000     |
| 5    | Bâton de savoir psionique +1      | 1 000     |
| 5    | Bâton du moissonneur +1           | 1 000     |
| 5    | Bâton du voyageur +1              | 1 000     |
| 7    | Bâton d'aversion +2               | 2 600     |
| 7    | Bâton de discernement +2          | 2 600     |
| 7    | Bâton de la flamme maintenue +2   | 2 600     |
| 7    | Bâton des langues +2              | 2 600     |
| 7    | Bâton du guetteur attentif +2     | 2 600     |

## BÂTONS (SUITE)

| Niv. | Nom                               | Prix (po) |
|------|-----------------------------------|-----------|
| 8    | Bâton de l'esprit inexpugnable +2 | 3 400     |
| 8    | Bâton de l'évadé +2               | 3 400     |
| 9    | Bâton d'adaptation de l'être +2   | 4 200     |
| 9    | Bâton d'expulsion +2              | 4 200     |
| 9    | Bâton de lames psychiques +2      | 4 200     |
| 9    | Bâton du jongleur temporel +2     | 4 200     |
| 9    | Bâton du troisième œil +2         | 4 200     |
| 10   | Bâton de la source spontanée +2   | 5 000     |
| 10   | Bâton de savoir psionique +2      | 5 000     |
| 10   | Bâton du moissonneur +2           | 5 000     |
| 10   | Bâton du voyageur +2              | 5 000     |
| 12   | Bâton d'aversion +3               | 13 000    |
| 12   | Bâton de discernement +3          | 13 000    |
| 12   | Bâton de la flamme maintenue +3   | 13 000    |
| 12   | Bâton des langues +3              | 13 000    |
| 12   | Bâton du guetteur attentif +3     | 13 000    |
| 13   | Bâton de l'esprit inexpugnable +3 | 17 000    |
| 13   | Bâton de l'évadé +3               | 17 000    |
| 14   | Bâton d'adaptation de l'être +3   | 21 000    |
| 14   | Bâton d'expulsion +3              | 21 000    |
| 14   | Bâton de lames psychiques +3      | 21 000    |
| 14   | Bâton du jongleur temporel +3     | 21 000    |
| 14   | Bâton du troisième œil +3         | 21 000    |
| 15   | Bâton de la source spontanée +3   | 25 000    |
| 15   | Bâton de savoir psionique +3      | 25 000    |
| 15   | Bâton du moissonneur +3           | 25 000    |
| 15   | Bâton du voyageur +3              | 25 000    |
| 17   | Bâton d'aversion +4               | 65 000    |
| 17   | Bâton de discernement +4          | 65 000    |
| 17   | Bâton de la flamme maintenue +4   | 65 000    |
| 17   | Bâton des langues +4              | 65 000    |
| 17   | Bâton du guetteur attentif +4     | 65 000    |
| 18   | Bâton de l'esprit inexpugnable +4 | 85 000    |
| 18   | Bâton de l'évadé +4               | 85 000    |
| 19   | Bâton d'adaptation de l'être +4   | 105 000   |
| 19   | Bâton d'expulsion +4              | 105 000   |
| 19   | Bâton de lames psychiques +4      | 105 000   |
| 19   | Bâton du jongleur temporel +4     | 105 000   |
| 19   | Bâton du troisième œil +4         | 105 000   |
| 20   | Bâton de la source spontanée +4   | 125 000   |
| 20   | Bâton de savoir psionique +4      | 125 000   |
| 20   | Bâton du moissonneur +4           | 125 000   |
| 20   | Bâton du voyageur +4              | 125 000   |
| 22   | Bâton d'aversion +5               | 325 000   |
| 22   | Bâton de discernement +5          | 325 000   |
| 22   | Bâton de la flamme maintenue +5   | 325 000   |
| 22   | Bâton des langues +5              | 325 000   |
| 22   | Bâton du guetteur attentif +5     | 325 000   |
| 23   | Bâton de l'esprit inexpugnable +5 | 425 000   |
| 23   | Bâton de l'évadé +5               | 425 000   |
| 24   | Bâton d'adaptation de l'être +5   | 525 000   |
| 24   | Bâton d'expulsion +5              | 525 000   |
| 24   | Bâton de lames psychiques +5      | 525 000   |
| 24   | Bâton du jongleur temporel +5     | 525 000   |
| 24   | Bâton du troisième œil +5         | 525 000   |
| 25   | Bâton de la source spontanée +5   | 625 000   |
| 25   | Bâton de savoir psionique +5      | 625 000   |
| 25   | Bâton du moissonneur +5           | 625 000   |
| 25   | Bâton du voyageur +5              | 625 000   |
| 27   | Bâton d'aversion +6               | 1 625 000 |
| 27   | Bâton de discernement +6          | 1 625 000 |
| 27   | Bâton de la flamme maintenue +6   | 1 625 000 |
| 27   | Bâton des langues +6              | 1 625 000 |
| 27   | Bâton du guetteur attentif +6     | 1 625 000 |
| 28   | Bâton de l'esprit inexpugnable +6 | 2 125 000 |
| 28   | Bâton de l'évadé +6               | 2 125 000 |
| 29   | Bâton d'adaptation de l'être +6   | 2 625 000 |

## BÂTONS (SUITE)

| Niv. | Nom                             | Prix (po) |
|------|---------------------------------|-----------|
| 29   | Bâton d'expulsion +6            | 2 625 000 |
| 29   | Bâton de lames psychiques +6    | 2 625 000 |
| 29   | Bâton du jongleur temporel +6   | 2 625 000 |
| 29   | Bâton du troisième œil +6       | 2 625 000 |
| 30   | Bâton de la source spontanée +6 | 3 125 000 |
| 30   | Bâton de savoir psionique +6    | 3 125 000 |
| 30   | Bâton du moissonneur +6         | 3 125 000 |
| 30   | Bâton du voyageur +6            | 3 125 000 |

### Bâton d'adaptation de l'être

Niveau 4+

Ce bâton anime votre corps dès que vous percevez un danger, pour que vous et vos alliés l'esquiez.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 4 +1  | 840 po    | Niv. 19 +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9 +2  | 4 200 po  | Niv. 24 +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 +3 | 21 000 po | Niv. 29 +6 | 2 625 000 po |

#### Focaliseur (bâton)

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Perception.

Niveau 14 ou 19 : bonus d'objet de +2.

Niveau 24 ou 29 : bonus d'objet de +3.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** interruption immédiate. *Déclencheur :* un ennemi vous touche. *Effet :* vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à 5 + le bonus d'altération du bâton jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1 :** chaque allié qui vous est adjacent bénéficie également de la résistance jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

### Bâton d'aversion

Niveau 2+

Tant que vous portez ce bâton, tout adversaire affecté par vos pouvoirs rechigne à vous attaquer.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 2 +1  | 520 po    | Niv. 17 +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7 +2  | 2 600 po  | Niv. 22 +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 +3 | 13 000 po | Niv. 27 +6 | 1 625 000 po |

#### Focaliseur (bâton)

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques des ennemis victimes de vos effets.

### Bâton d'expulsion

Niveau 4+

Vos adversaires ne peuvent résister à l'emprise de ce bâton à pointe de cristal quand vous les déplacez comme des pions.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 4 +1  | 840 po    | Niv. 19 +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9 +2  | 4 200 po  | Niv. 24 +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 +3 | 21 000 po | Niv. 29 +6 | 2 625 000 po |

#### Focaliseur (bâton)

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts de force par point de bonus d'altération

**Propriété :** lorsque vous poussez ou tirez une créature avec un pouvoir utilisant ce bâton, le déplacement forcé augmente de 1 case.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. *Déclencheur :* vous touchez un ennemi avec une attaque de force utilisant ce bâton. *Effet :* l'ennemi se retrouve à terre.



## Bâton de discernement

Niveau 2+

Armé de ce bâton d'aspect fragile, vous percevez certains secrets ainsi que les créatures qui cherchent à se cacher.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 2  | +1 | 520 po    | Niv. 17 | +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7  | +2 | 2 600 po  | Niv. 22 | +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 | +3 | 13 000 po | Niv. 27 | +6 | 1 625 000 po |

### Focaliseur (bâton)

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété** : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Intuition.

Niveau 12 ou 17 : bonus d'objet de +2.

Niveau 22 ou 27 : bonus d'objet de +3.

**Pouvoir (rencontre)** : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les ennemis ne disposent d'aucun camouflage ou camouflage total contre vos attaques.

**Maintien (mineure)** : l'effet persiste si vous dépensez 1 point de pouvoir.

## Bâton de l'esprit inexpugnable

Niveau 3+

Ce bâton d'adamantium vous protège des attaques mentales. Vous y faites converger votre puissance pour que la protection conférée s'applique à toutes les attaques.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 3  | +1 | 680 po    | Niv. 18 | +4 | 85 000 po    |
| Niv. 8  | +2 | 3 400 po  | Niv. 23 | +5 | 425 000 po   |
| Niv. 13 | +3 | 17 000 po | Niv. 28 | +6 | 2 125 000 po |

### Focaliseur (bâton)

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d8 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété** : vous bénéficiez d'une résistance psychique 5.

Niveau 13 ou 18 : résistance psychique 10.

Niveau 23 ou 28 : résistance psychique 15.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable)** : interruption immédiate. **Déclencheur** : un ennemi vous vise avec une attaque visant la Volonté. **Effet** : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus en Volonté égal au bonus d'altération du bâton.

**Accentuation 1** : le bonus s'applique en fait à toutes les défenses.

## Bâton de l'évadé

Niveau 3+

Ce bâton de bois vert vous permet de vous esquiver quand on vous fige sur place.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 3  | +1 | 680 po    | Niv. 18 | +4 | 85 000 po    |
| Niv. 8  | +2 | 3 400 po  | Niv. 23 | +5 | 425 000 po   |
| Niv. 13 | +3 | 17 000 po | Niv. 28 | +6 | 2 125 000 po |

### Focaliseur (bâton)

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété** : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets préjudiciables immobilisés et ralentis.

**Pouvoir (quotidien ♦ téléportation)** : réaction immédiate.

**Déclencheur** : vous êtes immobilisé par une attaque. **Effet** : l'effet qui vous a immobilisé est annulé, et vous vous téléportez de 5 cases.



## Bâton de la flamme maintenue

Niveau 2+

Ce bâton est chargé d'énergie psychique tant qu'il reste en contact avec vous et que vous disposez d'une réserve psionique.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 2  | +1 | 520 po    | Niv. 17 | +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7  | +2 | 2 600 po  | Niv. 22 | +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 | +3 | 13 000 po | Niv. 27 | +6 | 1 625 000 po |

### Focaliseur (bâton)

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts psychiques par point de bonus d'altération si vous disposez d'au moins 1 point de pouvoir

## Bâton de la source spontanée

Niveau 5+

Ce bâton puise dans l'énergie résiduelle pour vous permettre de moins dépenser quand vous frappez un adversaire.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 5  | +1 | 1 000 po  | Niv. 20 | +4 | 125 000 po   |
| Niv. 10 | +2 | 5 000 po  | Niv. 25 | +5 | 625 000 po   |
| Niv. 15 | +3 | 25 000 po | Niv. 30 | +6 | 3 125 000 po |

### Focaliseur (bâton)

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien)** : action libre. **Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque psionique accentué.

**Effet** : vous regagnez 2 points de pouvoir.

Niveau 15 à 20 : regagnez 4 points de pouvoir.

Niveau 25 à 30 : regagnez 6 points de pouvoir.

**Bâton de lames psychiques** Niveau 4+

Ce bâton métallique léger vous permet d'établir un lien mental avec votre adversaire. C'est ainsi que vous pouvez désormais le désorienter en harcelant son esprit d'accès de douleur.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 4 +1  | 840 po    | Niv. 19 +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9 +2  | 4 200 po  | Niv. 24 +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 +3 | 21 000 po | Niv. 29 +6 | 2 625 000 po |

**Focaliseur (bâton)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Intimidation.

Niveau 14 ou 19 : bonus d'objet de +2.

Niveau 24 ou 29 : bonus d'objet de +3.

**Pouvoir (quotidien ♦ terreur) :** action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque psionique utilisant ce bâton. **Effet :** vous faites glisser l'ennemi de 1 case. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que l'ennemi subit des dégâts d'une attaque, vous pouvez le faire glisser de 1 case au prix d'une action libre.

**Bâton de savoir psionique** Niveau 5+

Ce bâton de cristal façonne l'énergie psionique pour révéler les secrets arcaniques. Quand vous vous servez du bâton pour canaliser l'énergie, vous effacez votre propre dépense psionique.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 5 +1  | 1 000 po  | Niv. 20 +4 | 125 000 po   |
| Niv. 10 +2 | 5 000 po  | Niv. 25 +5 | 625 000 po   |
| Niv. 15 +3 | 25 000 po | Niv. 30 +6 | 3 125 000 po |

**Focaliseur (bâton)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Arcanes.

Niveau 15 ou 20 : bonus d'objet de +2.

Niveau 25 ou 30 : bonus d'objet de +3.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable) :** action libre.

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque psionique de proximité ou de zone utilisant ce bâton. **Effet :** la taille de la décharge ou de l'explosion de l'attaque augmente de 1.

**Accentuation 2 :** vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

**Bâton des langues** Niveau 2+

La langue n'est jamais un obstacle quand vous portez ce bâton.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 2 +1  | 520 po    | Niv. 17 +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7 +2  | 2 600 po  | Niv. 22 +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 +3 | 13 000 po | Niv. 27 +6 | 1 625 000 po |

**Focaliseur (bâton)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d10 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Diplomatie.

Niveau 12 ou 17 : bonus d'objet de +2.

Niveau 22 ou 27 : bonus d'objet de +3.

**Propriété :** vous parlez, lisez et écrivez l'universel.

**Bâton du guetteur attentif** Niveau 2+

Ce bâton cristallin concentre vos sens pour une meilleure perception des environs.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 2 +1  | 520 po    | Niv. 17 +4 | 65 000 po    |
| Niv. 7 +2  | 2 600 po  | Niv. 22 +5 | 325 000 po   |
| Niv. 12 +3 | 13 000 po | Niv. 27 +6 | 1 625 000 po |

**Focaliseur (bâton)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. **Déclencheur :** vous déterminez l'initiative. **Effet :** vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez faire 10 au test d'initiative.

**Bâton du jongleur temporel** Niveau 4+

Ce bâton multicolore vous permet de voler des bribes de temps à vos ennemis pour en accomplir vous-même davantage.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 4 +1  | 840 po    | Niv. 19 +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9 +2  | 4 200 po  | Niv. 24 +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 +3 | 21 000 po | Niv. 29 +6 | 2 625 000 po |

**Focaliseur (bâton)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Histoire.

Niveau 14 ou 19 : bonus d'objet de +2.

Niveau 24 ou 29 : bonus d'objet de +3.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. **Déclencheur :** vous étourdissez ou hébécitez un ennemi avec une attaque psionique utilisant ce bâton. **Effet :** vous pouvez entreprendre une action de mouvement ou une action mineure supplémentaire à ce tour de jeu.

**Bâton du moissonneur** Niveau 5+

Ce bâton en os convertit l'énergie vitale de vos compagnons en force psionique.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 5 +1  | 1 000 po  | Niv. 20 +4 | 125 000 po   |
| Niv. 10 +2 | 5 000 po  | Niv. 25 +5 | 625 000 po   |
| Niv. 15 +3 | 25 000 po | Niv. 30 +6 | 3 125 000 po |

**Focaliseur (bâton)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d10 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Intimidation.

**Pouvoir (quotidien) :** action simple. Un allié qui vous est adjacent perd une récupération, et vous regagnez 2 points de pouvoir.

Niveau 15 ou 20 : regagnez 4 points de pouvoir.

Niveau 25 ou 30 : regagnez 6 points de pouvoir.



## Bâton du troisième œil

Niveau 4+

Ce bâton se termine par une pierre sculptée en forme d'œil fermé qui s'ouvre quand vous canalisez un pouvoir par l'intermédiaire de la position d'un allié.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 4 +1  | 840 po    | Niv. 19 +4 | 105 000 po   |
| Niv. 9 +2  | 4 200 po  | Niv. 24 +5 | 525 000 po   |
| Niv. 14 +3 | 21 000 po | Niv. 29 +6 | 2 625 000 po |

### Focaliseur (bâton)

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (rencontre)** : action libre. **Déclencheur** : vous effectuez une attaque à distance utilisant ce bâton. **Effet** : choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. Vous prenez une case de l'espace de cet allié comme case d'origine de l'attaque.

## Bâton du voyageur

Niveau 5+

Ce bâton rougeoyant semble avoir vu du pays et bien des époques, et il vous offre autant d'occasions de voyager.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| Niv. 5 +1  | 1 000 po  | Niv. 20 +4 | 125 000 po   |
| Niv. 10 +2 | 5 000 po  | Niv. 25 +5 | 625 000 po   |
| Niv. 15 +3 | 25 000 po | Niv. 30 +6 | 3 125 000 po |

### Focaliseur (bâton)

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : vous téléportez la cible de 2 cases par point de bonus d'altération

**Propriété** : chaque fois que vous vous décalez, vous pouvez au lieu de cela vous téléporter du même nombre de cases.

**Pouvoir (rencontre ♦ téléportation)** : action libre.

**Déclencheur** : vous vous téléportez en utilisant un pouvoir de téléportation psionique. **Effet** : vous vous téléportez du nombre de cases dont vous vous êtes téléporté avec le pouvoir en question.

## FOCUS KI

Un focus ki est un focaliseur que certaines classes utilisent pour concentrer leur énergie magique intérieure, appelée ki. Un focus ki peut prendre la forme d'un manuel de formation, d'un parchemin renfermant des secrets ancestraux ou d'une arme d'entraînement. Pour utiliser un tel objet, vous devez d'abord être en harmonie avec lui. Certains personnages étudient leur focus ki pour ce faire, d'autres méditent avec ou s'en servent pour perfectionner leurs techniques de combat. Une fois que vous êtes en harmonie avec un focus ki, vous devez le porter ou le tenir pour l'utiliser comme focaliseur.

Une fois en harmonie avec un focus ki, vous puisez la magie qu'il renferme pour modeler votre ki. L'affinité qui vous lie à l'objet n'est que temporaire ; elle s'efface quand vous vous mettez en harmonie avec un autre focus ki ou quand vous mourez. Le focus ki auquel vous êtes ainsi lié occupe votre emplacement d'objet de focus ki.

Pour vous mettre en harmonie avec un focus ki, vous devez l'avoir sur vous au cours d'un repos court ou prolongé. Chaque fois que vous prenez un repos, vous pouvez vous mettre en harmonie avec un focus ki que vous détenez, sachant que vous ne pouvez être en harmonie avec plus d'un focus à la fois. Par ailleurs, un focus ki donné ne peut être en harmonie qu'avec une seule créature à la fois. Quand vous êtes en harmonie

avec un focus ki, personne d'autre ne peut l'être tant que le lien entre vous et l'objet est actif.

Si vous pouvez utiliser un focus ki comme focaliseur, suivez les règles normales d'utilisation des focaliseurs (cf. *Focaliseur*, page 219).

Si vous êtes en mesure d'utiliser un focus ki comme focaliseur, vous pouvez aussi vous en servir pour vos attaques d'arme. Vous ajoutez alors son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des attaques d'arme effectuées avec une arme dont vous connaissez le maniement. En revanche, un choix s'impose à vous : utiliser le bonus d'altération, les propriétés et les pouvoirs du focus ki utilisé, ou utiliser ceux de l'arme avec laquelle vous attaquez. Vous ne pouvez pas vous servir des deux quand vous utilisez un pouvoir.

## FOCUS KI

| Niv. | Nom                             | Prix (po) |
|------|---------------------------------|-----------|
| 1    | Focus ki magique +1             | 360       |
| 2    | Focus ki d'assaut du cobra +1   | 520       |
| 2    | Focus ki d'attaque spectrale +1 | 520       |
| 3    | Focus ki d'âme des vents +1     | 680       |
| 3    | Focus ki de champ ardent +1     | 680       |
| 3    | Focus ki de choc funeste +1     | 680       |
| 3    | Focus ki de persécution +1      | 680       |
| 4    | Focus ki d'action fuyante +1    | 840       |
| 4    | Focus ki d'assaut puissant +1   | 840       |
| 4    | Focus ki d'enlèvement +1        | 840       |
| 4    | Focus ki de rafale +1           | 840       |
| 5    | Focus ki de coup estompé +1     | 1 000     |
| 6    | Focus ki magique +2             | 1 800     |
| 7    | Focus ki d'assaut du cobra +2   | 2 600     |
| 7    | Focus ki d'attaque spectrale +2 | 2 600     |
| 8    | Focus ki d'âme des vents +2     | 3 400     |
| 8    | Focus ki de champ ardent +2     | 3 400     |
| 8    | Focus ki de choc funeste +2     | 3 400     |
| 8    | Focus ki de persécution +2      | 3 400     |
| 9    | Focus ki d'action fuyante +2    | 4 200     |
| 9    | Focus ki d'assaut puissant +2   | 4 200     |
| 9    | Focus ki d'enlèvement +2        | 4 200     |
| 9    | Focus ki de rafale +2           | 4 200     |
| 10   | Focus ki de coup estompé +2     | 5 000     |
| 11   | Focus ki magique +3             | 9 000     |
| 12   | Focus ki d'assaut du cobra +3   | 13 000    |
| 12   | Focus ki d'attaque spectrale +3 | 13 000    |
| 13   | Focus ki d'âme des vents +3     | 17 000    |
| 13   | Focus ki de champ ardent +3     | 17 000    |
| 13   | Focus ki de choc funeste +3     | 17 000    |
| 13   | Focus ki de persécution +3      | 17 000    |
| 14   | Focus ki d'action fuyante +3    | 21 000    |
| 14   | Focus ki d'assaut puissant +3   | 21 000    |
| 14   | Focus ki d'enlèvement +3        | 21 000    |
| 14   | Focus ki de rafale +3           | 21 000    |
| 15   | Focus ki de coup estompé +3     | 25 000    |
| 16   | Focus ki magique +4             | 45 000    |
| 17   | Focus ki d'assaut du cobra +4   | 65 000    |
| 17   | Focus ki d'attaque spectrale +4 | 65 000    |
| 18   | Focus ki d'âme des vents +4     | 85 000    |
| 18   | Focus ki de champ ardent +4     | 85 000    |
| 18   | Focus ki de choc funeste +4     | 85 000    |
| 18   | Focus ki de persécution +4      | 85 000    |
| 19   | Focus ki d'action fuyante +4    | 105 000   |
| 19   | Focus ki d'assaut puissant +4   | 105 000   |
| 19   | Focus ki d'enlèvement +4        | 105 000   |
| 19   | Focus ki de rafale +4           | 105 000   |
| 20   | Focus ki de coup estompé +4     | 125 000   |
| 21   | Focus ki magique +5             | 225 000   |
| 22   | Focus ki d'assaut du cobra +5   | 325 000   |
| 22   | Focus ki d'attaque spectrale +5 | 325 000   |



## FOCUS KI (SUITE)

| Niv. | Nom                             | Prix (po) |
|------|---------------------------------|-----------|
| 23   | Focus ki d'âme des vents +5     | 425 000   |
| 23   | Focus ki de champ ardent +5     | 425 000   |
| 23   | Focus ki de choc funeste +5     | 425 000   |
| 23   | Focus ki de persécution +5      | 425 000   |
| 24   | Focus ki d'action fuyante +5    | 525 000   |
| 24   | Focus ki d'assaut puissant +5   | 525 000   |
| 24   | Focus ki d'enlèvement +5        | 525 000   |
| 24   | Focus ki de rafale +5           | 525 000   |
| 25   | Focus ki de coup estompé +5     | 625 000   |
| 26   | Focus ki magique +6             | 1 125 000 |
| 27   | Focus ki d'assaut du cobra +6   | 1 625 000 |
| 27   | Focus ki d'attaque spectrale +6 | 1 625 000 |
| 28   | Focus ki d'âme des vents +6     | 2 125 000 |
| 28   | Focus ki de champ ardent +6     | 2 125 000 |
| 28   | Focus ki de choc funeste +6     | 2 125 000 |
| 28   | Focus ki de persécution +6      | 2 125 000 |
| 29   | Focus ki d'assaut puissant +6   | 2 625 000 |
| 29   | Focus ki d'action fuyante +6    | 2 625 000 |
| 29   | Focus ki d'enlèvement +6        | 2 625 000 |
| 29   | Focus ki de rafale +6           | 2 625 000 |
| 30   | Focus ki de coup estompé +6     | 3 125 000 |

### Focus ki d'action fuyante Niveau 4+

Par quelques gestes exécutés avec cette épée courte d'entraînement, de nouvelles techniques de défense vous sont transmises mystiquement.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

**Pouvoir (rencontre) :** action libre. *Déclencheur :* un ennemi vous touche avec une attaque d'opportunité. *Effet :* vous utilisez votre pouvoir de déluge de coups, même si vous l'avez déjà utilisé pour le round.

### Focus ki d'âme des vents Niveau 3+

Ce sac en cuir renferme un tourbillon dansant qui vous divulgue ses secrets.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et vous poussez la cible de 1 case par point de bonus d'altération

**Propriété :** tant que vous volez, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts des attaques de corps à corps utilisant ce focus ki.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. *Déclencheur :* vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps utilisant ce focus ki. *Effet :* vous poussez également l'ennemi d'un nombre de cases égal au bonus d'altération du focus ki.

### Focus ki d'assaut du cobra Niveau 2+

Un étrange venin coule de ce serpent d'argile. Vous pressez un doigt sur ses crochets et ses mystères vous sont révélés.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts de poison par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.

**Pouvoir (quotidien ♦ poison) :** action libre. *Déclencheur :* vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps utilisant ce focus ki. *Effet :* l'ennemi subit également des dégâts de poison continus égaux à 2 + votre modificateur de Force ou de Sagesse (sauvegarde annule).

*Niveau 12 ou 17 :* dégâts de poison continus égaux à 5 + votre modificateur de Force ou de Sagesse (sauvegarde annule).

*Niveau 22 ou 27 :* dégâts de poison continus égaux à 10 + votre modificateur de Force ou de Sagesse (sauvegarde annule).

### Focus ki d'assaut puissant Niveau 4+

Ce sac de cuir contient un harnois métallique gravé de runes. Vous concentrez votre ki pour frapper le harnois que vous réduisez en miettes qui se muent en fumée. L'armure se reforme alors dans le sac.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** votre pouvoir de déluge de coups inflige 1 dégât supplémentaire quand il est déclenché par une attaque utilisant ce focus ki.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. *Déclencheur :* vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps utilisant ce focus ki. *Effet :* jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ignorez les immunités et résistances de l'ennemi.

### Focus ki d'attaque spectrale Niveau 2+

Ce globe blanc passerait facilement pour une babiole, mais quand vous faites converger votre ki vers lui, vous distinguez les sentiers des morts.

|            |           |            |              |
|------------|-----------|------------|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** chaque fois que vous effectuez une attaque de corps à corps contre une créature immatérielle qui vous confère un avantage de combat, l'attaque ignore la capacité immatériel.

### Focus ki d'enlèvement

Niveau 4+

Ce focus se présente sous la forme de deux chaînes d'adamantium qui sont prises l'une dans l'autre. Vous les dénouez et concentrez votre ki sur les voies de l'espace et du temps.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque de base de corps à corps utilisant ce focus ki, vous pouvez faire glisser la cible de 1 case au prix d'une action libre.

**Pouvoir (quotidien ♦ téléportation) :** action libre.

**Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps utilisant ce focus ki. **Effet :** vous vous téléportez de 5 cases, et vous téléportez l'ennemi de 5 cases dans une case qui vous est adjacente.

### Focus ki de champ ardent

Niveau 3+

Lorsque vous saisissez cette pierre blanche et que vous vous concentrez sur ses énergies en endurant la chaleur extrême qu'elle renferme, vous modelez votre ki sous la forme de flammes.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération

**Pouvoir (à volonté ♦ feu) :** action libre. **Déclencheur :** vous effectuez une attaque de corps à corps utilisant ce focus ki. **Effet :** l'attaque inflige des dégâts de feu au lieu de tout autre type de dégâts.



### Focus ki de choc funeste

Niveau 3+

Cette petite boîte en bois renferme de la terre grise. Vous en prenez entre vos doigts et alignez votre ki sur le sépulcre.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération

**Pouvoir (à volonté ♦ nécrotique) :** action libre. **Déclencheur :** vous effectuez une attaque de corps à corps utilisant ce focus ki. **Effet :** l'attaque inflige des dégâts nécrotiques au lieu de tout autre type de dégâts.

### Focus ki de coup estompé

Niveau 5+

En attrapant cette petite mouche mécanique en plein vol, vous maîtrisez le secret de la vélocité.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous pouvez utiliser votre pouvoir de déluge de coups une fois de plus à votre tour de jeu, à condition que les deux usages du pouvoir soient déclenchés par deux attaques différentes effectuées avec ce focus ki.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. **Déclencheur :** vous vous déplacez d'au moins la moitié de votre VD à ce tour de jeu. **Effet :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Focus ki de persécution

Niveau 3+

Cette figurine de jade est une cible d'entraînement bien pratique ; elle vous permet de concentrer votre ki pour exploiter au mieux les points faibles de l'ennemi.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts utilisant ce focus ki avec les attaques de corps à corps contre des ennemis hébétés ou étourdis.

Niveau 13 ou 18 : bonus de +4 aux jets de dégâts.

Niveau 23 ou 28 : bonus de +6 aux jets de dégâts.

**Pouvoir (rencontre) :** action libre. **Déclencheur :** vous utilisez votre pouvoir de déluge de coups. **Effet :** chaque ennemi en péril auquel vous infligez des dégâts avec votre pouvoir de déluge de coups à ce tour de jeu ne peut pas récupérer de point de vie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



### Focus ki de rafale

Niveau 4+

Cette longue corde s'enroule autour de vos mains et de vos pieds pour vous apprendre à frapper de tous les membres à la fois.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1 d6 dégâts par point de bonus d'altération, et vous vous décalez de 1 case par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. **Déclencheur :** vous infligez des dégâts à un ennemi avec votre pouvoir de déluge de coups. **Effet :** vous effectuez une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi.

### Focus ki magique

Niveau 1+

Ce vieux parchemin semble prêt à tomber en poussière, mais la magie du texte qu'il renferme la garde intact. En étudiant ces écrits, vous concentrez votre ki pour en tirer une arme puissante.

|         |    |          |         |    |              |
|---------|----|----------|---------|----|--------------|
| 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 (focus ki)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1 d6 dégâts par point de bonus d'altération

## ORBES

Bien que les orbes soient surtout appréciés par les adeptes du pouvoir arcanique, certains personnages psioniques peuvent également recourir à ces sphères magiques. De nombreux orbes se distinguent par leur capacité à manipuler les créatures.

Si vous pouvez utiliser un orbe comme focaliseur, suivez les règles normales d'utilisation des focaliseurs (cf. *Focaliseur*, page 219). Dans le cas contraire, vous ne tirez aucun avantage d'un orbe.

### ORBES

| Niv. | Nom                                   | Prix (po) |
|------|---------------------------------------|-----------|
| 3    | Orbe d'esprit agile +1                | 680       |
| 3    | Orbe de constitution mentale +1       | 680       |
| 3    | Orbe de conversion psychique +1       | 680       |
| 3    | Orbe de rétablissement contrarié +1   | 680       |
| 4    | Orbe de l'esprit furtif +1            | 840       |
| 4    | Orbe de la menace palpable +1         | 840       |
| 4    | Orbe de rétablissement psionique +1   | 840       |
| 4    | Orbe du déclin inexorable +1          | 840       |
| 4    | Orbe du menteur astucieux +1          | 840       |
| 4    | Orbe du négociateur hors pair +1      | 840       |
| 4    | Orbe du sculpteur +1                  | 840       |
| 4    | Orbe du spectacle douloureux +1       | 840       |
| 5    | Orbe de concentration inébranlable +1 | 1 000     |
| 5    | Orbe de conversion vitale +1          | 1 000     |
| 8    | Orbe d'esprit agile +2                | 3 400     |
| 8    | Orbe de constitution mentale +2       | 3 400     |
| 8    | Orbe de conversion psychique +2       | 3 400     |
| 8    | Orbe de rétablissement contrarié +2   | 3 400     |
| 9    | Orbe de l'esprit furtif +2            | 4 200     |
| 9    | Orbe de la menace palpable +2         | 4 200     |
| 9    | Orbe de rétablissement psionique +2   | 4 200     |
| 9    | Orbe du déclin inexorable +2          | 4 200     |
| 9    | Orbe du menteur astucieux +2          | 4 200     |
| 9    | Orbe du négociateur hors pair +2      | 4 200     |
| 9    | Orbe du sculpteur +2                  | 4 200     |

### ORBES (SUITE)

| Niv. | Nom                                   | Prix (po) |
|------|---------------------------------------|-----------|
| 9    | Orbe du spectacle douloureux +2       | 4 200     |
| 10   | Orbe de concentration inébranlable +2 | 5 000     |
| 10   | Orbe de conversion vitale +2          | 5 000     |
| 13   | Orbe d'esprit agile +3                | 17 000    |
| 13   | Orbe de constitution mentale +3       | 17 000    |
| 13   | Orbe de conversion psychique +3       | 17 000    |
| 13   | Orbe de rétablissement contrarié +3   | 17 000    |
| 14   | Orbe de l'esprit furtif +3            | 21 000    |
| 14   | Orbe de la menace palpable +3         | 21 000    |
| 14   | Orbe de rétablissement psionique +3   | 21 000    |
| 14   | Orbe du déclin inexorable +3          | 21 000    |
| 14   | Orbe du menteur astucieux +3          | 21 000    |
| 14   | Orbe du négociateur hors pair +3      | 21 000    |
| 14   | Orbe du sculpteur +3                  | 21 000    |
| 14   | Orbe du spectacle douloureux +3       | 21 000    |
| 15   | Orbe de concentration inébranlable +3 | 25 000    |
| 15   | Orbe de conversion vitale +3          | 25 000    |
| 18   | Orbe d'esprit agile +4                | 85 000    |
| 18   | Orbe de constitution mentale +4       | 85 000    |
| 18   | Orbe de conversion psychique +4       | 85 000    |
| 18   | Orbe de rétablissement contrarié +4   | 85 000    |
| 19   | Orbe de l'esprit furtif +4            | 105 000   |
| 19   | Orbe de la menace palpable +4         | 105 000   |
| 19   | Orbe de rétablissement psionique +4   | 105 000   |
| 19   | Orbe du déclin inexorable +4          | 105 000   |
| 19   | Orbe du menteur astucieux +4          | 105 000   |
| 19   | Orbe du négociateur hors pair +4      | 105 000   |
| 19   | Orbe du sculpteur +4                  | 105 000   |
| 19   | Orbe du spectacle douloureux +4       | 105 000   |
| 20   | Orbe de concentration inébranlable +4 | 125 000   |
| 20   | Orbe de conversion vitale +4          | 125 000   |
| 23   | Orbe d'esprit agile +5                | 425 000   |
| 23   | Orbe de constitution mentale +5       | 425 000   |
| 23   | Orbe de conversion psychique +5       | 425 000   |
| 23   | Orbe de rétablissement contrarié +5   | 425 000   |
| 24   | Orbe de l'esprit furtif +5            | 525 000   |
| 24   | Orbe de la menace palpable +5         | 525 000   |
| 24   | Orbe de rétablissement psionique +5   | 525 000   |
| 24   | Orbe du déclin inexorable +5          | 525 000   |
| 24   | Orbe du menteur astucieux +5          | 525 000   |
| 24   | Orbe du négociateur hors pair +5      | 525 000   |
| 24   | Orbe du sculpteur +5                  | 525 000   |
| 24   | Orbe du spectacle douloureux +5       | 525 000   |
| 25   | Orbe de concentration inébranlable +5 | 625 000   |
| 25   | Orbe de conversion vitale +5          | 625 000   |
| 28   | Orbe d'esprit agile +6                | 2 125 000 |
| 28   | Orbe de constitution mentale +6       | 2 125 000 |
| 28   | Orbe de conversion psychique +6       | 2 125 000 |
| 28   | Orbe de rétablissement contrarié +6   | 2 125 000 |
| 29   | Orbe de l'esprit furtif +6            | 2 625 000 |
| 29   | Orbe de la menace palpable +6         | 2 625 000 |
| 29   | Orbe de rétablissement psionique +6   | 2 625 000 |
| 29   | Orbe du déclin inexorable +6          | 2 625 000 |
| 29   | Orbe du menteur astucieux +6          | 2 625 000 |
| 29   | Orbe du négociateur hors pair +6      | 2 625 000 |
| 29   | Orbe du sculpteur +6                  | 2 625 000 |
| 29   | Orbe du spectacle douloureux +6       | 2 625 000 |
| 30   | Orbe de concentration inébranlable +6 | 3 125 000 |
| 30   | Orbe de conversion vitale +6          | 3 125 000 |

### Orbe d'esprit agile

Niveau 3+

Ce cristal écarlate vous permet de traverser le champ de bataille rien qu'en y pensant et d'éviter ainsi les assauts 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 (orbe)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'initiative égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Pouvoir (rencontre ♦ accentuable) :** action de mouvement.

Vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Accentuation 1 :** vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

### Orbe de concentration inébranlable

Niveau 5+

Ce globe ovale vous permet de ne pas vous relâcher et d'absorber les fuites d'énergie psionique quand votre concentration est rompue.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (rencontre) :** action libre. **Déclencheur :** vous ratez avec un pouvoir d'attaque accentué utilisant cet orbe.

**Effet :** vous regagnez les points de pouvoir dépensés pour accentuer le pouvoir.

### Orbe de constitution mentale

Niveau 3+

Cette pierre brune et brute vous rend plus robuste en puisant dans votre force mentale.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 3  | +1 | 680 po    | Niv. 18 | +4 | 85 000 po    |
| Niv. 8  | +2 | 3 400 po  | Niv. 23 | +5 | 425 000 po   |
| Niv. 13 | +3 | 17 000 po | Niv. 28 | +6 | 2 125 000 po |

**Focaliseur (orbe)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'Endurance.

**Pouvoir (rencontre ♦ accentuable) :** interruption immédiate.

**Déclencheur :** une attaque ennemie vise votre CA ou votre Vigueur. **Effet :** l'attaque vise en fait votre Volonté.

**Accentuation 1 :** vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Orbe de conversion psychique

Niveau 3+

Ce globe de cristal limpide charge vos attaques d'énergie mentale et fait converger la douleur des dégâts psychiques que vous subissez vers 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 (orbe)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Pouvoir (rencontre ♦ psychique) :** action libre. **Déclencheur :** vous effectuez une attaque en utilisant cet orbe. **Effet :** l'attaque inflige des dégâts psychiques au lieu de tout autre type de dégâts.

**Pouvoir (quotidien ♦ psychique) :** réaction immédiate.

**Déclencheur :** une attaque vous inflige des dégâts psychiques.

**Effet :** chaque ennemi affecté par l'un de vos effets qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler subit 5 dégâts psychiques.

### Orbe de conversion vitale

Niveau 5+

Ce globe noir se nourrit de votre force vitale au lieu de puiser dans vos réserves psioniques pour accentuer vos pouvoirs.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d8 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération

**Pouvoir (rencontre) :** action libre. **Déclencheur :** vous utilisez un pouvoir psionique passant par cet orbe. **Effet :** vous perdez une récupération au lieu de dépenser des points de pouvoir pour accentuer le pouvoir. L'accentuation ne peut pas coûter plus de 2 points de pouvoir.

**Niveau 15 ou 20 :** pas plus de 4 points de pouvoir.

**Niveau 25 ou 30 :** pas plus de 6 points de pouvoir.

### Orbe de l'esprit furtif

Niveau 4+

Vous pouvez utiliser ce cristal noir pour vous cacher dans la foulée d'une attaque.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de Discrétion égal au bonus d'altération de l'orbe.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable, Illusion) :** action libre.

**Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque utilisant cet orbe. **Effet :** vous êtes invisible pour l'ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 1 :** vous êtes invisible pour tous les ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Orbe de la menace palpable

Niveau 4+

Cette pierre rouge transmet un sentiment de malaise à l'ennemi pour l'inciter à vous fuir.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération :** jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique :** +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété :** vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'Intuition égal au bonus d'altération de l'orbe.

**Pouvoir (quotidien ♦ terreur) :** action libre. **Déclencheur :** vous touchez un ennemi avec une attaque utilisant cet orbe. **Effet :** l'ennemi s'éloigne de vous en se déplaçant à sa VD au prix d'une action libre.

**Orbe de rétablissement contrarié** Niveau 3+

Cette sphère écarlate brille d'une lueur intérieure quand vous l'employez pour contrarier l'ennemi qui tente de récupérer de votre assaut.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| Niv. 3  | +1 | 680 po    | Niv. 18 | +4 | 85 000 po    |
| Niv. 8  | +2 | 3 400 po  | Niv. 23 | +5 | 425 000 po   |
| Niv. 13 | +3 | 17 000 po | Niv. 28 | +6 | 2 125 000 po |

**Focaliseur (orbe)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien)** : action libre. **Déclencheur** : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases se sauvegarde contre des dégâts continus. **Effet** : l'ennemi en question rate en fait son jet de sauvegarde.

**Orbe de rétablissement psionique** Niveau 4+

Cette sphère rose absorbe les énergies psioniques persistantes pour que vous puissiez en profiter.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien)** : réaction immédiate. **Déclencheur** : un allié situé dans un rayon de 5 cases rate avec un pouvoir d'attaque psionique accentué. **Effet** : vous regagnez 2 points de pouvoir.

Niveau 14 ou 19 : regagnez 4 points de pouvoir.

Niveau 24 ou 29 : regagnez 6 points de pouvoir.

**Orbe du déclin inexorable** Niveau 4+

Vous pouvez recourir à cette sphère de cristal mauve pour saisir l'image de votre adversaire et la soumettre à un assaut psychique quand il ne parvient pas à surmonter un effet nuisible.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d8 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Pouvoir (quotidien ♦ psychique)** : action libre. **Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec une attaque psychique utilisant cet orbe. **Effet** : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que l'ennemi rate un jet de sauvegarde, il subit des dégâts psychiques égaux au bonus d'altération de l'orbe.

**Accentuation 2** : les dégâts psychiques sont égaux à 1d10 + le bonus d'altération de cet orbe.

**Orbe du menteur astucieux** Niveau 4+

Ce globe gris cendré vous permet de faire avaler des couleuvres à autrui et d'exposer l'adversaire aux attaques soudaines.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

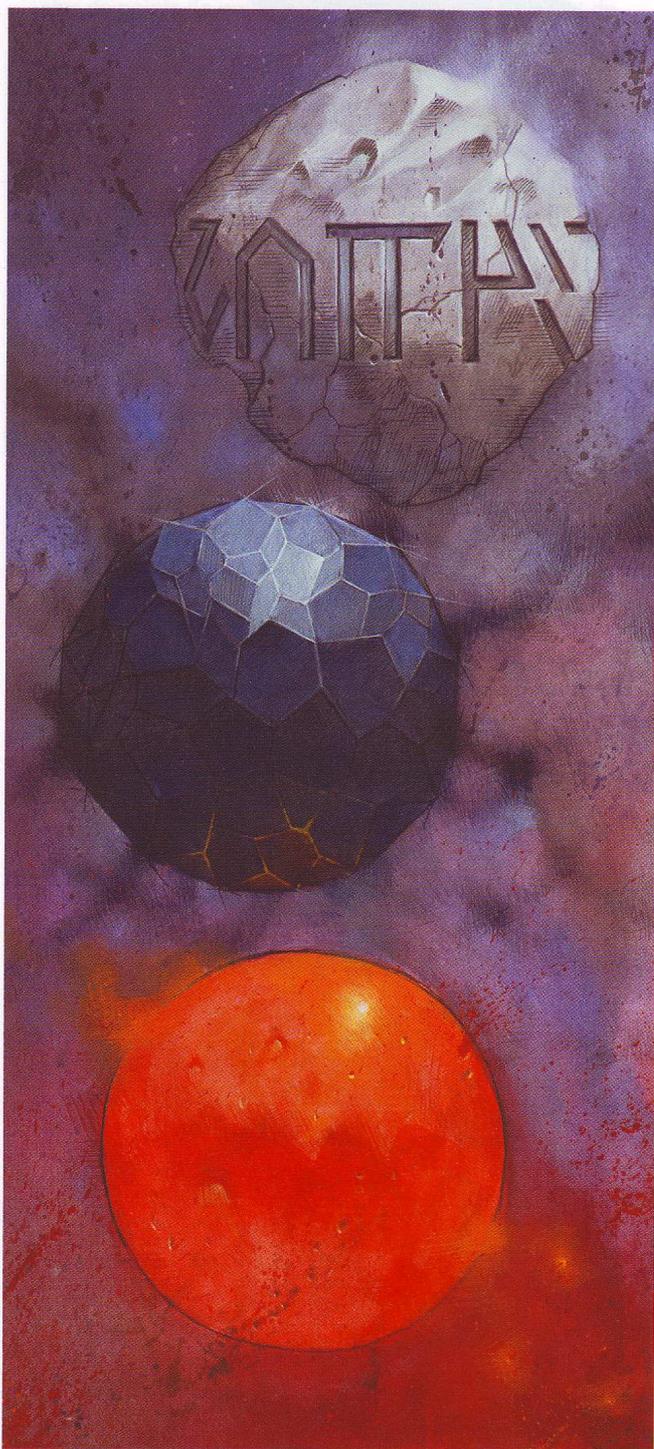
**Critique** : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété** : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de Bluff égal au bonus d'altération de l'orbe.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable)** : action libre.

**Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec une attaque utilisant cet orbe. **Effet** : l'ennemi confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Accentuation 2** : l'ennemi est également hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



### Orbe du négociateur hors pair

Niveau 4+

Cette pierre blanche produit une sensation de calme et de bonne volonté émanant de vous qui pousse vos ennemis à s'en prendre à ceux que vous leur désignez.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété** : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de Diplomatie égal au bonus d'altération de l'orbe.

**Pouvoir (quotidien ♦ accentuable, charme)** : action libre.

**Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec une attaque utilisant cet orbe. **Effet** : l'ennemi effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une créature de votre choix à laquelle il est adjacent.

**Accentuation 2** : l'ennemi bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

### Orbe du sculpteur

Niveau 4+

Cette pierre bleue vous permet de façonner la magie psionique à votre guise.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété** : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'Intuition égal au bonus d'altération de l'orbe.

**Pouvoir (rencontre ♦ accentuable)** : action libre.

**Déclencheur** : vous effectuez une attaque de proximité ou de zone avec un pouvoir psionique utilisant cet orbe. **Effet** : vous pouvez exclure de la décharge ou de l'explosion de l'attaque un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

**Accentuation 2 (psychique)** : toute cible touchée par l'attaque subit 2 dégâts psychiques supplémentaires par case exclue.



### Orbe du spectacle douloureux

Niveau 4+

Ce globe de cristal, dont la couleur change selon l'humeur de ceux qui vous entourent, vous permet de transmettre la souffrance d'un ennemi à un autre.

|         |    |           |         |    |              |
|---------|----|-----------|---------|----|--------------|
| 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 (orbe)**

**Altération** : jets d'attaque et jets de dégâts

**Critique** : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

**Propriété** : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'Intuition égal au bonus d'altération de l'orbe.

**Pouvoir (quotidien ♦ psychique)** : action libre. **Déclencheur** : vous touchez un ennemi avec une attaque utilisant cet orbe. **Effet** : toute créature qui est adjacente à l'ennemi et n'est pas prise pour cible par votre attaque subit des dégâts psychiques égaux aux dégâts infligés à l'ennemi.

# ANNEAUX

Ces anneaux sont surtout intéressants pour des personnages ayant accès à l'aptitude de classe d'accentuation psionique.

## ANNEAUX

| Niv. | Nom                         | Prix (po) |
|------|-----------------------------|-----------|
| 12   | Anneau du psychique         | 13 000    |
| 14   | Anneau de puissance mentale | 21 000    |

### Anneau de puissance mentale Niveau 14

Cette bague en argent brossé palpite sous l'influence des esprits psioniques et vous permet de dépenser de l'énergie quand vos réserves sont à sec.

**Emplacement d'objet :** anneau 21 000 po  
**Pouvoir (rencontre) :** action libre. **Déclencheur :** vous n'avez plus de points de pouvoir. **Effet :** vous regagnez 1 point de pouvoir.

**Pouvoir (quotidien) :** action libre. **Déclencheur :** vous ratez avec un pouvoir d'attaque psionique accentué. **Effet :** vous regagnez les points de pouvoir que vous avez dépensés pour accentuer le pouvoir.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous pouvez au lieu de cela refaire le jet d'attaque et garder le résultat de votre choix.

### Anneau du psychique Niveau 12

Cet anneau cristallin émet une lueur psionique qui vous permet de communiquer par télépathie.

**Emplacement d'objet :** anneau 13 000 po  
**Pouvoir (rencontre) :** action libre. Vous utilisez le pouvoir de psion projection de pensées (cf. page 118).

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, les messages que vous et votre cible échangez peuvent compter jusqu'à 50 mots.

# CONSOMMABLES

Outre les objets consommables présentés dans le *Manuel des Joueurs*, de nombreux aventuriers psioniques recourent à des objets inhabituels qui leur permettent de mieux se concentrer et de renforcer leurs pouvoirs. Ces objets sont catégorisés comme « autres consommables ».

## CONSOMMABLES

| Niv. | Nom                      | Prix (po) |
|------|--------------------------|-----------|
| 3    | Fragment de savoir-faire | 30        |
| 4    | Cristal d'expérience     | 40        |
| 8    | Fragment de savoir-faire | 125       |
| 13   | Fragment de savoir-faire | 650       |
| 14   | Cristal d'expérience     | 800       |
| 18   | Fragment de savoir-faire | 3 400     |
| 23   | Fragment de savoir-faire | 17 000    |
| 24   | Cristal d'expérience     | 21 000    |
| 28   | Fragment de savoir-faire | 85 000    |

### Cristal d'expérience Niveau 4+

Ce cristal multicolore absorbe les forces psioniques encore disponibles. Il tombe en poussière dès qu'il libère cette énergie.

Niv. 4 40 po      Niv. 24 21 000 po  
 Niv. 14 800 po

#### Autre consommable

**Pouvoir (consommable) :** action libre. **Déclencheur :** vous ratez toutes les cibles avec un pouvoir d'attaque psionique accentué. **Effet :** vous regagnez 1 point de pouvoir.  
 Niveau 14 : vous regagnez 2 points de pouvoir.  
 Niveau 24 : vous regagnez 4 points de pouvoir.

### Fragment de savoir-faire Niveau 3+

Ce fragment de cristal renferme l'essence d'un domaine d'expertise. Quand vous l'extrayez, vous devenez vous-même doué dans cette spécialité, ne serait-ce que fugacement.

Niv. 3 30 po      Niv. 18 3 400 po  
 Niv. 8 125 po      Niv. 23 17 000 po  
 Niv. 13 650 po      Niv. 28 85 000 po

#### Autre consommable

**Pouvoir (consommable) :** action mineure. Choisissez une compétence. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de cette compétence jusqu'à la fin de la rencontre.  
 Niveau 8 : bonus de +2.  
 Niveau 13 : bonus de +3.  
 Niveau 18 : bonus de +4.  
 Niveau 23 : bonus de +5.  
 Niveau 28 : bonus de +6.



Le *Manuel des Joueurs* explique comment lire un pouvoir à partir de la page 54. Cet appendice récapitule ce processus et définit les mots-clés utilisés dans le présent ouvrage.

## FORMAT DES POUVOIRS

Les pouvoirs des personnages joueurs adoptent le format suivant.

**Ordre** : l'ordre dans lequel les détails du pouvoir sont présentés a son importance. Par exemple, si l'entrée « Effet » apparaît au-dessus des renseignements relatifs à l'attaque, cela signifie qu'il se passe quelque chose avant que vous n'effectuiez l'attaque.

**Retraits** : quand une entrée est précédée d'un retrait, cela veut dire qu'elle dépend de l'information située juste au-dessus. Par exemple, la ligne « Attaque secondaire » qui suit la ligne « Réussite » vous rappelle que vous ne pouvez effectuer l'attaque secondaire que si vous touchez préalablement avec l'attaque principale.

## LES DIFFÉRENTES ENTRÉES

La description d'un pouvoir propose diverses entrées, certaines apparaissant pour tous les pouvoirs, alors que d'autres se limitent à certains d'entre eux. En voici le détail, présenté tel qu'il apparaît en règle générale.

**Nom et niveau du pouvoir** : le nom et le niveau du pouvoir apparaissent en première ligne, dans un bandeau coloré qui en rappelle la fréquence ; vert s'il s'agit d'un pouvoir à volonté, rouge si c'est un pouvoir de rencontre et noir dans le cas d'un pouvoir quotidien.

**Texte d'ambiance** : la ligne suivante, en italique, décrit brièvement l'effet du pouvoir du point de vue d'un personnage. Si la suite est liée aux règles, ce texte d'ambiance a pour vocation de vous aider à décrire ce que fait votre personnage.

**Fréquence** : le premier mot de la ligne suivante précise la fréquence de votre pouvoir ; à volonté, de rencontre ou quotidienne.

**Mots-clés** : figurent ensuite les mots-clés, le cas échéant. Ils reprennent la source de pouvoir, le type de dégâts, les accessoires utilisables et autres effets associés. Si le mot « variable » apparaît, cela signifie que le pouvoir s'accompagne de types de dégâts variables, déterminés par les circonstances ou vous-même. Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Mots-clés*, ci-après.

**Type d'action** : la ligne suivante dévoile le type d'action requis pour utiliser le pouvoir ; action simple, action de mouvement, action mineure, action libre, réaction immédiate, interruption immédiate ou action d'opportunité. Quelques pouvoirs ne passent par aucune action. Pour plus de détails sur les différents types d'actions, reportez-vous à la page 267 du *Manuel des Joueurs*.

**Type d'attaque et portée** : le type d'attaque et la portée du pouvoir figurent à la même ligne que le type d'action. Parmi ces différents types d'attaque, on trouve corps à corps, distance, zone et proximité. Chaque

type d'attaque s'accompagne de règles spécifiques en matière de portée et de visée, comme le soulignent les pages 270 à 273 du *Manuel des Joueurs*.

**Déclencheur** : les pouvoirs qui prennent la forme d'actions immédiates (interruptions ou réactions) ou d'actions d'opportunité s'accompagnent d'un déclencheur précisant quand vous pouvez faire usage du pouvoir. Certains pouvoirs qui se font au prix d'une action libre ou sans la moindre action s'accompagnent eux aussi d'un déclencheur.

**Condition ou prérequis** : certains pouvoirs ne sont utilisables que si vous remplissez quelques obligations. Vous devez satisfaire un *prérequis* pour choisir un pouvoir. Mais vous devez satisfaire une *condition* pour utiliser un pouvoir.

**Cible** : si un pouvoir affecte directement une ou plusieurs créatures ou objets, il propose l'entrée « Cible », qui précise alors qui est affecté.

**Attaque** : cette ligne précise la caractéristique utilisée pour effectuer l'attaque, tout modificateur qui s'applique au jet d'attaque, ainsi que la défense visée de la cible.

**Réussite** : cette ligne décrit ce qui arrive à chaque cible que vous touchez avec l'attaque du pouvoir.

**Échec** : cette ligne décrit ce qui arrive à chaque cible que vous ratez avec l'attaque du pouvoir. Contrairement au *Manuel des Joueurs*, l'entrée « Échec » du présent ouvrage précise uniquement ce qui arrive quand vous ratez, et non ce qui n'arrive pas.

Quand la mention « demi-dégâts » apparaît, elle s'applique aux dégâts lancés. Effectuez le jet de dégâts précisé à la ligne « Réussite » et infligez-en la moitié à chaque cible ratée. Cette mention ne s'applique cependant pas aux dégâts continus et autres effets infligeant des dégâts de la ligne « Réussite ».

**Effet** : tout ce qui figure à la ligne « Effet » arrive quand vous utilisez le pouvoir, que vous touchiez ou non.

**Cible secondaire et attaque secondaire** : certains pouvoirs permettent d'effectuer des attaques secondaires (voire tertiaires). Les lignes « Réussite », « Échec » ou « Effet » vous disent à quel moment effectuer une attaque secondaire. Sauf indication contraire, le type d'attaque et la portée d'une attaque secondaire sont les mêmes que ceux du pouvoir, l'attaque secondaire ne vous demandant pas d'entreprendre une action distincte.

Certains pouvoirs vous permettent même d'effectuer une attaque secondaire plus tard durant la rencontre. Ils précisent alors le type d'action, le type d'attaque, la portée et l'effet de l'attaque secondaire.

**Maintien** : si le pouvoir propose une ligne « Maintien », vous pouvez le garder actif en entreprenant l'action requise à votre tour de jeu. Pour plus de détails sur le maintien d'un pouvoir, reportez-vous à la page 278 du *Manuel des Joueurs*.

**Aptitudes de classe** : quand une ligne prenant le nom d'une aptitude de classe apparaît dans la description d'un pouvoir, elle précise un effet supplémentaire

ou de remplacement qui s'applique si vous disposez de l'aptitude en question.

**Effet secondaire** : un effet secondaire se déroule automatiquement après qu'un autre effet a pris fin. Cette ligne figure en dessous de l'effet auquel elle s'applique, habituellement une « Réussite » ou un « Effet ».

Une cible est parfois sujette à un effet secondaire après une sauvegarde. Si cette sauvegarde prend place alors que la cible effectue de multiples jets de sauvegarde, l'effet secondaire s'applique après que la cible les a tous effectués.

**Jet de sauvegarde raté** : il arrive qu'un effet change si une cible rate son jet de sauvegarde. Le nouvel effet, décrit à la ligne « Jet de sauvegarde raté », s'applique après que la cible a raté un jet de sauvegarde contre l'effet précédent à la fin de son tour de jeu. L'effet ne change cependant pas si la cible rate son jet de sauvegarde à un autre moment qu'à la fin de son tour de jeu.

**Niveau** : cette entrée précise si une partie du pouvoir (habituellement les dégâts) augmente à un certain niveau.

**Spécial** : toute information inhabituelle au sujet de l'utilisation du pouvoir apparaît là. Par exemple, certains pouvoirs peuvent être utilisés en guise d'attaques de base.

Cet ouvrage reprend des mots-clés des quatre grandes catégories : source de pouvoir, type de dégâts, type d'effet et accessoires.

## SOURCE DE POUVOIR

Une source de pouvoir est identifiée par un mot-clé : arcanique, divine, martiale, ombre, primale ou psionique. Quand un pouvoir s'accompagne de plusieurs mots-clés de ce type, c'est qu'il découle de chacune de ces sources de pouvoir.

## TYPES DE DÉGÂTS

De nombreuses attaques infligent un type précis de dégâts : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant ou tonnerre. À chacun de ces types de dégâts est associé un mot-clé. Si le pouvoir s'accompagne de ce mot-clé, c'est qu'il inflige ce type de dégâts (exception faite de poison, ce mot-clé faisant référence à des dégâts, des effets qui n'infligent pas de dégâts, ou les deux).

**Changer les types de dégâts** : si les types de dégâts d'un pouvoir changent, il perd les mots-clés des types de dégâts éliminés et gagne ceux des types de dégâts ajoutés (le mot-clé poison ne disparaît que si le pouvoir n'inflige plus de dégâts de poison ou n'applique plus ses effets qui n'infligent pas de dégâts).

Par exemple, si un ensorceleur lance *froid-dragon* au travers d'une *dague de feu* et utilise le pouvoir de l'arme qui lui permet de changer les dégâts en feu, *froid-dragon*



gagne le mot-clé feu et perd le mot-clé froid pour cette utilisation, car le pouvoir inflige des dégâts de feu et non de froid. Cette utilisation du pouvoir peut donc profiter d'effets, comme les talents, qui affectent les pouvoirs de feu, mais pas qui affectent les pouvoirs de froid.

## TYPES D'EFFET

Les mots-clés liés à un type d'effet indiquent la présence d'effets particuliers, beaucoup s'accompagnant de règles bien spécifiques. Qu'un mot-clé lié à un type d'effet s'accompagne ou non de règles spéciales, d'autres effets de jeu peuvent être concernés. Par exemple, le mot-clé charme ne s'accompagne d'aucune règle spéciale, mais certaines créatures bénéficient d'un bonus aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs de charme.

Trois mots-clés de type d'effet sont présentés dans ce livre : accentuable, discipline complète et runique. La section qui suit reprend cependant tous les mots-clés de type d'effet utilisés dans le présent ouvrage.

### ACCENTUABLE

Un pouvoir accompagné du mot-clé accentuable propose des accentuations optionnelles, que vous pouvez utiliser contre un certain nombre de points de pouvoir. Les personnages tirent leurs points de pouvoir de sources comme accentuation psionique, une aptitude de classe de batailleur, de flamboyant et de psion.

#### ACCENTUABLE

Servez-vous de ces règles lorsque vous utilisez un pouvoir accentuable.

- ◆ **Se décider d'abord** : commencez par décider si vous accentuez un pouvoir accentuable, et dans quelle mesure vous le faites, lorsque vous utilisez le pouvoir, avant même d'effectuer les jets d'attaque ou d'appliquer un quelconque effet du pouvoir.
- ◆ **Coût en points de pouvoir** : l'accentuation s'accompagne d'un coût en points de pouvoir. Par exemple, « Accentuation 1 » signifie que vous devez dépenser 1 point de pouvoir pour utiliser l'accentuation. Dépensez les points de pouvoir requis au moment où vous décidez d'utiliser l'accentuation.
- ◆ **Une à la fois** : vous ne pouvez utiliser qu'une seule accentuation d'un pouvoir à la fois. Vous ne pouvez donc pas, par exemple, dépenser 3 points de pouvoir pour utiliser l'accentuation à 1 point et l'accentuation à 2 points d'un même pouvoir.
- ◆ **Remplace les effets de base** : quand vous accentuez un pouvoir, les changements apportés à celui-ci sont précisés dans l'accentuation. Si cette accentuation inclut une entrée spécifique, comme « Réussite » ou « Effet », celle-ci remplace l'entrée du pouvoir de base du même nom. Pour le reste, une version accentuée d'un pouvoir est identique au pouvoir de base.
- ◆ **Non accentué** : quand vous utilisez un pouvoir accentuable sans l'accentuer, on le dit non accentué dans le cadre de cette utilisation (certains effets ne s'appliquent que si le pouvoir est non accentué). Un pouvoir qui ne s'accompagne pas du mot-clé accentuable n'est jamais considéré comme non accentué.

- ◆ **Pouvoirs d'attaque à volonté** : quand un pouvoir ou quelque autre effet vous permet d'utiliser un pouvoir d'attaque à volonté, vous pouvez choisir d'utiliser l'un de vos pouvoirs d'attaque à volonté accentuables, mais vous devez alors le faire sans l'accentuer.

Quand un trait racial vous confère un pouvoir d'attaque à volonté de votre choix et que vous prenez un pouvoir d'attaque à volonté accentuable, celui-ci perd son mot-clé accentuable et ses accentuations.

### CHARME

Les pouvoirs de charme permettent en quelque sorte de contrôler les actions d'une créature. En règle générale, cela consiste à l'obliger à attaquer un allié ou à lui faire subir l'état préjudiciable dominé.

### CONVOCAION

Les pouvoirs accompagnés du mot-clé convocation font venir des créatures d'ailleurs, souvent d'autres plans, pour vous servir.

#### CRÉATURE CONVOQUÉE

Sauf indication contraire, une créature que vous convoquez observe les règles suivantes.

- ◆ **Créature alliée** : quand vous utilisez un pouvoir de convocation, vous produisez une créature alliée à vos alliés et vous-même. Le pouvoir détermine l'endroit où elle apparaît.
- ◆ **Vos défenses** : les défenses de la créature sont égales aux vôtres quand vous la convoquez, ce qui n'inclut cependant pas les bonus ou malus temporaires s'appliquant à votre profil.
- ◆ **Points de vie** : les points de vie maximums de la créature convoquée sont égaux à votre valeur de péril. Quand la créature convoquée est réduite à 0 point de vie, elle est détruite, et vous perdez une récupération. Si vous n'avez plus de récupérations, vous subissez des dégâts égaux à la moitié de votre valeur de péril.
- ◆ **Pas de récupérations** : la créature convoquée n'a pas de récupérations, mais si un pouvoir lui permet d'en dépenser une, vous pouvez la dépenser à sa place. La créature profite alors de l'avantage de cette récupération, mais pas vous.
- ◆ **VD** : le pouvoir de convocation détermine la VD de la créature convoquée.
- ◆ **Diriger la créature** : la créature convoquée n'a pas d'actions ; c'est donc à vous d'entreprendre des actions pour la faire agir. Vous ne pouvez cependant la diriger que si vous avez une ligne d'effet avec elle. Lorsque vous la dirigez, vous partagez vos connaissances, mais pas vos sens.  
Au prix d'une action mineure, vous pouvez la diriger afin qu'elle entreprenne l'une des actions suivantes, du moins si elle en est capable sur le plan physique : courir, évasion, marcher, ouvrir ou fermer une porte ou un récipient, ramasser ou lâcher un objet, ramper, se décaler, se faufiler, se relever ou voler.  
Le pouvoir de convocation détermine les ordres spéciaux que vous pouvez lui donner et le type

d'action correspondant. Si un ordre spécial prend la forme d'une action mineure, vous ne pouvez le donner qu'une seule fois à chacun de vos tours de jeu.

- ◆ **Attaques et tests** : si un pouvoir de convocation permet à la créature convoquée d'attaquer, vous effectuez une attaque au travers de celle-ci, comme le précise la description du pouvoir. Si la créature convoquée peut effectuer un test de compétence ou un test de caractéristique, c'est à vous de le faire. Les attaques et tests que vous effectuez au travers de la créature n'incluent cependant pas les bonus ou malus temporaires s'appliquant à votre profil.
- ◆ **Durée** : sauf indication contraire, la créature convoquée reste jusqu'à la fin de la rencontre, puis elle disparaît. Au prix d'une action mineure, vous pouvez la renvoyer.

## DISCIPLINE COMPLÈTE

Un pouvoir de discipline complète renferme en réalité deux mini pouvoirs : une technique d'attaque et une technique de mouvement.

### DISCIPLINE COMPLÈTE

Servez-vous de ces règles lorsque vous utilisez un pouvoir de discipline complète.

- ◆ **Un par round** : vous ne pouvez utiliser qu'un seul pouvoir de discipline complète par round, sauf si vous dépensez un point d'action. Si vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous tourner vers un autre pouvoir de discipline complète.
- ◆ **Actions distinctes** : chacune des techniques d'un pouvoir de discipline complète s'utilise au prix d'une action distincte. Les types d'action sont précisés dans la description du pouvoir. Vous pouvez utiliser les techniques dans l'ordre de votre choix au cours du round. Du reste, rien ne vous interdit d'utiliser l'une et pas l'autre.  
La fréquence d'utilisation d'une technique au cours d'un round dépend du type du pouvoir (à volonté ou de rencontre) et des actions que vous pouvez entreprendre. Par exemple, vous pouvez utiliser les techniques d'un pouvoir de discipline complète à volonté autant de fois que vous le souhaitez dans le round, pourvu que vous disposiez des actions nécessaires. Si vous utilisez un pouvoir de discipline complète de rencontre, vous pouvez utiliser les deux techniques, mais une seule fois dans le round pour chacune.

## FIABLE

Si vous ratez chaque cible avec un pouvoir fiable, vous ne perdez pas l'utilisation de ce pouvoir.

## GUÉRISON

Un pouvoir de guérison permet de regagner des points de vie, que ce soit sur-le-champ ou en conférant une régénération.

## ILLUSION

Un pouvoir d'illusion trompe l'esprit ou les sens. Souvent, les illusions bouchent la vue ou redirigent les attaques. Quand un pouvoir d'illusion inflige des dégâts, ces derniers n'ont rien d'illusoire.

## INVOCATION

Comme son nom l'indique, un pouvoir d'invocation crée une invocation, une chose constituée d'énergie magique à l'image d'une créature ou d'un objet. Même quand une invocation ressemble à une créature ou semble douée d'un minimum de conscience, on ne la considère pas comme une créature.

### INVOCATION

Sauf indication contraire dans la description du pouvoir, une invocation que vous créez s'appuie sur ces règles.

- ◆ **N'occupe aucune case** : l'invocation n'occupe aucune case.
- ◆ **Non affectée par son environnement** : le terrain et les phénomènes liés à l'environnement n'ont aucun effet sur l'invocation. Par exemple, une invocation qui prend la forme d'une main de glace agit sans malus au beau milieu d'un brasier. Par ailleurs, elle n'a pas besoin de s'appuyer sur une surface solide, aussi peut-elle flotter dans les airs.
- ◆ **Vos défenses** : normalement, une invocation ne peut pas être attaquée ou affectée physiquement. Dans le cas contraire, elle utilise vos défenses. À moins que l'attaque ne vise spécifiquement les invocations, seuls les dégâts de l'attaque (ce qui n'inclut pas les dégâts continus) affectent l'invocation.
- ◆ **Attaquer avec une invocation** : habituellement, une invocation ne peut pas attaquer. Dans le cas contraire, c'est à vous d'effectuer l'attaque. Vous déterminez la ligne de mire normalement, mais vous déterminez la ligne d'effet depuis l'invocation, comme si vous vous trouviez dans son espace.
- ◆ **Invocations mobiles** : si le pouvoir que vous utilisez pour créer une invocation vous permet de la déplacer, on parle d'invocation mobile. À la fin de votre tour de jeu, l'invocation mobile disparaît si vous n'êtes pas à portée d'au moins 1 case dans laquelle elle se trouve (reportez-vous à la portée du pouvoir) ou si vous n'avez pas de ligne d'effet avec au moins 1 case dans laquelle elle se trouve.  
Quand vous déplacez une invocation, vous ne pouvez le faire au travers d'un terrain bloquant.
- ◆ **Mort annule** : si vous mourez, l'invocation disparaît aussitôt.

## MÉTAMORPHOSE

Les pouvoirs de métamorphose changent l'apparence physique d'une créature.

### MÉTAMORPHOSE

Servez-vous de ces règles lorsque vous utilisez un pouvoir de métamorphose.

◆ **Une métamorphose à la fois** : si vous êtes affecté par plusieurs pouvoirs de métamorphose à la fois, seul le tout dernier prend effet. Les autres effets restent en place jusqu'à leur expiration présumée, mais ils ne s'appliquent pas. Néanmoins, dès que le tout dernier effet prend fin, c'est le suivant dans l'ordre antichronologique qui s'applique. Par exemple, vous jouez un druide affecté par *métamorphose animale* et un monstre se sert d'un pouvoir de métamorphose sur vous. L'effet de votre *métamorphose animale* est réprimé jusqu'à ce que l'effet de métamorphose du monstre prenne fin.

◆ **Changement de taille** : si le pouvoir de métamorphose réduit votre espace, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité en quittant des cases du fait de votre rapetissement.

Si l'effet de métamorphose vous rend trop grand pour que vous rentriez dans l'espace disponible, il échoue, mais vous êtes étourdi (sauvegarde annule). Par exemple, si vous rampez dans un tunnel étroit et qu'un effet de métamorphose tente de faire de vous une créature trop grande pour le passage, cet effet échoue, mais vous êtes étourdi jusqu'à ce que vous vous sauvegardiez.

◆ **Mort annule** : si vous mourez, l'effet de métamorphose qui vous affecte prend fin aussitôt.

## PÉRIMÈTRE

Les pouvoirs accompagnés de ce mot-clé créent des périmètres, des aires magiques qui durent au moins un round.

### PÉRIMÈTRE

Sauf indication contraire, servez-vous des règles suivantes lorsque vous créez un périmètre.

◆ **Remplit une aire d'effet** : le périmètre est créé au sein d'une aire d'effet et remplit chaque case de celle-ci située dans la ligne d'effet de la case d'origine.

◆ **Non affecté par les attaques et l'environnement** : le périmètre ne peut être attaqué ou affecté physiquement. Par ailleurs, le terrain et les effets liés à l'environnement n'ont aucun effet sur lui. Par exemple, un périmètre qui inflige des dégâts de feu n'est pas affecté par les dégâts de froid.

◆ **Périmètres mobiles** : si le pouvoir que vous utilisez pour créer un périmètre vous permet de déplacer ce dernier, on parle de périmètre mobile. À la fin de votre tour de jeu, le périmètre mobile prend fin si vous n'êtes pas à portée d'au moins 1 case de son aire (reportez-vous à la portée du pouvoir) ou si vous n'avez pas de ligne d'effet avec au moins 1 case de celle-ci.

Quand vous déplacez un périmètre, vous ne pouvez le faire au travers d'un terrain bloquant.

◆ **Chevauchement de périmètres** : si plusieurs périmètres se chevauchent et infligent des malus au même jet ou élément de profil, les créatures concernées subissent le malus le plus élevé. De même, elles ne subissent que les dégâts du périmètre qui en inflige le plus, quel que soit le type des dégâts.

◆ **Mort annule** : si vous mourez, le périmètre disparaît aussitôt.

## PERSISTANT

Quand vous utilisez un pouvoir persistant, vous adoptez une posture qui dure jusqu'à ce que vous en adoptiez une autre ou jusqu'à la fin de la rencontre. Vous ne pouvez pas adopter plus d'une posture par tour de jeu.

## POISON

Un pouvoir de poison inflige des dégâts (cf. *Types de dégâts*, plus haut), un effet qui ne s'accompagne pas de dégâts, voire les deux.

## RUNIQUE

Un pouvoir runique focalise la magie des runes précisée dans le pouvoir.

### RUNIQUE

Servez-vous de ces règles lorsque vous utilisez un pouvoir runique.

◆ **Choisir d'abord** : quand vous êtes sur le point d'utiliser un pouvoir runique, choisissez d'abord l'une des runes de ce pouvoir, puis utilisez ce dernier en appliquant les effets de la rune choisie.

◆ **État runique** : vous êtes dans l'état runique associé à la rune choisie jusqu'à ce que vous vous mettiez dans un nouvel état runique ou jusqu'à la fin de la rencontre. Certains effets exigent que vous soyez dans un état runique précis.

## SOMMEIL

Les pouvoirs de sommeil rendent les créatures inconscientes. Sauf indication contraire, cette inconscience n'a rien d'un sommeil ordinaire, si bien qu'une créature qui en est victime ne peut être simplement réveillée. Le pouvoir précise toutefois comment annuler l'inconscience.

## TÉLÉPORTATION

Un pouvoir de téléportation déplace instantanément des créatures ou des objets d'un point à un autre.

### TÉLÉPORTATION

Servez-vous des règles suivantes lorsque vous utilisez un pouvoir de téléportation sur une cible, qu'il s'agisse de vous, d'une autre créature ou d'un objet.

◆ **Instantanée** : la téléportation est instantanée. La cible disparaît pour réapparaître aussitôt dans l'espace de destination de votre choix. Les créa-

tures, les objets et le terrain ne gênent en rien le déplacement.

- ◆ **Espace de destination** : la destination de la téléportation doit être un espace inoccupé que la cible peut occuper sans se faufiler. En arrivant dans l'espace de destination, si la cible est censée tomber ou si l'espace est un terrain impraticable, elle peut effectuer un jet de sauvegarde. En cas de réussite, la téléportation est annulée.
- ◆ **Ligne de mire** : vous devez avoir une ligne de mire avec l'espace de destination.
- ◆ **Pas de ligne d'effet** : ni vous ni la cible n'avez besoin de ligne d'effet avec l'espace de destination.
- ◆ **Pas d'actions d'opportunité** : la cible ne provoque pas d'actions d'opportunité en quittant son point de départ.
- ◆ **Immobilisé ou maîtrisé** : le fait d'être immobilisé ou maîtrisé n'empêche pas une cible de se téléporter. Si la cible se téléporte pour échapper à une coercition physique, à l'étreinte d'un monstre ou à quelque autre effet immobilisant situé dans un espace spécifique, elle n'est plus immobilisée ou maîtrisée. Autrement, la cible se téléporte mais demeure immobilisée ou maîtrisée en atteignant son espace de destination.

## TERREUR

Un pouvoir de terreur inspire l'effroi. Cette crainte est souvent représentée par une créature qui doit se déplacer, subir un malus aux jets d'attaque ou conférer un avantage de combat.

## ACCESSOIRES

Les deux mots-clés d'accessoire (arme et focaliseur) désignent les pouvoirs utilisables avec une arme ou un focaliseur.

## ARME

Le mot-clé arme désigne un pouvoir utilisable avec une arme, ce qui inclut les armes improvisées comme les coups à mains nues (cf. *Armes*, MdJ 212). La portée et les dégâts d'un pouvoir d'arme sont généralement déterminés par l'arme utilisée. Un [A] qui apparaît dans la dénomination des dégâts d'un pouvoir représente tout simplement les dés de dégâts de votre arme (cf. *Dégâts*, MdJ 276).

Si vous utilisez un pouvoir d'arme avec une arme dont vous connaissez le maniement, ajoutez le bonus de maniement de votre arme aux jets d'attaque de ce pouvoir. Ce sont votre classe et vos talents qui déterminent les armes que vous savez manier.

**Armes magiques** : si vous utilisez un pouvoir d'arme avec une arme magique, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts du pouvoir. Pour plus de détails sur les armes magiques, reportez-vous à *Objets magiques*, page 223 du *Manuel des Joueurs*.

**Utiliser un focaliseur en guise d'arme** : la majorité des focaliseurs ne peuvent servir en guise d'armes. Toutefois, une poignée d'entre eux, comme les bâtons, sont expressément utilisables en tant qu'armes et focaliseurs. Quand vous utilisez un tel focaliseur en guise d'arme, reportez-vous aux règles habituelles régissant les armes.

Quand vous vous servez d'une version magique du focaliseur en guise d'arme, vous pouvez utiliser le bonus d'altération du focaliseur et ses effets de coup critique. Pour utiliser ses propriétés et pouvoirs, vous devez être capable de vous en servir en guise de focaliseur (cf. *Focaliseur*, ci-dessous). Par ailleurs, certains focaliseurs magiques ont des propriétés et pouvoirs formulés de telle manière qu'ils ne fonctionnent qu'avec des attaques de focaliseur.

## FOCALISEUR

Les focaliseurs sont des objets que manipulent certains personnages pour canaliser leurs pouvoirs. La description de votre classe précise la nature des focaliseurs dont vous pouvez vous servir, tout comme différents talents.

Le mot-clé focaliseur désigne un pouvoir utilisable au travers d'un focaliseur, qui doit être d'un type correspondant à la classe ou à la voie paragonique du pouvoir. Par exemple, pour utiliser un focaliseur avec un pouvoir de magicien, l'objet doit être d'un type utilisable par les magiciens, comme une baguette ou un orbe. Si un pouvoir s'accompagne de ce mot-clé sans pour autant être associé à une classe ou à une voie paragonique (s'il découle par exemple d'une voie paragonique raciale), vous pouvez utiliser n'importe quel focaliseur tant que vous êtes capable de vous en servir.

**Focaliseurs magiques** : pour utiliser un focaliseur magique (ce qui inclut ses propriétés et pouvoirs), vous devez être capable de vous servir de focaliseurs de ce type. Si tel est le cas, vous pouvez ajouter son bonus d'altération aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des pouvoirs de focaliseur que vous utilisez grâce à lui. Pour plus de détails sur les focaliseurs magiques, reportez-vous à *Objets magiques*, page 223 du *Manuel des Joueurs*.

**Utiliser une arme en guise de focaliseur** : si vous êtes en mesure de vous servir d'une arme en guise de focaliseur, elle fonctionne comme un focaliseur normal pour vous, mais vous ne bénéficiez ni du bonus de maniement de l'arme ni de ses propriétés d'arme non magiques avec vos pouvoirs de focaliseur.

Quand vous vous servez d'une version magique de l'arme en guise de focaliseur, vous pouvez utiliser le bonus d'altération de l'arme magique, ses effets de coup critique, ses propriétés et pouvoirs. Toutefois, certaines armes magiques ont des propriétés et pouvoirs formulés de telle manière qu'ils ne fonctionnent qu'avec des attaques d'arme. Par ailleurs, la portée et le dé de dégâts d'une arme ne sont généralement d'aucune utilité avec les pouvoirs de focaliseur, car ces derniers ont leurs propres dégâts et portée.

Ce glossaire définit certains des termes de jeu utilisés dans cet ouvrage, mais également des termes qui leur sont liés, et part du principe que vous connaissez bien les chapitres du *Manuel des Joueurs* abordant les compétences et le combat. Il annule et remplace les sources précédentes, mais offre également quelques clarifications et ajouts de règles.

**à terre [état préjudiciable]** : quand vous êtes à terre, vous êtes allongé au sol. Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque et vous ne pouvez vous déplacer qu'en rampant, en vous téléportant, ou encore en étant tiré, poussé ou en vous faisant glisser. Par ailleurs, vous conférez un avantage de combat aux ennemis qui vous portent des attaques de corps à corps, mais vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance des ennemis qui ne vous sont pas adjacents.

Si vous volez au moment de vous retrouver à terre, vous descendez d'une distance égale à votre VD en vol en toute sécurité. Si vous n'atteignez pas une surface solide, vous tombez alors.

Vous pouvez vous laisser tomber à terre au prix d'une action mineure.

**aberrante [origine]** : les créatures aberrantes sont originaires du Royaume Lointain, à moins qu'elles n'aient été conçues par ce plan.

**accentuable [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 216).

**acide [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**affaibli [état préjudiciable]** : quand vous êtes affaibli, vos attaques n'infligent que des demi-dégâts, mais les dégâts continus que vous infligez ne sont pas affectés (cf. aussi **demi-dégâts**).

**allonge menaçante** : si vous disposez d'une allonge menaçante, vous pouvez porter une attaque d'opportunité à tout ennemi situé à portée d'allonge qui provoque une telle attaque.

**arme [mot-clé]** : type d'accessoire (cf. aussi page 219).

**assourdi [état préjudiciable]** : quand vous êtes assourdi, vous n'entendez rien et subissez un malus de -10 aux tests de Perception.

**aveuglé [état préjudiciable]** : quand vous êtes aveuglé, vous n'y voyez rien. Vos cibles disposent d'un camouflage total face à vous et vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception. Par ailleurs, vous conférez un avantage de combat et ne pouvez pas prendre d'ennemi en tenaille.

**bonus** : cf. *Bonus et malus*, MdJ 275, et **bonus sans type**.

**bonus sans type** : bonus dépourvu de type. Ces bonus se cumulent. Toutefois, si vous bénéficiez de multiples bonus sans type issus d'un même élément de jeu (un pouvoir, un talent, une aptitude de classe, etc.), seul le plus élevé s'applique, sauf indication contraire. Par exemple, si vous dépensez un point

d'action et voyez deux maîtres de guerre ayant l'aptitude de classe de présence tactique, vous ne bénéficiez du bonus aux jets d'attaque que de l'un des deux, le plus élevé (cf. aussi *Bonus et malus*, MdJ 275).

**caché** : quand vous êtes caché vis-à-vis d'un ennemi, vous êtes silencieux et invisible en ce qui le concerne. En règle générale, vous usez de Discrétion pour vous cacher (cf. aussi **invisible**).

**charme [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 216).

**convocation [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 216).

**dégâts supplémentaires** : de nombreux pouvoirs et effets permettent d'infliger des dégâts supplémentaires, qui viennent toujours en plus d'autres dégâts. Autrement dit, une attaque qui n'inflige pas de dégâts (comme le pouvoir de magicien *sommeil*) ne peut pas infliger de dégâts supplémentaires.

**demi-dégâts** : quand un pouvoir ou effet inflige des demi-dégâts, appliquez tous les modificateurs aux dégâts, y compris les résistances et les vulnérabilités, puis divisez-les par deux.

**déphasage** : quand vous déphasez, vous ignorez le terrain difficile et pouvez vous déplacer au travers d'objets et d'autres créatures, mais vous devez terminer votre déplacement dans un espace inoccupé.

**déplacement** : chaque fois qu'une créature, un objet ou un effet quitte une case pour pénétrer dans une autre, il se déplace, qu'il le fasse de son plein gré ou pas. Par exemple, se décaler, se téléporter ou être poussé sont des déplacements.

Si un pouvoir indique la distance que vous ou un allié pouvez parcourir de votre plein gré (par exemple, « vous vous décalez de 2 cases »), la cible peut parcourir tout ou partie de cette distance, ou encore ne pas se déplacer. Si un pouvoir oblige un ennemi à se déplacer (par exemple, « vous poussez la cible de 3 cases »), c'est à vous de décider si la cible parcourt tout ou partie de cette distance, ou encore si elle ne se déplace pas.

Si un pouvoir précise votre destination ou celle d'un allié (par exemple, « une case adjacente à la cible »), la cible décide de s'y rendre ou non. Notez qu'elle ne peut s'arrêter à mi-chemin. De même, si un pouvoir précise la destination d'un ennemi que vous forcez à se déplacer, c'est à vous de décider s'il s'y rend ou non (cf. aussi *Déplacement et positionnement*, MdJ 282).

**discipline complète [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 217).

**dominé [état préjudiciable]** : quand vous êtes dominé, vous ne pouvez entreprendre aucune action. En fait, c'est la créature qui vous domine qui choisit votre seule action de votre tour de jeu : action simple, action de mouvement ou action mineure. Les seuls pouvoirs qu'elle peut vous

obliger à utiliser sont des pouvoirs à volonté. Par ailleurs, vous conférez un avantage de combat et ne pouvez pas prendre d'ennemi en tenaille.

**électricité [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**élémentaire [origine]** : les créatures élémentaires sont originaires du Chaos Élémentaire.

**étourdi [état préjudiciable]** : quand vous êtes étourdi, vous ne pouvez pas entreprendre d'actions. Par ailleurs, vous conférez un avantage de combat et ne pouvez pas prendre d'ennemi en tenaille.

**étreinte** : cf. *Étreinte* et *Évasion*, MdJ 289 et 290.

**féerique [origine]** : les créatures féeriques sont originaires de Féerie.

**feu [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**fiable [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 217).

**focaliseur [mot-clé]** : type d'accessoire (cf. aussi page 219).

**force [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**froid [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**grandement voilé** : mesure de visibilité et type de terrain voilé. Vous disposez d'un camouflage total quand vous vous situez dans une case grandement voilée, mais ne disposez que d'un camouflage face aux adversaires adjacents. *Exemples* : brouillard, fumée ou feuillage denses. À ne pas confondre avec **légèrement voilé** et **totalelement voilé**.

**guérison [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 217).

**hébété [état préjudiciable]** : quand vous êtes hébété, vous pouvez entreprendre une action simple, une action de mouvement ou une action mineure à

vos tours de jeu. Vous pouvez entreprendre des actions libres, mais pas des actions immédiates ou d'opportunité. Par ailleurs, vous conférez un avantage de combat et ne pouvez pas prendre d'ennemi en tenaille.

**illusion [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 217).

**immatériel** : quand vous êtes immatériel, les dégâts que vous subissez (ce qui inclut les dégâts continus) sont réduits de moitié, quelle que soit leur source (cf. aussi **demi-dégâts**).

**immobilisé [état préjudiciable]** : quand vous êtes immobilisé, vous ne pouvez pas vous déplacer, sauf si vous vous téléportez, ou encore si l'on vous tire, pousse ou fait glisser.

**immortelle [origine]** : les créatures immortelles sont originaires de la Mer Astrale. Elles ne vieillissent pas et ne meurent que si on les tue.

**immunité** : si vous êtes immunisé contre un type de dégâts (comme le feu ou le froid), vous ne subissez pas ce type de dégâts. Si vous êtes immunisé contre un état préjudiciable ou un effet (comme hébété ou un déplacement forcé), vous n'êtes tout simplement pas affecté par celui-ci. Si vous êtes immunisé contre le charme, l'illusion, le poison, le sommeil ou la terreur, vous n'êtes pas affecté par l'aspect qui n'inflige pas de dégâts du pouvoir accompagné du mot-clé en question.

Une immunité contre un aspect d'un pouvoir ne vous immunise pas contre les autres composants de ce pouvoir. Par exemple, si vous êtes immunisé contre le tonnerre, un pouvoir aura beau ne pas vous infliger de dégâts de tonnerre, il pourra néanmoins vous pousser.



**inconscient [état préjudiciable]** : quand vous êtes inconscient, vous êtes sans défense, ne pouvez pas entreprendre d'actions et subissez un malus de -5 à toutes les défenses. Par ailleurs, vous ne pouvez pas prendre d'ennemi en tenaille. Quand vous êtes victime de cet état préjudiciable, vous vous retrouvez à terre si possible (cf. aussi à **terre** et **sans défense**).

**invisible** : si vous êtes invisible, vous profitez de plusieurs avantages contre les créatures qui ne peuvent pas vous voir. Vous disposez d'un camouflage total face à elles, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de leur part et elles vous confèrent un avantage de combat.

**invocation [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 217).

**légèrement voilé** : mesure de visibilité et type de terrain voilé. Vous disposez d'un camouflage quand vous vous situez dans une case légèrement voilée. Exemples : lumière faible, feuillage, brouillard, fumée, lourdes chutes de neige ou pluie. À ne pas confondre avec **grandement voilé** et **totalelement voilé**.

**limite d'altitude** : une créature qui a une limite d'altitude s'écrase à la fin de son tour de jeu si elle dépasse cette limite (cf. aussi **VD en vol**).

**maîtrisé [état préjudiciable]** : quand vous êtes maîtrisé, vous êtes immobilisé et on ne peut vous tirer, pousser ou faire glisser. Vous subissez aussi un malus de -2 aux jets d'attaque et vous conférez un avantage de combat (cf. aussi **immobilisé**).

**malus** : cf. *Bonus et malus*, MdJ 275.

**marqué [état préjudiciable]** : quand vous marquez une créature, cette dernière subit un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne vous prennent pas pour cible. Une créature ne peut être affectée que par une seule marque à la fois, la nouvelle remplaçant tout bonnement la précédente.

**métamorphose [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 218).

**mourant [état préjudiciable]** : vous êtes mourant si l'on vous réduit à 0 point de vie ou moins, cet état préjudiciable prenant fin dès que vous regagnez des points de vie. Si vous êtes mourant, vous êtes inconscient et devez effectuer des jets de sauvegarde contre la mort (cf. *Mort et mourant*, MdJ 295, et **inconscient**).

**naturelle [origine]** : les créatures naturelles sont originaires du monde physique.

**nécrotique [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**obstacle solide** : cf. **terrain bloquant**.

**ombreuse [origine]** : les créatures ombreuses sont originaires de Gisombre.

**perception des vibrations** : si vous êtes doué de perception des vibrations, vous percevez distinctement les créatures et objets situés à portée, même s'ils sont invisibles, voilés ou en dehors de votre ligne d'effet, mais vous et eux devez être en contact avec le sol ou la même surface (comme une toile d'araignée ou un plan d'eau). Pour le reste, vous vous appuyez sur votre vision normale.

**périmètre [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 218).

**persistant [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 218).

**poison [mot-clé]** : type d'effet et de dégâts (cf. aussi page 218).

**psychique [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**radiant [mot-clé]** : type de dégâts (cf. page 215).

**ralenti [état préjudiciable]** : quand vous êtes ralenti, votre VD chute à 2 (en admettant qu'elle était plus élevée que ça). Cette VD s'applique à tous vos modes de déplacement (marche, vol, etc.), mais ni aux déplacements forcés ni à la téléportation. Vous ne pouvez pas bénéficier de bonus en VD, mais pouvez entreprendre des actions (comme courir) qui vous permettent d'augmenter votre VD. Si vous êtes victime de cet effet pendant que vous vous déplacez, vous devez vous arrêter si vous avez déjà parcouru au moins 2 cases.

**régénération** : cf. *Régénération*, MdJ 293.

**résistance** : si vous bénéficiez d'une résistance, les dégâts d'un type précis sont réduits. Par exemple, si vous bénéficiez d'une résistance au feu 10, vous subissez 10 dégâts de moins quand une attaque vous inflige des dégâts de feu et lorsque vous subissez des dégâts de feu continus (cf. aussi *Types de dégâts*, page 215).

*Contre les types de dégâts combinés* : votre résistance n'est utile contre les dégâts combinés que si vous résistez à chacun des types de dégâts, seule la résistance la plus basse s'appliquant alors. Par exemple, si vous bénéficiez d'une résistance à l'électricité 10 et d'une résistance au tonnerre 5 et qu'une attaque vous inflige 15 dégâts d'électricité et de tonnerre, vous subissez 10 dégâts car votre valeur de résistance aux types de dégâts combinés se limite à la plus modeste des deux.

*Pas cumulatives* : les résistances à un même type de dégâts ne sont pas cumulatives et seule la plus élevée s'applique. Par exemple, si vous bénéficiez d'une résistance au froid 5 et d'une résistance au froid 10, votre résistance globale au froid est de 10, et non de 15. De même, si vous bénéficiez d'une résistance au froid 5 et d'une résistance à tous les dégâts 2, vous bénéficiez toujours d'une résistance au froid 5, et non d'une résistance au froid 7.

**retiré du jeu** : certains effets peuvent vous retirer temporairement du jeu. Tant que vous êtes retiré du jeu, vos tours de jeu débutent et se terminent normalement, mais vous ne pouvez entreprendre d'actions (sauf indication contraire). Par ailleurs, vous n'avez ni ligne d'effet ni ligne de mire avec quoi que ce soit, et vice versa.

**runique [mot-clé]** : type d'effet (cf. aussi page 218).

**sans défense [état préjudiciable]** : quand vous êtes sans défense, vous conférez un avantage de combat et pouvez être la cible d'un coup de grâce (cf. MdJ 289).

**sauvegarde** : jet de sauvegarde réussi. Une sauvegarde annule tout effet suivi entre parenthèses de l'une des formules suivantes : « sauvegarde annule », « sauvegarde annule les deux » ou « sauvegarde

annule tous » (cf. aussi *Jets de sauvegarde*, MdJ 279).

**Effets identiques qu'une sauvegarde peut annuler :** si vous êtes victime d'effets identiques qu'une sauvegarde peut annuler (ce qui inclut les dégâts continus), vous ne tenez compte que de l'un d'entre eux. Par exemple, si vous êtes hébété (sauvegarde annule) puis attaqué et de nouveau hébété (sauvegarde annule), vous ignorez le second effet car il est identique au premier.

On n'effectue jamais de multiples jets de sauvegarde contre des effets identiques. Toutefois, effectuez des jets de sauvegarde distincts contre les effets qui ne le sont pas, même s'ils infligent le même état préjudiciable. Par exemple, hébété (sauvegarde annule) et hébété et immobilisé (sauvegarde annule les deux) ne sont pas des effets identiques, aussi devez-vous effectuer des jets de sauvegarde distincts (cf. aussi *Dégâts continus*, MdJ 278).

**Durées se chevauchant :** quand vous êtes victime d'effets identiques qui ne se terminent pas au même moment, tenez simplement compte de l'effet qui a la durée la plus longue. Les effets qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler fonctionnent différemment, car vous ne savez pas quand ils vont se terminer. Vous devez donc noter séparément les effets qu'une sauvegarde peut annuler de ceux qui ont une durée précise (cf. aussi *Durées*, MdJ 278).

**sommeil [mot-clé] :** type d'effet (cf. aussi page 218).

**stationnaire :** si vous êtes capable de vol stationnaire, vous pouvez rester en l'air sans vous déplacer à votre tour de jeu. Vous pouvez aussi vous décaler et effectuer des attaques d'opportunité quand vous volez (cf. aussi **VD en vol**).

**surpris [état préjudiciable] :** quand vous êtes surpris, vous ne pouvez pas entreprendre d'actions. Par ailleurs, vous conférez un avantage de combat et ne pouvez pas prendre d'ennemi en tenaille.

**téléportation [mot-clé] :** type d'effet (cf. aussi page 218).

**terrain bloquant :** type de terrain qui bloque les cases, le plus souvent en les remplissant. *Exemples :* murs, portes et piliers. Un terrain bloquant confère un abri, gêne les déplacements puisqu'il faut le contourner et bloque la ligne d'effet. Il bloque aussi la ligne de mire, sauf s'il est transparent (cf. aussi *Terrain et obstacles*, MdJ 283).

**terrain impraticable :** type de terrain qui gêne les créatures, le plus souvent en leur infligeant des dégâts. *Exemples :* fosses, lave et eau profonde. Vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde quand on vous tire, pousse, fait glisser ou téléporte dans un terrain impraticable (cf. aussi *Téléportation*, page 218, et *Chutes*, MdJ 284).

**terreur [mot-clé] :** type d'effet (cf. aussi page 219).

**test de connaissances :** test de compétence permettant de se souvenir d'informations utiles dans un domaine précis. Arcanes, Exploration, Histoire, Nature et Religion sont les compétences le plus souvent utilisées à cet effet (cf. aussi *Tests de connaissances*, MdJ 179).

**tonnerre [mot-clé] :** type de dégâts (cf. page 215).

**totalelement voilé :** mesure de visibilité et type de terrain voilé. Vous disposez d'un camouflage total quand vous vous situez dans une case totalement voilée. *Exemples :* obscurité totale. À ne pas confondre avec **légèrement voilé** et **grandement voilé**.

**une fois par round :** certains effets ne sont utilisables qu'une fois par round. Si vous utilisez un tel effet, vous ne pouvez pas le réutiliser avant le début de votre tour de jeu suivant.

**VD en vol :** avec une VD en vol, vous pouvez voler jusqu'au nombre de cases égal à la VD indiquée au prix d'une action de mouvement. Pour rester en l'air, vous devez vous déplacer d'au moins 2 cases à votre tour de jeu, sous peine de vous écraser à la fin de celui-ci. Il vous est impossible de vous décaler ou d'effectuer des attaques d'opportunité en volant, et vous vous écrasez si vous vous retrouvez à terre (cf. aussi *Vol*, GdM 47).

**vision aveugle :** une créature douée de vision aveugle perçoit clairement les créatures et objets situés dans un rayon précis et dans sa ligne d'effet, même s'ils sont invisibles ou voilés. Pour le reste, elle s'appuie sur sa vision normale.

**vision dans le noir :** une créature douée de vision dans le noir voit dans une zone faiblement éclairée et dans l'obscurité sans malus. Cela signifie qu'elle ignore le malus de -2 aux jets d'attaque quand elle attaque une cible disposant d'un camouflage du fait d'une lueur faible, mais également le malus de -5 aux jets d'attaque quand elle attaque une cible disposant d'un camouflage total dû à l'obscurité.

**vision nocturne :** grâce à la vision nocturne, vous voyez dans une zone faiblement éclairée sans malus. Cela signifie que vous ignorez le malus de -2 aux jets d'attaque quand vous attaquez une cible disposant d'un camouflage du fait d'une lueur faible.

**vulnérabilité :** si vous êtes vulnérable à un type de dégâts précis, vous subissez des dégâts supplémentaires quand vous subissez des dégâts de ce type. Par exemple, si vous avez une vulnérabilité radiante 10, vous subissez 10 dégâts radiants supplémentaires quand une attaque vous inflige des dégâts radiants ou quand vous subissez des dégâts radiants continus (cf. aussi *Types de dégâts*, page 215).

*Contre les types de dégâts combinés :* la vulnérabilité à un type de dégâts précis s'applique même quand ce type de dégâts est combiné à un autre. Par exemple, si vous subissez une vulnérabilité au feu 5, vous subissez 5 dégâts supplémentaires quand vous subissez des dégâts de feu et radiants continus.

*Pas cumulatives :* les vulnérabilités à un même type de dégâts ne sont pas cumulatives et seule la plus élevée s'applique. Par exemple, si vous subissez une vulnérabilité psychique 5 puis une vulnérabilité psychique 10, votre vulnérabilité psychique est de 10, et non de 15.



# VOUS PENSIEZ AVOIR TOUT VU ? DÉTROMPEZ-VOUS...

C'est du Royaume Lointain qu'elles sont venues : des créatures nées de l'horreur et de la folie. Alors que les dieux battaient le rappel de leurs troupes contre l'incursion, de courageux héros aux pouvoirs inédits ont fait leur apparition. Ensemble, ils se sont dressés en travers du chemin de cette menace venue de l'au-delà, tout comme ils le font aujourd'hui encore.

Ce parfait compagnon du *Manuel des Joueurs*<sup>®</sup> et du *Manuel des Joueurs*<sup>®</sup> 2 présente la source de pouvoir psionique : de pures facultés mentales utilisées pour lutter contre les pires accès de démente du mal. Le *Manuel des Joueurs*<sup>®</sup> 3 inclut quatre nouvelles classes liées à cette source de pouvoir : le batailleur, le flamboyant, le moine et le psion. Mais il propose également une nouvelle classe divine (le prêtre des runes) et une nouvelle classe primale (le limier).

Cet ouvrage indispensable pour les joueurs de DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup> renferme aussi une multitude d'options passionnantes : races, pouvoirs (dont les pouvoirs de compétence offerts à toutes les classes), talents, voies paragoniques, destinées épiques, équipement, focaliseurs supérieurs et règles des personnages hybrides.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4<sup>e</sup> édition de DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup> :

*Manuel des Joueurs*<sup>®</sup>    *Guide du Maître*<sup>®</sup>  
*Bestiaire Fantastique*<sup>®</sup>  
*Jeu de figurines D&D*<sup>®</sup>    *Plans de donjon D&D*<sup>™</sup>



Licensed By:



ISBN: 978-2-35783-042-4



9 782357 830424

Prix de vente : 32,50 €    Imprimé en Italie

EAN

