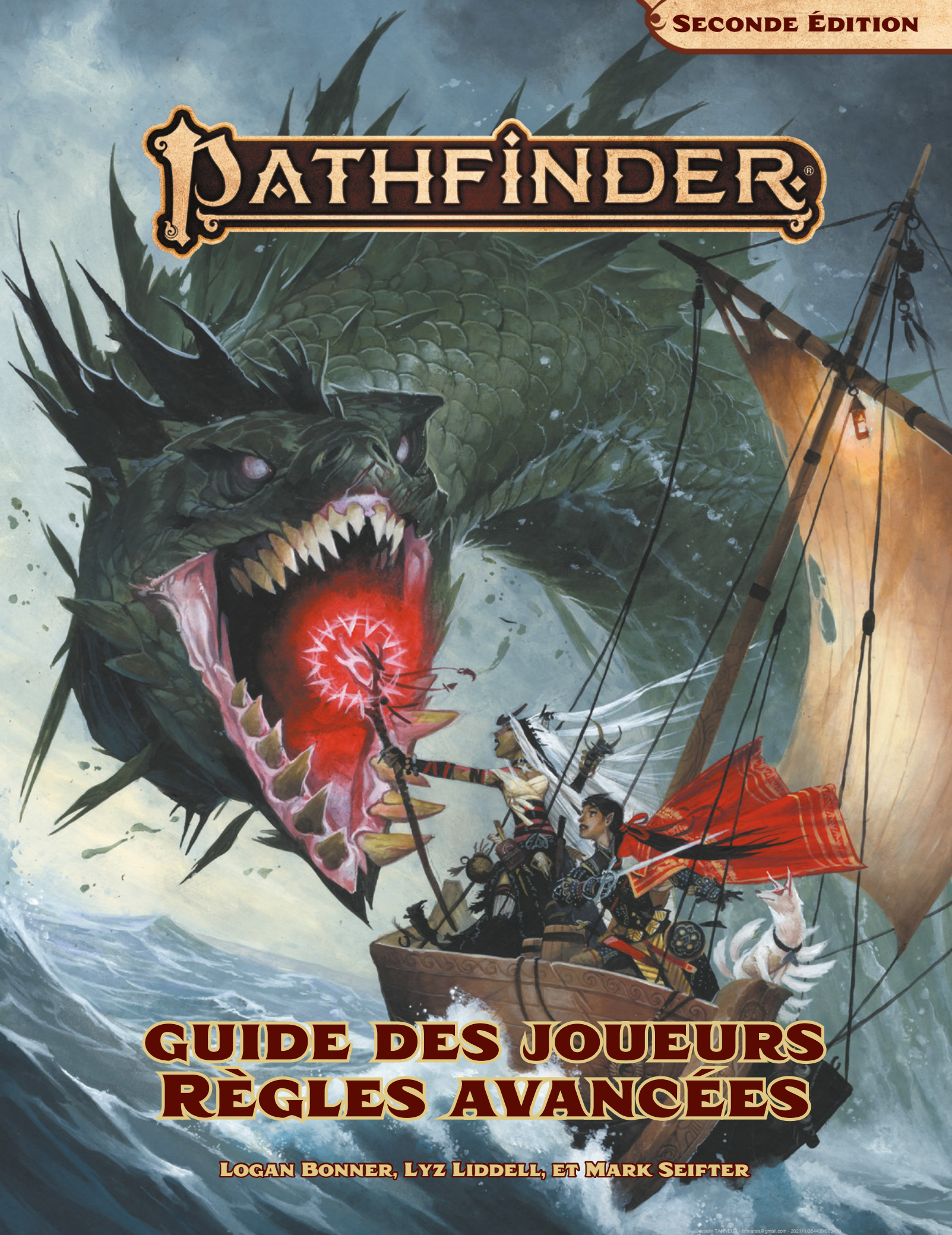


SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®



GUIDE DES JOUEURS RÈGLES AVANCÉES

LOGAN BONNER, LYZ LIDDELL, ET MARK SEIFTER

DÉPASSEZ LES RÈGLES DE BASE !

Découvrez tout un nouvel horizon de possibles avec cet incroyable ensemble de nouvelles options pour vos personnages Pathfinder ! Choisissez parmi 10 nouvelles ascendances et quatre nouvelles classes : l'enquêteur rusé, l'oracle mystérieux, le bretteur audacieux et le sorcier lanceur de maléfices ! Vous trouverez également plus de 40 nouveaux archétypes, plus d'options pour chaque ascendance et classe du Livre de base, ainsi que de nouveaux historiques, dons, sorts et objets vous permettant de personnaliser vos personnages.



black-book-editions.fr



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

BBEPF207



GUIDE DES JOUEURS
RÈGLES AVANCÉES

AUTEURS • Logan Bonner, Lyz Liddell et Mark Seifter
CONTENU SUPPLÉMENTAIRE • Amiral Attar Olyae, Alexander Augunas, Kate Baker, Brian Bauman, Carlos Cabrera, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquín, Steven Hammond, Sasha Laranoa Harving, Joan Hong, Nicolas Hornyak, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine et Andrew White

CHARGÉ DE CONCEPTION • Mark Seifter

CONCEPTEURS • Logan Bonner, Lyz Liddell et Mark Seifter

CORRECTEURS EN CHEF • James Case et Leo Glass

CORRECTEURS • Judy Bauer, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton, Lu Pellazar et Josh Vogt

ILLUSTRATION DE COUVERTURE • Wayne Reynolds

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES • Hazem Ameen, Marius Bota, Dominik Derow, Pedro Krüger García, Alexander Gorbunov, Igor Grechanyi, Gunship Revolution (Oliver Morit, Marcus Reyno, Jen Santos), Jorge Jacinto, Raf Kayupov, Ksenia Kozhevnikova, Valeriya Lutfullina, Victor Manuel Leza Moreno, Stefano Moroni, Riccardo Moscatello, Vladislav Orlovski, Nikolai Ostertag, Mirco Paganessi, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Henrik Rosenborg, Alex Stone et Warmics Mario Vazquez

DIRECTION ARTISTIQUE ET CONCEPTION GRAPHIQUE • Emily Crowell, Kent Hamilton, Sonja Morris et Sarah E. Robinson

RÉDACTEUR EN CHEF • James Jacobs

DIRECTEUR RESPONSABLE DE LA CONCEPTION DU JEU • Jason Bulmahn

GESTION DU PROJET • Glenn Elliott

ÉDITEUR • Erik Mona

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication • David Burckle

Traduction •

Relecture VF •

Mise en page VF • Frédéric Lipari

L'équipe de Black Book éditions • Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book éditions.

Dépôt légal : novembre 2020. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-966-7

ISBN (PDF) : 978-2-36328-970-4



PAIZO INC.

7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577
 paizo.com



BLACK BOOK ÉDITIONS

50, Jean Zay
 69800 St PRIEST
 black-book-editions.fr

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 4

1 ASCENDANCES & HISTORIQUES 7

Félide	8	Elfe	42
Homme-rat	12	Gnome	43
Kobold	16	Gobelin	44
Orc	20	Halfelin	45
Tengu	24	Humain	46
Héritages polyvalents	28	Nain	47
Changelin	30	Historiques ordinaires	48
dhampir	32	Historiques rares	50
Héritier des plans	34		

2 CLASSES 53

Bretteur	55	Ensorceleur	124
Enquêteur	67	Guerrier	128
Oracle	79	Magicien	130
Sorcier	95	Moine	132
Alchimiste	106	Prêtre	136
Barbare	108	Rôdeur	138
Barde	112	Roublard	140
Champion	116	Compagnons animaux	144
Druide	122	Familiers	146

3 ARCHÉTYPES 149

Bretteur	151	Empoisonneur	176
Enquêteur	152	Fabricant de pièges	177
Oracle	153	Gladiateur	178
Sorcier	154	Herboriste	179
Acrobate	155	Improvisateur d'armes	180
Amateur de talismans	156	Justicier	181
Archéologue	157	Linguiste	183
Archer surnaturel	158	Maître des bêtes	184
Archer	160	Maître des connaissances	186
Artiste martial	161	Maître des familiaux	187
Assassin	162	Marche-horizon	188
Cavalier	163	Maréchal	189
Célébrité	165	Médecin	191
Chasseur de primes	166	Opportuniste	192
Combattant à deux armes	167	Pirate	193
Dandy	168	Rempart	194
Danseur des ombres	169	Ritualiste	195
Disciple des dragons	171	Saint	196
Duelliste	173	Sentinelles	197
Écharpeur	174	Trompeur aux parchemins	198
Éclaircur	175	Viking	199

GUIDE DES JOUEURS - RÈGLES AVANCÉES



4 DONS **201**

Tableaux des dons	201
Dons généraux et de compétence	201

5 SORTS **211**

Listes de sorts	212
Description des sorts	214
Sorts focalisés	228
Rituels	240

6 OBJETS **247**

Armes et matériel d'aventurier	248
Tableau des trésors	250
Objets alchimiques	252
Pièges artisanaux	256
Objets magiques permanents et runes	260

GLOSSAIRE ET INDEX **266**





INTRODUCTION

Pathfinder est un jeu d'imagination qui vous permet de donner vie à presque toutes vos idées. Le Livre de base fournit les options classiques pour jouer d'innombrables variétés de personnages personnalisables. Ce livre développe les règles de base et vous offre plus d'options pour jouer le personnage de vos rêves !

PLUS DE TOUT

Les *Règles avancées* développent les options des personnages joueurs présentées dans le *Livre de base* de *Pathfinder*. En plus des nouvelles ascendances et classes présentées brièvement à la page suivante, vous trouverez de nouvelles règles pour les anciennes ascendances et classes. Ces nouvelles options sont suivies d'un chapitre entier de nouveaux archétypes, dont des archétypes multiclassés pour les quatre nouvelles classes et une grande sélection d'archétypes convenant à n'importe quel personnage. De nouveaux historiques, dons généraux et dons de compétence ainsi qu'une myriade de nouveaux sorts, pièces d'équipement et trésors vous permettront de parfaire vos personnages.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Les options de ce livre reposent sur les règles du *Livre de base* et il est donc nécessaire de le posséder pour utiliser les *Règles avancées*. Certaines règles de ce livre renvoient à d'autres éléments de cet ouvrage en vous indiquant les références de page.

D'autres produits faisant référence aux règles de ce livre pourront utiliser l'acronyme «RA».

ACCÈS

Parfois, un bloc de statistiques pour un élément de règles peu courant peut inclure une entrée en gras intitulée **Accès** qui énumère des critères spécifiques. Un personnage qui répond aux critères listés dans cette entrée, souvent parce qu'il vient d'un lieu particulier ou appartient à une organisation spécifique, gagne l'accès aux nouveaux éléments de règles. Par exemple, un sorcier de lignage draconique gagne l'accès à l'archétype disciple des dragons (p. 171) même si ce dernier est peu courant.

Comme toujours, le MJ décide qui peut avoir accès aux options peu courantes et plus rares et si des options spécifiques sont autorisées dans le jeu ou non. Il peut déterminer que l'éducation ou les pouvoirs d'un personnage répondent à une option de règles spécifique et y donner accès même si le personnage n'y a pas droit automatiquement ou bien que cette même option est inaccessible pour tout le monde.

ASCENDANCES

FÉLIDES



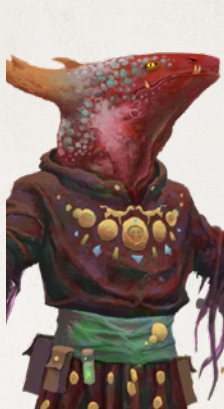
Les félices sont des humanoïdes félins très sociables et enclins à la curiosité et au voyage.

HOMME-RAT



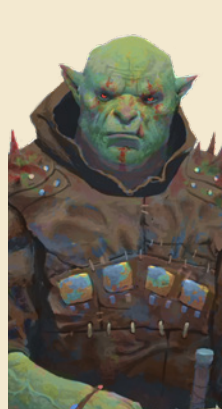
Les hommes-rats sont des humanoïdes petits et rusés partageant des traits avec les rats. Ils savent facilement s'adapter et aiment la vie en communauté.

KOBOLD



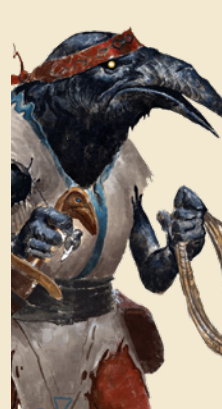
Les kobolds sont des petites créatures reptiliennes extravagantes qui admirent grandement les dragons.

ORC



Les orcs forment un peuple fier et puissant. Dotés d'un corps musculueux, ils accordent beaucoup d'importance à la force physique et à la gloire obtenue au combat.

TENGU



Les tengus sont des humanoïdes aviaires grégaires et pleins de ressources qui amassent autant les savoirs que les trésors.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Dextérité, Charisme, libre

Dextérité, Intelligence, libre

Dextérité, Charisme, libre

Force, libre

Dextérité, libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Sagesse

Force

Constitution

—

—

CLASSES

BRETTEUR



Le bretteur gagne en panache par des actes flamboyants et fait preuve d'une grande élégance pour défaire ses adversaires.

ENQUÊTEUR



L'enquêteur tire profit de son savoir pour résoudre des mystères et vaincre ses ennemis.

ORACLE



L'oracle voit sa puissante magie divine contrebalancée par une malédiction surnaturelle.

SORCIER



Le sorcier lance des sorts et des maléfices qu'il a appris par le biais d'un familier puissant envoyé par un mystérieux protecteur.

VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE*

Dextérité

Intelligence

Charisme

Intelligence

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE SECONDAIRES

Force, Charisme

Dextérité, Sagesse

Dextérité, Constitution

Dextérité, Sagesse

* Un personnage reçoit une prime de caractéristique à sa caractéristique essentielle.



CHAPITRE I :

ASCENDANCES & HISTORIQUES

L'ascendance et l'historique de votre personnage déterminent qui vous étiez avant de devenir un aventurier, mais aussi qui vous pourriez tenter de devenir un jour. Toutefois, les ascendances et historiques les plus communs ne conviennent pas à tout le monde. Vous pourriez être un tengu aviaire, un kobold à écailles ou un félide curieux avec un historique exceptionnel en poche. Peut-être votre ascendance s'est-elle métissée avec du sang d'ange ou de démons. Vous êtes le seul à décider !

Ce chapitre complète les options de création de personnage présentes dans le *Livre de base*, dont chacune des sections suivantes.

ASCENDANCES

Allez au-delà des ascendances populaires présentes dans le *Livre de base*. Le format de présentation de chaque ascendance est donné page 33 du *Livre de base*.

- Les **félides** (p. 8) ou amurruns sont des félins humanoïdes qui pensent avoir été créés pour protéger les régions sauvages d'un grand danger.
- Les **hommes-rats** (p. 12) ou ysokis, se rassemblent dans des espaces exigus et sont sensiblement industriels et méticuleux.
- Les **kobolds** (p.16) sont de petits reptiles liés aux dragons. Ce sont des amateurs de pièges.
- Les **orcs** (p.20) font partie d'un peuple guerrier et honnête qui respecte avant tout la force, la robustesse et la survie.
- Les **tengus** (p. 24) sont des humanoïdes semblables à des corvidés et férus de lames. La rumeur dit qu'ils possèdent le pouvoir mystique d'absorber la malchance.

HÉRITAGES POLYVALENTS

Si le *Livre de base* présentait les héritages comme les sous-groupes d'une ascendance particulière, certains d'entre eux sont communs à toutes les ascendances. Par exemple, si votre mère était une guenaude, vous pourriez être un changelin en tant qu'humain, orc ou félide. Les règles concernant les héritages polyvalents se trouvent en p. 28.

- Les **changelins** (p. 30) sont les enfants des guenaudes. Abandonnés dès la naissance, ils risquent plus tard de succomber au redoutable appel tentateur de leur mère.
- Les **dhampirs** (p. 32) sont en partie vampires grâce à un lien précoce avec le sang de ces derniers.
- Les **héritiers des plans** (p. 34) sont les descendants d'un ancêtre planaire éloigné ou sont étroitement liés à un autre plan. Ce livre donne des informations sur les aasimars célestes, les crépusculaires liés aux psychopompes et les fiélons tieffelins.

CHOIX D'ASCENDANCE

De nouveaux héritages et dons ancestraux viennent compléter ceux des ascendances du *Livre de base*.

- **Elfes** (p. 42)
- **Gnomes** (p. 43)
- **Gobelins** (p. 44)
- **Halfelins** (p. 45)
- **Humains** (p. 46)
- **Nains** (p. 47)

HISTORIQUES

Ce chapitre contient de nouveaux historiques pour des personnages aux parcours de vie différents, allant des bandits aux enseignants. Cette section inclut également une série d'historiques rares et spéciaux que vous et votre MJ pouvez décider d'utiliser durant une campagne.

- **Historiques ordinaires** (p. 48)
- **Historiques rares** (p. 50)

ASCENDANCES ET HISTORIQUES PEU COURANTS

Toutes les nouvelles ascendances de ce livre sont peu courantes. Bien que les éléments peu courants de ce jeu soient en général acquis durant la partie, vous choisissez votre ascendance et votre héritage dès le départ. Cela signifie que vous devez définir avec votre groupe et votre MJ quels ascendances et héritages peu courants semblent adaptés à l'histoire. Dans les Chaînes infestées de pirates, les tengus sont nombreux. Mais ils le sont encore plus du côté oriental, sur le continent tianais, où les halfelins et les nains, eux, se font rares ! Même si l'ascendance que vous choisissez n'est pas très commune dans la zone où se déroule l'histoire, la plupart du temps vous pouvez vous arranger avec votre MJ et les autres joueurs pour trouver un bon moyen d'intégrer ce personnage au récit. Pour ces options-là, le trait peu courant signifie seulement que vous devriez en plus faire la démarche d'en parler dès le départ. Durant une campagne Pathfinder, le Guide des joueurs qui vous accompagne peut comporter des informations à propos d'options peu communes supplémentaires, adaptées à l'histoire et à la région où elle se déroule. Il vous accorde ainsi un accès automatique pour les jouer durant ces aventures.

HISTORIQUES RARES ET UNIQUES

Certains historiques, comme être l'héritier d'un trône, ont tant de poids narratif que vous devrez travailler avec le reste de votre groupe pour déterminer s'ils conviennent pour cette histoire en particulier. Vous trouverez plus d'informations sur ces historiques spéciaux en p. 50.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

FÉLIDE

Vagabonds curieux et sociable, les félides possèdent à la fois des caractéristiques félines et humanoïdes, qu'elles soient physiques ou mentales. Ils aiment apprendre des choses, collectionner de nouveaux contes et babioles et s'assurer que leurs êtres chers sont en sécurité et heureux. Ils se considèrent comme les gardiens élus des lieux naturels du monde et sont souvent dangereusement courageux, même face à une opposition écrasante.

Les félides sont des humanoïdes sociables et actifs qui adorent les découvertes, qu'elles consistent en des ruines cachées ou un endroit confortable pour faire la sieste. Ils sont extrêmement sociables, à la fois à l'intérieur de leurs communautés soudées et avec les autres créatures qu'ils rencontrent. Très courageux, les félides se considèrent comme les gardiens du monde face aux forces qui tentent de l'assaillir et croient que les communautés fortes, une grande expérience et un développement personnel constant les aideront dans leur combat.

Ils ont de bons réflexes et sont même capables de se tourner dans les airs pour retomber sur leurs pattes. Si leurs réflexes sont rapides, leurs changements d'humeur le sont tout autant, passant de la joie expansive à une furie mécontente en un instant. Comme les félins ordinaires, ils ronronnent sans le faire exprès lorsqu'ils sont heureux et feulent s'ils sont surpris ou en colère.

Si vous voulez incarner un personnage curieux, courageux, amical et vif de corps et d'esprit, vous devriez jouer un félide.

VOUS...

- Faites preuve d'un véritable intérêt en posant beaucoup de questions enthousiastes.
- Évitez les conflits interpersonnels en ignorant les gens ou en quittant simplement la zone.
- Étudiez attentivement une cible ou un problème avant de frapper à la vitesse de l'éclair.

LES AUTRES...

- Pensent que vous monopolisez les conversations avec vos questions et vos opinions incessantes.
- Vous considèrent hautain ou fier.
- Imputent plus d'émotions que vous n'en ressentez à vos ronronnements et feulements involontaires.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Bien que les félides marchent debout et possèdent une douce fourrure, une longue queue, de grandes oreilles et des pupilles verticales, leur apparence est tout aussi variée que celle de félins ordinaires. Ils ont des doigts prestes serti de courtes griffes qui sont en général rétractiles. La plupart d'entre eux sont très fiers d'entretenir leur apparence et n'endurent pas l'indignité d'être mouillés ou sales s'ils peuvent l'éviter.

Ils atteignent vite l'âge adulte et sont capables de marcher à quelques mois à peine, mais commencent leur carrière environ au même âge que les humains et vivent jusqu'à 60 ou 70 ans.



Ils sont rarement plus grands qu'un humain moyen et à cause de leur carrure fine, ne pèsent presque jamais autant qu'un humain de la même taille.

SOCIÉTÉ

Les févides se sont eux-mêmes baptisés les amurrans, bien que beaucoup considèrent ce nom comme privé. Ils élèvent leurs enfants dans de grandes familles élargies où on leur octroie une liberté que beaucoup d'autres humanoïdes considèrent comme alarmante, ce qui leur permet d'explorer et de s'attirer des ennuis à un âge remarquablement jeune. Les févides étudient l'art d'un commerce durant un apprentissage libre et la plupart d'entre eux en étudient plusieurs au cours de leur vie.

Leurs sociétés sont souvent menées par un chef désigné qui représente sa communauté et arbitre les conflits. Les chefs févides sont pour la plupart des incantateurs et généralement des femmes. Les membres de leur espèce préfèrent s'occuper des griefs en montrant leur désintérêt de façon étudiée ou bien en quittant parfois la communauté durant un temps pour que le problème disparaisse ou se résolve par lui-même.

ALIGNEMENT ET RELIGION

Les févides ne sont pas particulièrement religieux, mais la plupart d'entre eux pensent qu'ils étaient à l'origine de grands chats primitifs, perfectionnés pour combattre les abominations du mal qui pillent les lieux naturels et manœuvrent pour défaire la réalité. Les dieux les ont dotés du langage, du maniement des outils et des armes et d'un fort sens de la communauté.

La plupart des févides sont bons. Ils aiment être libres de voyager et tracer leur propre chemin, c'est pourquoi beaucoup d'entre eux sont plus chaotiques que loyaux. Les févides religieux pratiquent souvent une forme nébuleuse d'animisme, apaisant les esprits de la terre et les créatures qu'ils chassent pour préserver l'ordre naturel.

NOMS

On donne aux févides un nom court lorsqu'ils sont jeunes. Les adolescents sont libres de choisir un nom différent quand ils quittent la maison pour la première fois, mais la plupart d'entre eux gardent celui auquel ils sont habitués. Ils adorent ajouter un titre honorifique à leur nom. Certains d'entre eux l'utilisent exclusivement parmi les créatures d'autres espèces et deviennent connus sous des épithètes tels que Six Destins, Tueur de Fiélons ou Capombre.

EXEMPLES DE NOMS

Alyara, Crinto, Drewan, Espes, Ferrus, Gerran, Halhat, Hoya, Ruun, Sevastin, Tespa, Yonsol, Zakkar, Zathra

HÉRITAGES FÉVIDES

Les ancêtres des févides sont aussi variés que ceux des félins. Choisissez un des héritages févides suivants au niveau 1.

FÉVIDE AUX NEUF VIES

Votre famille a toujours semblé se remettre des désastres, non pas grâce à sa résistance physique ou une compétence spéciale, mais par pure chance. Les autres févides murmurent que vous avez neuf vies. Si vos points de vie tombent à 0 suite à un coup critique à un jet d'attaque, vous devenez mourant 1 au lieu de mourant 2.

FÉVIDE CHASSEUR

Vous descendez d'une longue lignée de chasseurs et de pisteurs talentueux et possédez un odorat particulièrement développé. Vous gagnez odorat imprécis avec une portée de 9 m. Cela signifie que vous pouvez utiliser votre odorat pour déterminer l'emplacement exact d'une créature, comme expliqué à la page 465 du *Livre de base*. Le MJ double généralement la portée de ce pouvoir si vous êtes sous le vent par rapport à cette créature, ou la divise par deux si vous êtes au vent.

De plus, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 pour Pister une créature ou un objet que vous avez déjà senti.

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

8

TAILLE

Moyenne

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Dextérité

Charisme

Libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Sagesse

LANGUES

Amurrans

Commun

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : draconique, elfique, gnomien, halfelin, iruxi (la langue des hommes-lézards), jotun, sylvestre, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (les langues les plus répandues dans votre région, par exemple).

TRAITS

Févide

Humanoïde

VISION NOCTURNE

Vous pouvez voir sous une lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. Vous ignorez ainsi l'état masqué causé par la lumière faible.

RETOMBER SUR SES PATTES

Lorsque vous tombez, vous ne subissez que la moitié des dégâts normaux et ne vous retrouvez pas à terre.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

FÉLIDE DE LA JUNGLE

Vous descendez de rabatteurs de la jungle et pouvez vous déplacer plus rapidement dans la brousse et les sous-bois. Vous ignorez les terrains difficiles, et les terrains très difficiles deviennent des terrains difficiles pour vous.

FÉLIDE GRIFFU

Votre famille possède des griffes particulièrement longues et aiguisées capables d'infliger des blessures sanglantes d'une vilaine frappe transversale. Vous gagnez une attaque à mains nues de griffes qui inflige 1d6 dégâts tranchants. Vos griffes font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, finesse et mains nues.

FÉLIDE HIVERNAL

Vous possédez un épais manteau de fourrure qui vous protège du froid. Vous gagnez une résistance au froid égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1). Vous subissez tous les effets environnementaux liés au froid comme si leur intensité était réduite d'un rang (le froid extraordinaire devient extrême, le froid extrême devient grand, etc.).

DONS ANCESTRAUX

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que félide, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CHANCE DU FÉLIN

DON 1
FÉLIDE FORTUNE

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Vous échouez à un jet de Réflexes.

Vous évitez instinctivement le danger. Vous pouvez refaire le jet de sauvegarde déclencheur et conserver le meilleur résultat.

CONNAISSANCE FÉLIDE

DON 1
FÉLIDE

Grandir parmi les félides vous a appris les valeurs traditionnelles de la liberté du voyage, de l'intendance des terres et des réactions rapides lorsque votre curiosité vous cause des ennuis. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Acrobaties et en Survie. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance félide.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES FÉLIDES

DON 1
FÉLIDE

Vos armes de prédilection sont celles que vous pouvez utiliser de façon rapide et tranchante, comme des griffes de chat. Vous êtes qualifié avec la hachette, le kama, le kukri, le cimenterre et la serpe. En outre, vous avez accès aux kamas, aux kukris et à toutes les armes peu courantes des félides. En ce qui vous concerne, les armes de guerre félides sont des armes simples et les armes félides évoluées sont des armes de guerre.

VOYAGEUR AVENANT

DON 1
FÉLIDE

Vous avez vu tant de gens d'horizons différents durant vos voyages que vous adoptez naturellement une attitude agréable et affable en rencontrant d'autres personnes. Vous êtes qualifié en Diplomatie. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Diplomatie (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une autre compétence de votre choix.

De plus, vous gagnez le don de compétence Animal social.

NIVEAU 5

CHANCE ÉTENDUE

DON 5
FÉLIDE

Prérequis Chance du félin

Vous êtes encore plus chanceux que la plupart des félides. Vous pouvez déclencher Chance du félin lorsque vous faites un échec ou un échec critique sur un jet de Vigueur ou de Volonté comme vous le feriez sur un jet de Réflexes. Vous pouvez quand même utiliser Chance du félin au maximum une fois par jour.

GRIFFES D'ESCALADE

DON 5
FÉLIDE

Vous pouvez sortir vos griffes pour vous aider à escalader. Vous gagnez une Vitesse d'escalade de 3 m.

LACÉRATION AVEC LES ARMES FÉLIDES

DON 5
FÉLIDE

Prérequis Familiarité avec les armes félides

Vous savez parfaitement comment utiliser les armes qui déciment vos ennemis. À chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une arme félide ou une des armes citées dans la description du don Familiarité avec les armes félides, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

PATTES LÉGÈRES

DON 5
FÉLIDE

Vous pouvez garder l'équilibre sur vos orteils pour franchir les obstacles de façon prudente. Vous Marchez rapidement puis Faites un pas, ou Faites un pas puis Marchez rapidement, ignorant les terrains difficiles durant ce déplacement.

SAUTEUR SUR RESSORT

DON 5
FÉLIDE

Prérequis expert en Athlétisme

Vos jambes puissantes vous permettent d'effectuer des bonds soudains et spectaculaires. Vous pouvez Bondir par une activité à deux actions pour doubler la distance verticale de votre bond, ou par une activité à trois actions pour la tripler. Vous n'échouez pas automatiquement aux Sauts en longueur si vous sautez dans une direction différente de votre Marche rapide.

NIVEAU 9

CHANCE COMMUNE

DON 9
FÉLIDE

Prérequis Chance du félin

Lorsque Chance du félin est activée pour relancer un jet de Réflexes, toutes les créatures de votre choix à moins de 3 m qui viennent également d'obtenir un échec sur un jet de Réflexes contre la même source (un sort unique, par exemple) peuvent aussi relancer leur jet et garder le meilleur des deux.

GRIFFURE AGGRAVÉE

DON 9

FÉLIDE MALADIE

Prérequis attaque de griffes à mains nues

Vos griffes contiennent un irritant inoffensif pour vous, mais qui peut être néfaste pour les autres. Vos Frappes de griffes infligent 1d4 dégâts de poison persistants supplémentaires en cas de coup critique.

SOIGNÉ

DON 9

FÉLIDE

Vous êtes méticuleux quand il s'agit de rester propre, que ce soit en léchant votre fourrure ou en utilisant des produits hygiéniques félines traditionnels en vue d'effets salubres. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les maladies. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre une maladie, il est transformé en succès critique.

VADROUILLEUR MÉFIANT

DON 9

FÉLIDE

Toujours vigilant, vous guettez le danger même lorsque vous essayez de rester caché. Vous pouvez effectuer l'activité d'exploration Reconnaître en même temps qu'Échapper aux regards.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES FÉLIDES

DON 13

FÉLIDE

Prérequis Familiarité avec les armes félines

À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise experte ou supérieure avec certaines armes, vous gagnez également cette maîtrise pour toutes les armes avec lesquelles vous êtes qualifié grâce au don Familiarité avec les armes félines.

FEULER ↻

DON 13

AUDIBLE FÉLIDE CONCENTRATION ÉMOTION MENTAL

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Un allié à moins de 9 m va être réduit à 0 PV mais pas immédiatement tué.

Vous poussez un miaulement courageux face à l'adversité, évitant de justesse à votre compagnon de s'évanouir. Votre allié n'est pas assommé et conserve un point de vie. Son état blessé augmente tout de même d'un cran, comme s'il avait été mourant puis soigné.

MALÉDICTION DU CHAT NOIR ↻

DON 13

FÉLIDE DIVINATION MALCHANCE OCCULTE

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Une créature à moins de 9 m et que vous pouvez voir devrait réussir son jet de sauvegarde.

Vous feulez une malédiction malveillante contre elle. La cible doit refaire le jet de sauvegarde déclencheur et conserver le pire résultat.

NIVEAU 17

CHANCE FIABLE

DON 17

FÉLIDE

Prérequis Chance du félin

Cela fait bien plus de neuf vies que vous survivez au danger de façon étonnamment récurrente. Vous pouvez utiliser Chance du félin une fois par heure à la place d'une fois par jour.

AVENTURIERS FÉLIDES

Les félines adorent s'aventurer dans les zones inexplorées, qu'il s'agisse de déserts infinis ou de vieux donjons. Ils aiment trouver des trésors et des babioles, mais pour la plupart d'entre eux, la véritable récompense est le voyage en lui-même.

Les félines ont souvent un historique d'acrobate, d'artiste, de parieur, de nomade ou d'éclaireur présents dans le *Livre de base*, ou de bandit, de coursier, d'insurgé, de pionnier ou de guérisseur spirituel issu de ce livre. Leur curiosité et leur agilité inhérentes en font d'excellents bretteurs, bardes, guerriers et roublards. Leur amour pour la nature et leur volonté de trouver des secrets de tout type en poussent beaucoup à devenir des enquêteurs, des druides ou des ensorceleurs.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

HOMME-RAT

Les ysokis, nom que les hommes-rats se sont donné à eux-mêmes, sont d'une ascendance intelligente, souple et méticuleuse et sont heureux d'entasser leurs grandes familles dans les lieux de vie les plus petits.

La plupart des humanoïdes de la surface appellent les ysokis les « hommes-rats » et savent que c'est un peuple communautaire qui préfère être à l'étroit, vivant parfois à cent dans une seule maison. S'ils ne trouvent pas de foyer en ville, les ysokis peuvent aller vivre dans des réseaux de grottes et de cavernes qui constituent des rangements parfaits pour la grande quantité de biens divers qu'ils rapportent de leurs expéditions commerciales.

Les hommes-rats adorent voyager et on en croise souvent sur les routes dans des caravanes marchandes. Ils sont doués de leurs mains, mais aussi pour repérer tout ce qui sort de l'ordinaire, qu'il s'agisse de menaces ou de trésors. Ce sont aussi des collectionneurs invétérés : leurs terriers débordent d'un bric-à-brac étrange collecté par les générations précédentes, gardés là en prévision d'urgences futures.

Si vous voulez incarner un personnage intelligent, rapide, au caractère souple et ayant beaucoup voyagé, essayez de jouer un ysoki !

VOUS...

- Êtes fier de votre très grande famille et gardez le contact avec chacun de ses membres.
- Aimez voyager un peu partout à la recherche de nouvelles expériences, ramassant sûrement des babioles en cours de route.
- Savez travailler en équipe.

LES AUTRES...

- Vous prennent pour un rat-garou ou quelque autre monstre.
- Sont surpris par votre toilettage méticuleux et vos autres habitudes minutieuses.
- Trouvent que vous les bousculez et que vous envahissez leur espace personnel.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les hommes-rats ont un museau à moustaches, de grandes oreilles et une queue glabre, généralement assortis d'yeux rouges et d'une courte fourrure brune ou noire. Un ysoki ordinaire mesure 1,20 m et pèse environ 40 kg. Toutefois, leur apparence est variable même au sein d'une famille, en ce qui concerne leur taille, la couleur des poils ou des yeux.

Leur instinct les pousse à rester propres, même s'il est appuyé par leur forte structure sociale. D'autres humanoïdes condescendants présument souvent qu'ils sont sales ou porteurs de maladies, mais en réalité, ils sont très méticuleux concernant leur hygiène personnelle. Comme leur apparence est souvent considérée comme anormale et que les autres personnes les confondent avec les rats-garous, les ysokis cachent souvent leurs particularités physiques avec une capuche, des gants, une tunique à manches longues, des robes et différentes couches de vêtements lors de leurs déplacements dans des lieux dominés par d'autres ascendances.

SOCIÉTÉ

La culture ysokie accorde de l'importance à la coopération et à la communauté. Tout ysoki apprend (au travers de jeux communaux, d'événements sociaux et de sports) à lier de fortes amitiés et connexions avec ceux d'autres familles. Nul ne sait à qui il aura besoin de demander de l'aide, mais lorsque cela arrivera, il la lui faudra *sans tarder*.

Par tradition, ils occupent les professions de marchand et de bricoleur depuis très longtemps et voyagent fréquemment d'un village à l'autre. En général, leurs convois sont constitués au maximum d'une dizaine de caravanes. Elles sont tirées par des rats géants extrêmement grands : beaucoup d'ysokis savent parler à ces animaux.

La discrimination dont ils sont victimes a influencé leur culture, les poussant à compter les uns sur les autres et consolidant leurs familles et les liens communaux. Ils savent très



bien différencier la méchanceté de la simple ignorance, sont exemplaires en termes de comportement et travaillent peu à peu à revenir sur des générations de discrimination avec ceux qui sont prêts à apprendre. Ils sont toujours à l'affût de membres d'autres ascendances qui ne les jugeront pas d'après leur apparence, considérant ces individus comme de véritables amis et les accueillant dans leurs communautés. Mais ils repèrent aussi très vite les intolérants obstinés sujets à la violence et évitent de telles personnes, préférant minimiser les risques de drame.

ALIGNEMENT ET RELIGION

La famille compte plus aux yeux des ysokis que les concepts abstraits de bien et de mal. Leurs terriers ont beau être des tanières chaotiques remplies de bibelots entassés, ils obéissent tout de même à des codes sociaux stricts. La plupart des ysokis sont neutres.

Bien qu'ils révèrent leurs ancêtres et aient tendance à reconnaître la divinité la plus vénérée de la zone où ils vivent, Lao Shu Po occupe un rôle spécial au sein de leur culture. Grand-Mère Rate, comme certains la surnomment parfois, représente beaucoup de choses qui sont autrement antithétiques pour les hommes-rats : elle pousse ses partisans à faire passer leurs intérêts avant ceux des autres et encourage la duperie et la tromperie. Pour la plupart des ysokis, la Grand-Mère Rate accomplit toutes les choses qu'ils ont besoin de faire, mais qu'aucun homme-rat raisonnable ne souhaite exécuter lui-même. Pour plus d'informations à propos de Lao Shu Po, voir *Divinités et magies des prédictions perdues*.

NOMS

Toutes les familles d'ysokis ont environ deux dizaines de noms transmis de génération en génération, avec parfois des changements mineurs ou des surnoms alternatifs. Un grand-père peut par exemple s'appeler Grivver, sa fille Griva et son petit-fils simplement Griv. Les humanoïdes donnent souvent aux hommes-rats avec lesquels ils interagissent des surnoms et des sobriquets, mais la plupart des ysokis les trouvent de mauvais goût et ne les supportent qu'en dehors de leurs communautés.

EXEMPLES DE NOMS

Barnan, Chikis, Chonan, Deto, Jass, Jix, Knagi, Kubi, Lolo, Ninnec, Nos, Rak, Renzi, Skigim, Tali, Zess

HÉRITAGES D'HOMMES-RATS

Les ysokis naissent dans des régions souterraines, mais leur ascendance s'adapte très facilement et on en trouve dans toute sorte d'environnement. Choisissez un des héritages d'homme-rat suivants au niveau 1.

RAT D'ÉGOUT

Vous descendez d'une longue lignée d'ysokis originaires d'une communauté qui se trouve dans les égouts d'une grande colonie. Vous êtes immunisé contre la maladie de la fièvre de la fange. Chaque jet de sauvegarde réussi contre une maladie ou un poison réduit son stade de 2, ou de 1 pour une maladie ou un poison virulents. Chaque succès critique contre une maladie ou un poison qui est en train de vous affecter réduit son stade de 3, ou de 2 s'il s'agit d'une maladie ou d'un poison virulents.

RAT DES OMBRES

Vos ancêtres vivaient dans des souterrains obscurs, c'est pourquoi votre fourrure est noire et vous possédez un air vaguement surnaturel qui trouble les créatures intelligentes et effraie les animaux. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Intimidation et pouvez utiliser l'Intimidation pour Contraindre les animaux. Quand vous Démoralisez un animal, vous ne subissez pas de malus si vous ne parlez pas le même langage que lui. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Intimidation (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une autre compétence de votre choix.

L'attitude des animaux envers vous commence à un échelon pire que la normale : un animal domestique sera en général inamical au lieu d'indifférent et un animal sauvage sera hostile plutôt qu'inamical.

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

6

TAILLE

Petite

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Dextérité
Intelligence
Libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Force

LANGUES

Commun

Ysoki

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : aklo, commun des profondeurs, draconique, gnoll, gnomien, gobelin, halfelin, nain, orquien ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

TRAITS

Humanoïde

Homme-rat

VISION NOCTURNE

Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et vous ignorez l'état masqué dû à la lumière faible.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

RAT DES PROFONDEURS

Vos ancêtres vivaient dans des souterrains encore plus profonds que les autres hommes-rats, c'est pourquoi vous êtes capable de voir dans le noir. Vous gagnez la vision dans le noir.

RAT DU DÉSERT

Vous êtes né dans des plaines arides et avez sûrement grandi sur les routes. Vous êtes plus fin que la plupart des autres hommes-rats, avec des jambes plus longues et une fourrure plus courte. Si vos mains sont libres, vous pouvez augmenter votre Vitesse à 9 m en courant à quatre pattes. De plus, les effets environnementaux de chaleur sont moins extrêmes d'un échelon pour vous, et vous pouvez tenir 10 fois plus longtemps avant d'avoir faim ou soif. Cependant, à moins de porter un équipement de protection ou de vous trouver un abri, les effets environnementaux de froid sont plus extrêmes d'un échelon pour vous.

RAT LONG-MUSEAU

Les longs museaux de votre famille vous octroient un odorat plus précis que celui de la plupart des hommes-rats. Vous gagnez odorat imprécis avec une portée de 9 m. Cela signifie que vous pouvez utiliser votre odorat pour déterminer l'emplacement exact d'une créature, comme expliqué à la page 465 du *Livre de base*. Le MJ double généralement la portée de ce pouvoir si vous êtes sous le vent par rapport à cette créature, ou la divise par deux si vous êtes au vent.

En outre, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception pour Chercher une créature ou un objet qui se trouve à portée de votre odorat.

DONS ANCESTRAUX DES HOMMES-RATS

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'ysoki, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

ABAJOUES

DON 1

HOMME-RAT

Vos joues sont extensibles et vous pouvez stocker jusqu'à quatre objets d'Encombrement léger ou moins dans ces abajoues. Aucun de ces objets ne doit excéder 30 cm. Quand au moins un objet se trouve dans vos abajoues, votre élocution se trouve notablement gênée. Placer ou retirer un objet de vos abajoues se fait par une action Interagir. Vous pouvez vider votre bouche par une action unique, ce qui fait tomber tout ce qui était stocké dans vos abajoues au sol, dans votre case.

CONNAISSANCE D'HOMMES-RATS

DON 1

HOMME-RAT

Des années d'expérience parmi les communautés d'hommes-rats vous ont rendu preste et vous avez appris à courir vous cacher face à la menace ennemie. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Acrobaties et en Discrétion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance d'hommes-rats.

DOIGTS DE BRICOLEUR

DON 1

HOMME-RAT

Vous êtes doué de vos mains et pouvez rapidement improviser une réparation pour tout équipement brisé ou endommagé. Vous êtes qualifié en Artisanat. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Artisanat (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous pouvez Réparer un objet sans kit de réparation sans pour autant subir le malus de circonstances de -2, improvisant des outils avec ce qui vous passe par les mains.

FAMILIER RAT

DON 1

HOMME-RAT

Vous possédez un rat domestique lié à vous par magie. Vous gagnez un familier soumis aux règles en page 217 du *Livre de base* et il s'agit obligatoirement d'un rat. Il a tout de même les avantages des pouvoirs de familier, mais sa forme de base reste celle-ci.

INCISIVES VICIEUSES

DON 1

HOMME-RAT

Vous avez laissé pousser vos incisives et elles sont désormais assez longues pour servir d'armes formidables. Vous gagnez une attaque à mains nues de mâchoires qui inflige 1d6 dégâts perforants. Vos mâchoires font partie du groupe pugilat et possèdent les traits finesse et mains nues. Contrairement à la plupart des créatures, vous pouvez limer vos dents et elles repousseront plus tard, ce qui vous permet de sélectionner ce don à n'importe quel niveau et d'utiliser un réapprentissage pour l'obtenir ou le perdre.

NAVIGATEUR DE DÉDALES

DON 1

HOMME-RAT

Vous êtes très doué pour comprendre les dédales et naviguer dans leurs méandres. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Survie. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Survie (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Lorsque vous vous Orientez ou tentez un jet contre le sort *dédale*, le degré de succès de votre résultat est un cran plus élevé. Vous ne subissez pas de malus pour vous Orienter sans boussole.

PARLER AUX RATS

DON 1

HOMME-RAT

Étrangement, vous comprenez plus ou moins les couinements des rats et d'autres rongeurs. Vous pouvez leur poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec les rongeurs comme les castors, les souris, les porcs-épics, les rats et les écureuils, mais pas avec les autres mammifères comme les chiens ou les chauves-souris. Le MJ détermine avec quels animaux vous pouvez utiliser ce pouvoir.

RAT À BALUCHON

DON 1

HOMME-RAT

Des années passées à faire vos valises pour voyager vous ont appris à entasser de grosses quantités dans de petits espaces. Vous pouvez ajouter moitié plus de la capacité d'Encombrement listée dans les contenants ou les véhicules normaux. Par exemple, vous pouvez faire entrer un Encombrement 6 dans un sac à dos, ou 12 dans un coffre. Cela ne change pas l'Encombrement de l'objet ni la quantité de choses que peut contenir un espace de stockage magique ou extradimensionnel tel qu'un *sac sans fond*.

NIVEAU 5

MAGIE DE RAT

DON 5

On dirait qu'il y a toujours un rat près de vous pour transmettre des messages. Vous pouvez lancer *messenger animal* une fois par jour comme un sort inné primordial. Lorsque vous le faites, l'animal qui répond est toujours un rat. S'il n'y en a pas à portée, le sort est perdu.

RANGEMENT RAPIDE

DON 5

HOMME-RAT

Prérequis Abajoues

Fréquence une fois par round

Vous savez comment faire rentrer des objets dans vos abajoues rapidement. Vous Interagissez pour stocker un objet tenu à l'intérieur (s'il peut y rentrer).

RAT DE LABORATOIRE

DON 5

HOMME-RAT

Vous avez passé énormément de temps dans un laboratoire d'alchimie. Cela a pu être en tant qu'alchimiste, assistant ou bien même en tant que sujet d'expériences. Dans tous les cas, vous avez été exposé à une large variété de poisons et d'élixirs alchimiques, ce qui vous a octroyé une tolérance plus élevée à leurs effets. Vous possédez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets de poison et les effets nocifs des élixirs. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un élixir ou un poison, vous obtenez un succès critique à la place.

NIVEAU 9

FORME DE RAT

DON 9

CONCENTRATION | MÉTAMORPHOSE | PRIMORDIAL | HOMME-RAT | TRANSMUTATION

Vous pouvez vous transformer en un rat tout à fait ordinaire pour partir en éclaireur dans une zone ou vous faufiler dans de petits espaces. Vous gagnez les effets d'une *forme de nuisance* de niveau 1, sauf que vous adoptez la forme de combat d'un Très Petit rat.

LARGE GUEULE

DON 9

HOMME-RAT

Prérequis Abajoues

Vos abajoues sont particulièrement extensibles. Plutôt que de contenir un maximum de quatre objets d'Encombrement léger, elles peuvent désormais être remplies jusqu'à l'Encombrement 1. La taille maximum d'un objet donné ne change pas.

SURPEUPLER

DON 9

HOMME-RAT

Vous avez un physique menu et pouvez tenir dans le même petit espace qu'une autre créature de stature similaire. Tant que vous êtes Petit, vous pouvez terminer votre déplacement dans la même case qu'un Petit allié. Seules deux créatures au total peuvent partager le même espace en utilisant ce pouvoir ou un pouvoir similaire.

NIVEAU 13

CREUSEUR DE DÉDALES

DON 13

HOMME-RAT

Vous avez appris à utiliser vos griffes solides pour creuser la terre. Vous gagnez une Vitesse de creusement de 4,5 m.

AVENTURIERS HOMMES-RATS

Les hommes-rats choisissent une vie d'aventures afin d'explorer et de voyager, de défendre leur famille ou leur communauté, ou pour nombre d'autres raisons.

Leur présence d'esprit naturelle et leurs doigts agiles en font d'excellents alchimistes et roublards, alors que d'autres se spécialisent dans le maniement d'armes à distance en devenant guerriers ou rôdeurs.

Les hommes-rats ont souvent un historique de dresseur, d'artisan, de marchand, de toubib, de nomade, d'éclaireur ou de bricoleur présents dans le *Livre de base*, ou de bandit, de barbier, de pilleur ou d'enseignant issu de ce livre.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

KOBOLD

Tous les kobolds savent que leur frêle silhouette dissimule un véritable pouvoir draconique tout-puissant. Dans leurs dédales, ce sont des artisans ingénieux et des alliés dévoués, mais ceux qui pénètrent sur leur territoire réalisent que ce sont aussi des tirailleurs inspirés, surtout lorsqu'ils ont l'appui d'un ensorceleur draconique ou d'un véritable dragon comme suzerain. Toutefois, ces opportunistes reptiliens sont heureux de coopérer avec d'autres humanoïdes lorsque cela les arrange, combinant leur prudence et leur ruse pour chercher fortune dans le monde.

Les kobolds sont des survivants ingénieux que la plupart des humanoïdes considèrent comme des ennemis à cause de leurs terriers protégés par des pièges et leur manie de récupérer tout ce qu'ils peuvent. Cependant, la vénération qu'ils vouent aux dragons les relègue au rang de simples sbires ennuyeux. Toutefois, certains d'entre eux ont quitté leurs labyrinthes retirés pour la sécurité relative des colonies de la surface, la perspective lucrative d'une vie d'aventures ou l'admiration et l'approbation de leurs partisans.

Si vous voulez incarner un personnage à la confiance débordante, mortellement astucieux et aux veines remplies de l'ancien pouvoir des dragons, vous devriez jouer un kobold.

VOUS...

- Êtes fier de vos relations draconiques, que vous pensiez que les dragons sont vos ancêtres ou de simples protecteurs.
- Analysez les alentours, toujours à l'affût d'embuscades, d'un terrain avantageux ou de sorties de secours.

- Observez, adoptez et respectez naturellement les dynamiques de groupe, que ce soit en tant que chef, subordonné ou égal.

LES AUTRES...

- Pensent que vous êtes lâche et que vous fuirez face au danger.
- Apprécient votre ingéniosité et vos ressources, surtout lorsqu'il s'agit de construire des défenses.
- Considèrent vos fanfaronnades à propos de vos pouvoirs draconiques exagérées, délirantes ou attachantes.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les kobolds sont de petits (environ 90 cm) humanoïdes reptiliens avec un corps mince et une longue queue. Ils se vantent souvent de leur lointaine ascendance draconique et chaque kobold possède une ou plusieurs particularités qui le prouvent : des grandes cornes, des dents aiguisées comme des rasoirs ou, plus rarement, des ailes atrophiées ou un souffle de dragon. Ils grandissent vite et sont considérés comme adultes à partir d'environ 12 ans, vivant près de 60 ans.

La couleur de leurs écailles varie beaucoup. La plupart du temps, elles imitent la teinte d'un dragon chromatique ou métallique, avec un mélange plus ou moins clair et foncé qui crée une apparence marbrée. Les écailles d'un kobold tout juste éclos reflètent souvent le modèle draconique de sa communauté (page ci-contre), que ce soit le dragon qu'elle sert actuellement ou le type de dragon duquel elle descend.

SOCIÉTÉ

La prudence constante des kobolds les garde en vie. Près des créatures puissantes, ils sont secrets ou serviles pour éviter d'être leur victime. Cette soumission s'estompe lorsqu'ils obtiennent un protecteur redoutable (comme un dragon) ou une source potentielle de pouvoir surnaturel (comme un artefact ou un chef ensorceleur). Souvent, leur ferveur et leur loyauté envers une nouvelle cause ou un nouveau chef sont inébranlables. Toutefois, il est notoire que les kobolds sentent les naufrages avant qu'ils n'arrivent, et une fois que leur source de pouvoir échoue ou semble condamnée, leur moral se brise rapidement.

Qu'ils soient ou non dirigés par un dragon, ils s'identifient presque toujours à un type de dragon qui leur sert d'exemple spirituel. Leur société adopte régulièrement des lois et des normes culturelles inspirées par la personnalité de ce dernier.



TABLEAU 1—1 : MODÈLES DRACONIQUES

Dragon	Forme du souffle	Type de dégâts	Jet de sauvegarde
Airain	Ligne	Feu	Réflexes
Argent	Cône	Froid	Réflexes
Blanc	Cône	Froid	Réflexes
Bleu	Ligne	Électricité	Réflexes
Bronze	Ligne	Électricité	Réflexes
Cuivre	Ligne	Acide	Réflexes
Noir	Ligne	Acide	Réflexes
Or	Cône	Feu	Réflexes
Rouge	Cône	Feu	Réflexes
Vert	Cône	Poison	Vigreur

ALIGNEMENT ET RELIGION

À l'exception des plus iconoclastes, les kobolds ont un respect naturel pour les hiérarchies et les règles, c'est pourquoi ils sont rarement chaotiques. Les aventuriers ont tendance à être loyaux neutres ou neutres, se basant sur leurs stratégies sociales ancestrales pour survivre.

La religion organisée est naturelle pour beaucoup de kobolds, surtout lorsqu'une divinité assume un rôle autoritaire ou tyrannique. Nombre d'entre eux gravitent autour de l'ordre d'Abadar ou du sens artistique de Shélyn. En général, les communautés plus sinistres ont Asmodeus et d'autres archidiabls pour protecteurs. Les divinités draconiques Apsu et Dahak sont aussi souvent vénérées (pour en savoir plus à leur propos, voir Dieux et magie des prédictions perdues). Les kobolds sont aussi fréquemment attirés par des cultes, en particulier ceux dont la figure de proue est un dragon ou un diable.

NOMS

Le nom donné à un jeune kobold fait rarement plus d'une ou deux syllabes. Toutefois, en grandissant, en acquérant un certain statut et en accomplissant de hauts faits, des syllabes supplémentaires viennent s'y ajouter, suivant une coutume draconique commune. Les kobolds possèdent rarement un nom de famille, sauf en cas d'effort pour mieux s'intégrer à une communauté, auquel cas ils adoptent typiquement le nom d'une figure inspirante de ce groupe.

EXEMPLES DE NOMS

Azrnak, Draahzin, Enga, Fazgyn, Fazij, Jekkajak, Kib, Kirrok, Mirkol, Tarka, Urkak, Varshez, Vroklan, Zekstikah, Zgaz

HÉRITAGE KOBOLD

Fiers, opportunistes et astucieux, les kobolds manifestent des pouvoirs draconiques et une ténacité très limitée. Choisissez un des héritages kobolds suivants au niveau 1.

KOBOLD À ÉCAILLES DE DRAGON

Vos écailles sont particulièrement colorées et possèdent une partie de la résistance de celles des dragons. Vous bénéficiez d'une résistance égale à la moitié de votre niveau (1 minimum) au type de dégâts associé à votre modèle draconique (voir Tableau 1—1). Doublez cette résistance contre les souffles des dragons.

KOBOLD À ÉCAILLES MAGIQUES

Une partie de la magie des dragons coule dans vos veines. Choisissez un tour de magie dans la liste des sorts arcaniques (*Livre de base* p. 306). Vous pouvez lancer ce sort comme un sort inné arcanique à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié aux jets d'attaques pour les sorts arcaniques et aux DD de sorts, et votre caractéristique essentielle d'incantation est le Charisme.

KOBOLD À QUEUE EMPOISONNÉE

Un éperon vestigial dans votre queue secrète une dose de venin mortel par jour. Vous pouvez accomplir l'action Toxine caudale.

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

6

TAILLE

Petite

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Dextérité

Charisme

Libre

PÉNALITÉ DE CARACTÉRISTIQUE

Constitution

LANGUES

Commun

Draconique

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : aklo, commun des profondeurs, gnomien, infernal, nain, terreux, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

TRAITS

Humanoïde

Kobold

VISION DANS LE NOIR

Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive, mais quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.

MODÈLE DRACONIQUE

Vous tirez des pouvoirs mineurs de votre modèle draconique. Choisissez un type de dragon chromatique ou métallique en tant que modèle. Il détermine la couleur et l'apparence de vos écailles, et les dragons seront parfois plus indulgents avec les kobolds qui leur ressemblent, si le MJ le décide. Votre modèle pourrait aussi influencer sur les détails d'autres de vos pouvoirs, comme indiqué dans le tableau Modèles draconiques.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



TOXINE CAUDALE

KOBOLD POISON

Fréquence une fois par jour

Conditions. Vous maniez une arme perforante ou tranchante.

Vous enduisez une arme perforante ou tranchante du venin de votre queue. Si votre prochaine Frappe avec cette arme touche la cible et inflige des dégâts avant la fin de votre tour suivant, vous lui infligez des dégâts de poison persistants égaux à votre niveau.

KOBOLD DES CAVERNES

Vous êtes né dans un dédale, entouré de tunnels étroits et d'innombrables parents. Votre corps est flexible. Lorsque vous Escaladez un mur de pierre, des stalactites et d'autres parois naturelles rocheuses, vous vous déplacez à la moitié de votre Vitesse habituelle sur un succès et à pleine Vitesse sur un succès critique (ou sur un succès si vous possédez Escalade rapide). Cet effet ne vous affecte pas si vous utilisez une Vitesse d'escalade. Si vous obtenez un succès sur un test d'Acrobaties pour Vous faufler, vous obtenez à la place un succès critique.

KOBOLD DURE-MÂCHOIRE

Votre lignage est connu pour ses puissantes mâchoires et ses dents pointues. Vous gagnez une attaque à mains nues de mâchoires qui inflige 1d6 dégâts perforants. Vos mâchoires font partie du groupe pugilat et possèdent les traits finesse et mains nues.

DONS ANCESTRAUX

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que kobold, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CONNAISSANCE KOBOLDE

DON 1

KOBOLD

Vous avez étudié avec attention les techniques de survie essentielles des kobolds et la mythologie auprès de vos aînés. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Discrétion et en Vol. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance kobolde.

DÉTALER

DON 1

KOBOLD

Conditions. Vous êtes adjacent à un ennemi au moins.

Vous savez instinctivement comment fuir le danger. Vous Marchez rapidement à votre Vitesse, avec un bonus de statut de +1,5 m à cette dernière et gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre CA contre les réactions déclenchées par ce déplacement. Vous devez terminer ce déplacement dans un espace non adjacent à un ennemi.

POSEUR DE PIÈGES

DON 1

KOBOLD

Prérequis qualifié en artisanat

Vous êtes un adepte de l'art consacré de la fabrication des pièges pépétué par les kobolds. Vous gagnez la maîtrise qualifié en Artisanat. Si

vous étiez déjà qualifié en Artisanat, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous avez également accès aux pièges artisanaux peu courants des kobolds. Vous gagnez le don Fabrication de pièges artisanaux, mais lorsque vous choisissez votre formule pour ce don, vous pouvez piocher dans les pièges artisanaux kobolds peu courants en plus des pièges ordinaires.

PRÉSENCE DRACONIQUE

DON 1

KOBOLD

En tant que membre de l'espèce des dragons, vous faites preuve d'une confiance en vous imperturbable (qui s'écroule de façon catastrophique face aux ennemis les plus mortels). Lorsque vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, vous obtenez à la place un succès critique. Lorsque vous obtenez un échec à un jet de sauvegarde contre un effet de terreur, vous obtenez à la place un échec critique.

De plus, lorsque vous tentez de Démoraliser un ennemi de niveau égal ou inférieur au vôtre, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 au test d'Intimidation.

RECROQUEVILLEMENT

DON 1

ÉMOTION KOBOLD MENTAL VISUEL

Déclencheur Une créature que vous avez repérée fait une réussite critique à une Frappe contre vous et s'apprête à vous infliger des dégâts.

Avec une pose pitoyable, vous poussez votre ennemi à cesser son attaque mortelle. L'attaquant subit un malus de circonstances égal à votre niveau +2 aux dégâts de la Frappe déclencheuse. Ce malus s'applique après avoir doublé les dégâts en cas de coup critique. L'attaquant est ensuite immunisé à votre Recroquevillement pendant 1 jour.

SOUFFLE KOBOLD

DON 1

ARCANIQUE ÉVOCATION KOBOLD

Vous canalisez le pouvoir de votre modèle draconique en une masse d'énergie qui se manifeste dans une ligne de 9 m ou un cône de 4,5 m, infligeant 1d4 dégâts. Toute créature dans la zone doit tenter un jet de sauvegarde basique contre votre DD de classe ou votre DD de sort, selon lequel est le plus élevé. Vous ne pouvez pas utiliser à nouveau ce pouvoir avant 1d4 rounds.

Au niveau 3, puis tous les 2 niveaux, ces dégâts sont augmentés de 1d4. La forme du souffle, le type de dégâts et le jet de sauvegarde correspondent à ceux de votre modèle draconique (voir Tableau 1-1). Ce pouvoir dispose du trait associé au type de dégâts qu'il inflige.

NIVEAU 5

GÉNIE DU PIÈGE

DON 5

KOBOLD

Prérequis expert en Artisanat, Fabrication de pièges artisanaux

Votre expertise rend vos pièges artisanaux plus puissants et vous pouvez les placer rapidement et efficacement. Chaque jour lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez préparer trois pièges artisanaux de votre formulaire que vous pourrez poser rapidement ; s'il faut normalement une minute pour Fabriquer chacun d'eux, vous parvenez à les Fabriquer en effectuant 3 actions Interagir. Les pièges artisanaux préparés de cette façon ne vous coûtent aucune ressource lorsque vous les Fabriquez. Le nombre de pièges que vous pouvez préparer ainsi passe à quatre si vous êtes maître en Artisanat et à cinq si vous êtes légendaire.

Quand vous fabriquez et déployez un piège artisanal qui inflige des dégâts, toute créature qui rate son jet de sauvegarde contre les effets initiaux du piège et subit des dégâts devient prise au dépourvu jusqu'à la fin de son prochain tour.

RAMPER ➤**DON 5**

AUDIBLE | CONCENTRATION | ÉMOTION | KOBOLD | MENTAL

Prérequis qualifié en Duperie

Par des mots obséquieux et des gestes suppliants, vous convainquez votre ennemi que vous n'êtes pas une menace. Vous tentez une Feinte contre une créature. Contrairement à une Feinte normale, la créature peut être à moins de 9 m plutôt que dans votre zone d'allonge et vous faites vos tests contre son DD de Volonté plutôt que celui de Perception.

REFUGE ALLIÉ ↻**DON 5**

FORTUNE | KOBOLD

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Vous tentez un jet de sauvegarde en étant adjacent à un ou plusieurs alliés, mais vous n'avez pas encore lancé le dé.

En des circonstances angoissantes, vous puisez votre force dans l'exemple de vos alliés. Effectuez votre lancer en remplaçant votre modificateur par celui d'un allié adjacent pour ce type de jet de sauvegarde.

NIVEAU 9**DRACOMANCIEN****DON 9**

KOBOLD

Vos pouvoirs archaïques innés se manifestent de la même manière que les sorts les plus mémorables de votre modèle. Choisissez un sort de niveau 1 et un sort de niveau 2 dans la liste pour les dragons incantateurs du type de votre modèle draconique, comme expliqué en pages 102-125 du *Bestiaire* (par exemple *alarme*, *fou*, *invisibilité* et *coup au but* pour un dragon noir). Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour comme des sorts innés arcaniques. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié aux jets d'attaques pour les sorts arcaniques et aux DD de sorts, et votre caractéristique essentielle d'incantation est le Charisme.

ENTRE LES ÉCAILLES**DON 9**

KOBOLD

C'est une grave erreur de vous sous-estimer, pourtant les gens le font sans cesse. Vous avez appris à tirer parti des failles dans la défense de vos ennemis. Lorsque vous Frappez une créature prise au dépourvu avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues qui possède les traits agile et finesse, votre attaque gagne également le trait traître.

SOUFFLE DE DRAGON**DON 9**

KOBOLD

Prérequis souffle kobold

Vous pouvez mettre plus d'énergie dans votre Souffle kobold pour canaliser une force draconique plus puissante, bien que cela vous coûte plus. Lorsque vous utilisez le Souffle kobold, vous pouvez utiliser 1d8 pour les dégâts et augmenter la zone à 18 m pour le lancer en ligne ou à 9 m pour un cône. Si vous faites ceci, vous ne pourrez plus utiliser le Souffle kobold avant 1 h.

NIVEAU 13**DRACOMANCIEN D'ÉLITE****DON 13**

KOBOLD

Prérequis dracomancien

Votre magie rivalise avec celle des dragons inférieurs. Choisissez un sort de niveau 3 et un sort de niveau 4 dans la liste pour les dragons incantateurs du type de votre modèle draconique, comme expliqué en pages 102-125 du *Bestiaire* (par exemple *paralysie* et *nuage nauséabond* pour un dragon noir). Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour comme des sorts innés arcaniques.

AVENTURIERS KOBOLDS

Les kobolds se lancent souvent dans l'aventure à la poursuite de pouvoir, de connaissances et de trésors qu'ils trouvent adaptés à leur ego disproportionné. Lorsque des aventuriers, des milices ou de dangereux tyrans brisent une communauté kobolde, les survivants s'accrochent souvent à une nouvelle famille, cherchant une source de réconfort émotionnel, voulant même se venger parfois.

Les kobolds ont souvent un historique d'artisan, d'artiste, de criminel, de chasseur, de mineur, d'éclaireur ou de bricoleur présents dans le *Livre de base*, ou de bandit, de cultiste, de piller ou de serviteur issu de ce livre. Ce sont d'excellents bardes, rôdeurs, roublards et ensorceleurs, bien qu'ils canalisent d'ordinaire leur ingéniosité en tant qu'alchimistes ou magiciens.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

ORC

Les orcs sont forgés dans les flammes de la violence et du conflit, souvent dès leur naissance. Comme leur vie prend fréquemment fin de façon brutale, ils adorent tester leur force contre de dignes ennemis, que ce soit en défiant un membre plus important de leur communauté pour prouver leur prédominance ou en attaquant une colonie voisine. Beaucoup recherchent la gloire dès leurs premiers pas et portent une lame ou un gourdin, apprivoisant des bêtes sauvages ou chassant des monstres mortels.

Ils ont régulièrement du mal à se faire accepter parmi les autres communautés qui les considèrent pour la plupart comme des brutes. Toutefois, ceux qui gagnent la loyauté et l'amitié d'un orc apprennent vite que sa fidélité et son honnêteté sont sans égales. Qu'ils soient barbares, guerriers ou

rôleurs, ils sont prisés en tant que gladiateurs et mercenaires. Bien que certaines colonies humaines hésitent à accepter une communauté entière en leur sein, une poignée de mercenaires orcs peut remplacer tout un contingent de conscrits humains, tant qu'ils sont bien nourris et payés. Même si la croyance selon laquelle les orcs ne sont bons qu'à se battre est bien ancrée chez les autres humanoïdes, leur mentalité sévère est due à un long historique de conflits plutôt qu'à une incapacité dans d'autres domaines.

La culture orque leur apprend qu'ils sont façonnés par les épreuves auxquelles ils survivent et que les plus dignes survivent aux pires adversités. Les orcs ayant vécu une longue vie et de grandes victoires sont extrêmement respectés.

Si vous voulez incarner un personnage robuste, sans peur et qui excelle dans les démonstrations de prouesses physiques, vous devriez jouer un orc.

VOUS...

- Saisissez avec joie toutes les chances de prouver votre puissance dans un concours de force.
- Pensez que les mensonges et la trahison sont réservés aux personnes qui n'ont pas la force de s'emparer de ce qu'elles veulent.
 - Préférez mourir dans un combat glorieux que d'avoir une mort ordinaire provoquée par la vieillesse ou la maladie.

LES AUTRES...

- Vous trouvent violent ou indiscipliné.
- Sous-estiment votre intelligence, votre ruse et votre savoir.
- Admirent votre attitude et votre franchise directes.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les orcs sont grands et bien bâtis, avec de longs bras et des jambes trapues. Beaucoup dépassent les 2,10 m, mais ils ont tendance à adopter une posture ramassée avec les jambes presque arquées et les épaules courbées. Cela crée une contradiction apparente, car leurs yeux sont au même niveau que ceux de la plupart des humanoïdes alors qu'ils les dominent tout de même. Les orcs ont la peau rêche, des os épais et des muscles durs comme de la pierre, ce qui les rend aptes à faire la guerre et d'autres tâches physiques. Malgré la rudesse de leur peau, ils sont facilement marqués et la plupart d'entre eux sont très fiers des cicatrices qu'ils ont accumulées. En général, leur pigmentation est verte, parfois grise, bien que certains aient des couleurs de peau différentes qui reflètent leur adaptation à leur environnement.

Ils considèrent comme attirantes les carrures bien bâties et les peaux couvertes de cicatrices, tant chez les femmes que



chez les hommes. Un orc puissant rend son groupe plus fort et les cicatrices sont des signes de victoires ou de survie à l'adversité. De même, beaucoup trouvent les grosses défenses proéminentes plus attirantes que les petites, car ce sont des armes plus redoutables. Ils trouvent aussi les tatouages attrayants, surtout ceux qui sont grands ou douloureux et couvrent une grande partie du corps.

SOCIÉTÉ

La plupart des communautés orques se définissent à travers deux spectres : la douleur et la gloire. Les deux garantissent le respect de façon quasiment similaire, tant que la douleur est gérée de façon stoïque. Un orc couvert de cicatrices qui marche avec une jambe cassée sans se plaindre suscite autant d'admiration que celui qui remporte une grande victoire sur le champ de bataille.

Le pouvoir d'un orc vient de sa force ou de sa lignée familiale. Leurs structures sont plutôt féodales, car les orcs les plus faibles sont aux ordres des plus forts. La Forteresse de Belkzen est la plus grande de ces sociétés et le pouvoir y change très vite de mains. Un puissant orc qui meurt au combat peut ébranler une structure de pouvoir tout entière, ce qui mène à des querelles et des duels pour désigner de nouveaux chefs. Beaucoup, lassés d'être des serviteurs, quittent leur propre groupe de guerriers et voyagent vers de nouveaux territoires.

Les jeunes orcs sont en général élevés par la communauté tout entière. En effet, il est presque impossible de faire autrement, car les jumeaux, les triplés et même les quadruplés sont très nombreux dans les familles orques, tout comme les morts pendant l'enfance. Il est fréquent d'organiser une cérémonie de passage à l'âge adulte, vers dix ou onze ans, durant laquelle les nouveaux adultes se voient informés de leur rôle dans la communauté. Parmi celles qui pratiquent des scarifications ou des tatouages rituels, c'est aussi souvent à ce moment-là que les jeunes orcs reçoivent leur première cicatrice ou tatouage.

Ils ne craignent presque rien, mais la plupart d'entre eux se méfient de la magie. Elle est vue comme un outil qui surpasse les lois de la physique et permet aux faibles de faire face aux plus forts, une croyance qui est à l'opposé des valeurs orques. Bien qu'ils respectent la puissance physique des prêtres combattants gorumites ou les druides qui prennent la forme de grandes bêtes, ils trouvent les magies arcanique et occulte contestables dans le meilleur des cas et globalement immorales. À l'exception des plus dépravées, les communautés orques considèrent la nécromancie comme un art ignoble qui vole la gloire des morts et leurs difficultés grandissantes face aux morts-vivants leur ont permis de se découvrir de nouveaux points communs avec leurs voisins humanoïdes.

ALIGNEMENT ET RELIGION

Un dicton populaire chez les orcs dit « Vous êtes les cicatrices qui vous forgent. » Une vie violente et chaotique sur des terres qui le sont tout autant pousse la plupart des orcs vers un alignement chaotique. Gorum, Lamashtu et Rovagug sont souvent vénérés dans leurs communautés, bien que certaines déités de la nature moins violentes telles que Gozreh ou Sarenrae le soient aussi, car leurs doctrines du feu, de la rédemption et de la gloire parlent à la sensibilité des orcs.

Bien qu'il existe des dieux orcs, ils sont étonnamment très peu vénérés parmi ces derniers. Ils pensent qu'une créature avec un visage et un nom peut être tuée, c'est pourquoi leurs propres divinités sont plus des cibles que des objets de révérence. Certains groupes d'orcs disent que les meilleurs de leurs membres pourraient avoir la chance de les défier pour gagner un siège au panthéon. La plupart d'entre eux ne gâchent pas leurs derniers instants en louant leurs dieux ou en priant pour une place dans l'au-delà, ils préfèrent cracher un avertissement sanglant à ces derniers, leur promettant l'arrivée d'un nouvel adversaire à travers leurs dents cassées.

NOMS

Les orcs possèdent une langue dure et gutturale et leurs usages nominaux ne font pas exception. La plupart de leurs noms sont simplement les mots orquiens désignant un trait assez désirable, comme une grande force, un grand poids ou une grande férocité. En général, ils utilisent le nom qu'ils portent ou un nom se référant à une immense réussite.

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

10

TAILLE

Moyenne

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Force

Libre

LANGUES

Commun

Orquien

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : commun des profondeurs, goblin, jotun, terreux, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

TRAITS

Orc

Humanoïde

VISION DANS LE NOIR

Vous voyez dans les ténèbres et dans la lumière faible aussi bien que dans la lumière vive, mais quand vous êtes dans les ténèbres, vous voyez en noir et blanc.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

EXEMPLES DE NOMS

Arkus, Ausk, Durra, Grask, Grillgiss, Krugga, Mahja, Murdut, Ollak, Onyat, Thurk, Uirch, Unach

HÉRITAGES ORCS

Les orcs font partie du monde de la surface depuis de très nombreuses années, et de ses souterrains depuis bien plus longtemps encore. Leur physique robuste et leur mode de vie exigeant les ont menés à diverses adaptations. Choisissez un des héritages orcs suivants au niveau 1.

ORC DE PLUIE

Vous êtes né dans une forêt humide avec l'enchevêtrement des arbres pour seul abri lors des pluies torrentielles et des crues subites. Vous avez appris à vous déplacer adroitement à travers la jungle et à résister aux diverses affections communes dans les environnements humides. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Athlétisme pour Escalader ou Nager et un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les maladies.

ORC DES PROFONDEURS

Vos mains calleuses et vos yeux rouges témoignent d'une vie passée dans l'obscurité profonde des grottes de montagne, où vous avez appris à vous battre sur des falaises rocheuses et à survivre avec un minimum de ressources. Vous gagnez le don de compétence Expertise du terrain en terrain souterrain ainsi que Combattant-grimpeur.

ORC DES TERRES DÉSOLÉES

Vous venez des badlands brûlées par le soleil, où vos longues jambes et votre résistance aux éléments vous ont aidé à survivre. Vous pouvez vous Empresser deux fois plus longtemps lors de l'exploration avant de devoir vous arrêter et subissez tous les effets environnementaux liés à la chaleur comme si leur intensité était réduite d'un rang (la chaleur extraordinaire devient extrême, la chaleur extrême devient grande, etc.).

ORC SCARIFIÉ

Vous faites partie d'une communauté qui pratique la scarification ou le tatouage rituels. Les traces sur votre peau prouvent votre robustesse et votre vitalité exceptionnelles. Votre ascendance vous fait gagner 12 points de vie à la place de 10. Vous gagnez également le don Dur à cuire.

DONS ANCESTRAUX ORCS

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant qu'orc, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants ainsi que ceux possédant le trait orc listés dans les dons ancestraux des demi-orcs en page 55 du *Guide du maître*.

NIVEAU 1

CONNAISSANCE ORQUE

DON 1

ORC

Les aînés de votre groupe vont ont appris l'histoire de votre peuple, conté de grandes prouesses athlétiques et ont partagé avec vous les épreuves endurées par vos ancêtres pour que vous puissiez les

transmettre aux futures générations. Vous devenez qualifié en Athlétisme et en Survie. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance orque.

DÉFENSES

DON 1

ORC

Vous possédez des défenses particulièrement longues et pointues, parfaites pour arracher la viande des os. Vous gagnez une attaque à mains nues de défenses qui inflige 1d6 dégâts perforants. Vos défenses font partie du groupe pugilat et possèdent les traits finesse et mains nues.

Spécial. Vous pouvez choisir ce don seulement au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour le gagner. Vous ne pourrez utiliser le réapprentissage pour perdre ce don qu'en prenant des mesures drastiques, comme briser ou limer vos défenses.

DRESSEUR DE BÊTES

DON 1

ORC

Vous avez un pouvoir inné impressionnant pour dompter et diriger des bêtes féroces. Vous devenez qualifié dans la compétence Nature et gagnez le don de compétence Dressage animalier.

POINGS D'ACIER

DON 1

ORC

Au fil des combats et autres conflits, vos poings ont été durcis et votre peau naturellement solide et vos gros os encore plus raffermis. Vos attaques de poing à mains nues n'ont plus le trait non létal et gagnent le trait d'arme pousser.

NIVEAU 5

COUPS SANGLANTS

DON 5

ORC

Vos attaques létales à mains nues créent des entailles sanglantes ou de graves hémorragies internes. Sur un coup critique avec une Frappe à mains nues qui n'est pas non létale, la cible subit 1d4 dégâts de saignement persistants. Cela peut se produire si vous décidez de subir un malus pour porter une attaque létale avec vos poings ou si vous possédez une attaque à mains nues sans le trait non létal à cause de Poings d'acier, Défenses ou un pouvoir similaire.

PORTEUR DE MARQUES

DON 5

ORC

Vous portez des cicatrices ou des tatouages améliorés par les experts de votre communauté. Lorsque vous sélectionnez ce don, choisissez l'une des options de la page suivante. Lorsque vous obtenez un coup critique avec une arme appartenant au groupe des armes listées, vous appliquez l'effet critique spécialisé de l'arme. Vous gagnez un grand marquage ou tatouage de la forme de l'emblème choisi ou d'une image évocatrice (par exemple, la hache peut être un ours ou un autre symbole de force féroce, alors que le bouclier peut être une tortue ou un autre symbole associé à une puissante défense) et gagnez les avantages listés.

- **Bouclier** marteau ou bouclier
- **Hache** hache ou pic de guerre
- **Torche** bombe ou couteau

PUISSANCE ATHLÉTIQUE

DON 5

ORC

La survie en terrain hostile vous a parfaitement appris comment vous déplacer. Quand vous obtenez un succès sur un test d'Athlétisme pour Escalader ou Nager, vous obtenez à la place un succès critique.

NIVEAU 9

FÉROCITÉ ÉTERNELLE

DON 9

ORC

Prérequis Férocité orque (*Livre de base* p. 55)

Vous résistez à l'étreinte de la mort avec une vigueur surnaturelle. Quand vous utilisez Férocité orque, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau.

TAMBOURS DE MORT

DON 9

ORC

Vous avez passé votre vie à affronter la mort elle-même et la proximité de cette implacable ennemie fait seulement battre votre cœur plus fort. Lorsque vous subissez des dégâts persistants ou que l'intensité de votre état blessé est de 1 ou plus, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux jets de Vigueur.

NIVEAU 13

BÊTES FÉROCES

DON 13

ORC

Prérequis Dresseur de bêtes ou compagnon animal, Férocité orque (*Livre de base* p. 55)

Depuis la nuit des temps, les plus grands dompteurs orcs ont fait ressortir les véritables esprits guerriers de leurs compagnons bestiaux en donnant aux créatures une gorgée de leur propre sang. Les compagnons animaux ou les animaux liés que vous possédez gagnent le don Férocité orque ainsi qu'une réaction qu'ils ne peuvent utiliser que pour ce dernier. Si vous possédez le don ancestral Férocité éternelle, tous les compagnons animaux ou les animaux liés que vous possédez gagnent également les avantages de ce don lorsqu'ils utilisent leur réaction de Férocité orque.

DÉVOREUR DE SORTS

DON 13

ORC

Prérequis superstition omniprésente (*Livre de base* p. 55)

Vous ne faites pas que résister à la magie : vous la dévorez. Lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au double du niveau de sort ou bien au niveau de l'effet magique si ce n'est pas un sort. Ces points de vie temporaires persistent jusqu'à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 17

FÉROCITÉ DÉCHAÎNÉE

DON 17

ORC

Prérequis Férocité orque (*Livre de base* p. 55)

Déclencheur. Vous utilisez Férocité orque.

Vous frappez de façon vicieuse et fulgurante face à la mort. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si cette Frappe réduit un ennemi à 0 point de vie, cette activation de la Férocité orque ne compte pas dans sa fréquence.

AVENTURIERS ORCS

L'envie de surmonter les défis et de faire leurs preuves pousse beaucoup d'orcs à devenir des aventuriers, bien qu'ils aient plutôt tendance à partir seuls ou avec d'autres orcs plutôt qu'avec des aventuriers d'autres ascendances.

Les orcs ont souvent un historique de gladiateur, de chasseur, de disciple martial, de nomade ou de guerrier présents dans le *Livre de base*, ou de bandit, de pionnier ou de réfugié issu de ce livre. Ils conviennent parfaitement aux classes martiales comme barbare ou guerrier.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

TENGU

Les tengus font partie d'un peuple sociable et plein de ressources et se sont beaucoup éloignés de leur foyer natal au Tian Xia, collectionnant et combinant toutes les innovations et les traditions découvertes avec celles de leur longue histoire.

Ce sont des survivalistes avec de la conversation, qui se sentent chez eux aussi bien dans la nature que dans une niche au cœur de grandes cités. Ils ajoutent savoir, outils et compagnons à leurs collections lors de leurs voyages.

La diaspora tenguë s'est éparpillée sur Golarion dans l'espoir d'une vie meilleure et ils ont apporté en ces terres éloignées de leur foyer leur talent de ferronniers. Dans les régions maritimes, ils travaillent notamment en tant que pêcheurs, forgerons et « mangesorts », des membres d'équipage qui sont supposés, à tort ou à raison, absorber la malchance. Ayant vécu dans divers lieux de bien des façons, les tengus ont tendance à ne juger personne, surtout pas par la classe sociale, bien que leur

empressement à s'associer avec des hors-la-loi en a souvent poussé certains à les considérer d'un air soupçonneux.

Si vous voulez incarner un personnage porteur d'une riche histoire d'artisanat et de tradition mais heureux d'adopter de nouvelles choses, de nouveaux compagnons, de nouveaux mots et de nouveaux objets si nécessaire, vous devriez jouer un tengu.

VOUS...

- Êtes sociable et impatient de trouver votre propre groupe.
- Assimilez avidement les pratiques de votre entourage, oubliant même parfois d'où elles viennent.
- Êtes prêt à accepter n'importe quelle tâche ou travail, qu'importe ce que les autres en pensent.

LES AUTRES...

- Vous considèrent comme une source de savoir et de compétences éclectiques, surtout en ce qui concerne les langues.
- Sont troublés par le respect et le mépris contradictoires que vous avez pour les traditions.
 - Ont du mal à comprendre vos expressions ou vous considèrent avec suspicion et superstition.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Les tengus possèdent maintes caractéristiques aviaires. Un bec pointu orne l'extrémité de leur visage et leurs avant-bras écaillés, tout comme leurs mollets, se terminent par des serres. Comme les chaussures serrées ne leur conviennent pas à moins d'être faites sur mesure, beaucoup d'entre eux portent des sandales ouvertes ou marchent pieds nus. Ils mesurent rarement plus de 1,5 m et sont encore plus légers que ce que laisse penser leur petite carrure, car ils ont les os creux. Un petit nombre d'entre eux possède des ailes vestigiales qui ne leur permettent pas vraiment de voler.

Les tengus éclosent d'œufs et n'ont pas de plumes durant la première année de leur vie, pendant laquelle ils quittent rarement leur foyer. Un duvet gris pousse alors avant d'être remplacé par une couche de plumes sombres lorsqu'ils deviennent adultes à l'âge de 15 ans environ. Ils utilisent les plumes qu'ils perdent pour fabriquer bien des outils, allant de simples plumes d'écriture à des éventails magiques qui canalisent leur magie ancestrale. Beaucoup de tengus modifient leur apparence grâce à des schémas colorés sur leurs plumes ou leurs serres, ce qui amplifie leur langage corporel et a l'avantage d'aider les autres humanoïdes à comprendre leurs expressions.



SOCIÉTÉ

Les tengus, extrêmement sociables, se rassemblent en larges communautés où de nombreuses familles vivent dans des maisons adjacentes et se partagent les tâches du foyer. Dans les villes, certaines communautés comptent parfois des membres d'autres ascendances. Les enfants tengus élevés au même endroit se considèrent comme des frères et sœurs, oubliant en général avec qui ils partagent un lien biologique.

La plus grande dissension de la société tenguë tient au fait que certains sont restés dans la patrie de leurs ancêtres alors que d'autres se sont dispersés de par le monde. Les tengus appellent respectivement ces deux groupes les « perchés » et les « migrants ». En général, les tengus perchés sont plus traditionalistes, conservatifs et s'inquiètent beaucoup de préserver leur culture face à des années d'érosion due à l'oppression. Les tengus migrants, eux, assimilent avec avidité les cultures des diverses nations et colonies qu'ils considèrent désormais comme leurs foyers.

ALIGNEMENT ET RELIGION

Les tengus observent souvent la religion de la région dans laquelle ils ont été élevés, bien que leur déité ancestrale soit le dieu des tempêtes, Hei Feng. Ce dieu est connu pour ses fêtes alcoolisées et ses sautes d'humeur, c'est pourquoi nombre de tengus préfèrent se concentrer sur les dieux de la liberté et du voyage comme Desna ou Cayden Cailéan, ou ceux de la nature tels que Gozreh. Besmara est aussi souvent sujette à la vénération des tengus, surtout de ceux qui vivent sur les mers. Plus d'informations sur Besmara et Hei Feng se trouvent dans *Divinités et magies des Prédications perdues*.

Avant leur diaspora, les tengus étaient adeptes d'une foi syncrétique qui incluait la vénération polythéiste des dieux ayant créé le monde naturel. Le folklore tengu avance que leur peuple est descendu du ciel nocturne il y a bien longtemps à bord d'étoiles filantes avant de se poser sur les plus hauts sommets de Golarion, c'est pourquoi des rites animistes ont été pratiqués sur les montagnes et d'autres lieux naturels. Même de nos jours, les tengus font rarement la différence entre la vénération divine ou primitive.

Ils sont bien plus inquiets concernant l'équilibre entre le traditionalisme et l'adaptabilité qu'à propos du bien et du mal, les tengus loyaux étant plutôt présents parmi les perchés et les tengus chaotiques parmi les migrants.

NOMS

Bien que les tengus sédentaires choisissent plutôt des noms traditionnels, dans lesquels on retrouve les dures sonorités présentes dans leur langage, la tendance des migrants à assimiler et repenser volontiers la culture de leur entourage les a poussés à choisir des noms contenant des éléments linguistiques qui convenaient aux envies du parrain.

EXEMPLES DE NOMS

Arkkak, Chuko, Dolgra, Dorodara, Kakkariél, Kora, Marrak, Mossarah, Pularrka, Rarorel, Ruk, Tak-Tak, Tsukotarra

HÉRITAGES TENGUS

Comme ils font partie d'un peuple souple et sont disséminés loin de leurs foyers originels, on trouve une grande variété de tengus sur Golarion. Choisissez un des héritages tengus suivants au niveau 1.

TENGU ENFANT DU CIEL

Que vos os soient particulièrement légers, que vous soyez l'un des rares tengus à posséder des ailes ou que votre lien avec les esprits du vent et du ciel soit plus fort que pour la plupart, cela ralentit votre descente dans les airs. Vous ne subissez aucun dégât de chute, quelle que soit la hauteur dont vous tombez.

TENGU GARDIEN DES MONTAGNES

Vous descendez d'une lignée de tengus ascétiques, ce qui vous lie aux esprits de ce monde et au Grand Au-Delà. Vous pouvez lancer le tour de magie *destruction de mort-vivant* comme un sort inné primordial à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. À chaque fois que vous lancez un sort issu d'un héritage ou d'un don ancestral tengus, vous pouvez choisir d'en faire un sort divin ou primordial.

RARETÉ

Peu courant

POINTS DE VIE

6

TAILLE

Moyenne

VITESSE

7,5 m

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Dextérité

Libre

LANGUES

Commun

Tengu

Langues supplémentaires : un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence (s'il est positif). Choisissez parmi les langues suivantes : elfique, gnomien, gobelin, halfelin, nain, sylvestre, ainsi que toutes les autres langues auxquelles vous avez accès (comme les langues les plus répandues dans votre région).

TRAITS

Humanoïde

Tengu

VISION NOCTURNE

Vous pouvez voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et vous ignorez l'état masqué dû à la lumière faible.

BEC POINTU

Grâce à votre bec pointu, vous bénéficiez d'une arme en permanence. Vous avez une attaque à mains nues de bec qui inflige 1d6 dégâts perforants. Votre bec fait partie du groupe pugilat et possède les traits finesse et mains nues.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



TENGU GRIFFU

Vos serres sont tout aussi pointues et fortes que votre bec. Vous gagnez une attaque à mains nues de serres qui inflige 1d4 dégâts tranchants. Vos serres font partie du groupe pugilat et possèdent les traits perforant, agile, finesse, mains nues et polyvalent.

TENGU NÉ DE LA TEMPÊTE

Que ce soit grâce à la bénédiction d'Hei Feng ou parce que vous avez éclos durant un orage, vous résistez aux tempêtes. Vous gagnez une résistance à l'électricité égale à la moitié de votre niveau (avec un minimum de 1). Vous réussissez automatiquement le test nu pour cibler une créature masquée si cette créature n'est masquée que par de la pluie ou du brouillard.

TENGU PORTEUR DE MALHEUR

Votre lignée a été victime de multiples malédictions ; désormais, elles glissent sur vos plumes comme des gouttes de pluie. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un effet de malédiction ou d'infortune, il est transformé en succès critique. À chaque fois que vous gagnez l'état condamné, tentez un test nu DD 17. En cas de succès, réduisez l'intensité de l'état condamné d'un cran.

DONS ANCESTRAUX

Au niveau 1, vous gagnez un don ancestral. Vous gagnez ensuite un nouveau don ancestral tous les quatre niveaux (aux niveaux 5, 9, 13 et 17). En tant que tengu, vous pouvez choisir les dons ancestraux suivants.

NIVEAU 1

CONNAISSANCE TENGUË DON 1

TENGU

Dans les endroits où votre peuple a été dispersé, vous avez appris certaines capacités de survie. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Société et en Survie. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance tenguë.

CRÔA! DON 1

TENGU

Déclencheur. Vous faites un échec critique sur un test de Duperie, de Diplomatie ou d'Intimidation face à une créature qui ne possède pas le trait tengu.

Vous poussez un cri étrange, ébouriffez vos plumes ou simulez un autre tic aviaire pour dissimuler une erreur ou un faux pas social. Votre échec critique au test déclencheur devient un simple échec. Toutes les créatures vous ayant vu croasser sont temporairement immunisées pendant 24 h.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES TENGUËS DON 1

TENGU

Vous avez été entraîné avec des lames et autres armes tenguës depuis votre éclosion. Vous pouvez utiliser des khakkaras (p. 248). Choisissez en plus deux armes faisant partie du groupe des épées. Vous pouvez les sélectionner parmi les épées de guerre ordinaires, les katanas, les

épées du temple et les wakizashis (p. 248). Afin de déterminer votre maîtrise, cette arme est une arme simple et si elle n'est pas ordinaire, vous pouvez y accéder. Si vous êtes qualifié avec toutes les armes de guerre, ajoutez à vos choix les épées ordinaires avancées.

Vous avez également accès aux armes peu courantes des tengu. Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre tenguës comme des armes simples et les armes tenguës évoluées comme des armes de guerre.

FOUET ORAGEUX DON 1

TENGU

Le vent et les éclairs ont toujours fait partie de vos meilleurs amis. Vous pouvez lancer le tour de magie *arc électrique* comme un sort inné primordial à volonté. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur.

FOUILLE DU PILLEUR DON 1

TENGU

Vous êtes toujours à la recherche de provisions et d'objets de valeur. À chaque fois que vous utilisez l'action Chercher pour trouver des objets (dont des portes et des dangers secrets), vous pouvez chercher des objets de votre choix dans une émanation de 3 m autour de vous ou une zone adjacente carrée de 4,50 m de côté, plutôt qu'une seule zone adjacente carrée de 3 m de côté.

NIVEAU 5

ÉTUDE DES ARMES TENGUËS DON 5

TENGU

Prérequis. Familiarité avec les armes tenguës

Vous avez appris à utiliser des lames et d'autres armes tenguës. À chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une des armes citées dans la description du don Familiarité avec les armes tenguës, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

FORME AU LONG NEZ DON 5

CONCENTRATION MÉTAMORPHOSE PRIMORDIAL TENGU TRANSMUTATION

Vous pouvez prendre une forme humaine précise à l'apparence étrange. Elle aura le même âge et le même type de corps que votre forme tenguë, ainsi que des traits physiques plus ou moins analogues comme la taille, mais votre nez reste aussi long que votre bec et votre teint est criblé de rougeurs, qu'importe la couleur de peau de votre forme humaine. La Forme au long nez est considérée comme un déguisement pour Se déguiser dans le cadre de la compétence Duperie. À cause de votre transformation imparfaite, les DD de Perception pour déterminer si vous êtes humains n'échouent pas automatiquement, mais vous pourriez réussir à justifier ou cacher vos caractéristiques tenguës. Sous forme humaine, vous perdez votre Frappe de bec à mains nues ainsi que toute autre Frappe à mains nues issue de votre héritage ou don ancestral tenguus. Vous pouvez rester indéfiniment sous votre forme humaine et revenir à votre forme tenguë en utilisant la même action.

MANGER LA FORTUNE DON 5

CONCENTRATION DIVINATION DIVIN TENGU

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Une créature à moins de 18 m utilise un effet de fortune ou d'infortune.

Lorsque quelqu'un tente de changer son destin, vous consommez l'interférence. L'effet déclencheur est interrompu. Si c'est un effet d'infortune, Manger la fortune gagne le trait fortune ; si c'est un effet de fortune, il gagne le trait infortune. Cette fortune ou infortune s'applique aux mêmes jets que ceux que l'effet déclencheur aurait nécessités, vous ne pourrez donc pas annuler un effet de fortune avec Manger la fortune puis appliquer un effet d'infortune au même jet.

SAUT SUR UN ORTEIL ❖

DON 5

TENGU

Vous prenez une posture étrange, sur la pointe des pieds, et vous Bondissez à la verticale sans déclencher des réactions qui peuvent être déclenchées par des actions de mouvement ou par l'entrée ou la sortie d'une case.

NIVEAU 9

ENTRAÎNEMENT ÉCLECTIQUE À L'ÉPÉE

DON 9

TENGU

Prérequis. Familiarité avec les armes tenguës

On vous a toujours appris que vous deviez être capable d'utiliser n'importe quelle arme. Vous pouvez échanger toutes les épées listées dans votre familiarité avec les armes tenguës contre différentes épées possédant les mêmes spécificités. Vous devez vous entraîner à l'épée durant vos préparatifs quotidiens pour la choisir et cela ne dure que jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Ceci change uniquement votre maîtrise, pas votre accès.

VOL PLANÉ ❖❖

DON 9

TRANSFORMATION | PRIMORDIAL | TENGU | TRANSMUTATION

Prérequis héritage tengu enfant du ciel

Fréquence une fois par jour

Le fait d'être un tengu signifie que les problèmes du monde d'en dessous ne sont pas les vôtres. Une paire d'ailes magiques pousse dans votre dos ou celles que vous possédez déjà grandissent. Durant 5 min, vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse à terre ou à 6 m, en choisissant la valeur la plus élevée.

NIVEAU 13

EXPERTISE AVEC LES ARMES TENGUËS

DON 13

TENGU

Prérequis. Familiarité avec les armes tenguës

À force d'études, vous êtes devenu expert en armes tenguës. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les armes de votre Familiarité avec les armes tenguës.

NIVEAU 17

FORME DE GRAND TENGU

DON 17

TENGU

Prérequis. Forme au long nez

Vous prenez la forme imposante d'un grand oni ailé. Une fois par jour, en utilisant Forme au long nez, vous gagnez également les avantages d'*agrandissement* et *voler* de niveau 4. Cela dure pendant 5 min ou bien jusqu'à ce que vous sortiez de votre Forme au long nez, selon ce qui se produit en premier.

AVENTURIERS TENGUS

Un tengu qui quitte la terre de ses ancêtres ressent un attrait immense pour l'aventure, l'envie de parcourir de grandes distances, de collectionner de beaux trésors et de braver les dangers du combat ou de l'océan déchaîné.

L'historique d'un tengu pourrait refléter sa position dans sa patrie d'origine ou dans la diaspora tenguë. Il pourrait être acrobate, tavernier, charlatan, émissaire, bateleur, voyant, parieur, marchand, nomade ou chasseur, historiques présents dans *Le Livre de Base*, ou bandit, coursier, insurgé, réfugié ou pilleur, des historiques issus de ce livre.

Les tengu deviennent souvent des roublards, des bardes, des oracles, des rôdeurs ou des bretteurs.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

HÉRITAGES POLYVALENTS

De nombreux peuples vivent sur Golarion et leur historique de brassage est très long. Les rejetons inévitables nés de ces unions mixtes partagent des caractéristiques physiques avec chacun de leurs parents, ce qui se manifeste par un héritage spécifique. Les ascendances humaines demi-elfe et demi-orque sont de loin les plus communes. Toutefois, certains individus sont nés de circonstances bien plus étranges, comme un parent monstrueux, mort-vivant ou extraplanaire, une puissante malédiction ou une intrusion d'énergies extraplanaires. Comme ces circonstances ne se limitent pas à une seule ascendance, ces héritages (appelés héritages polyvalents) sont eux aussi partagés par plusieurs ascendances.

Golarion abrite une diversité d'héritages polyvalents. Certains sont nés de créatures insolites ou de circonstances spécifiques, banales ou surnaturelles. Toutefois, beaucoup sont le résultat d'une infusion d'énergie extraplanaire, via une lignée directe ou des ancêtres plus éloignés, ou encore d'une exposition directe à la quintessence de ce plan. Ces individus sont connus sous le nom d'héritiers des plans.

Comme les circonstances d'apparition de tels héritages polyvalents ne sont pas limitées à une seule ascendance, ils peuvent être choisis par un personnage de presque n'importe quelle ascendance. Certains héritages polyvalents sont plus répandus que d'autres dans des ascendances particulières, et d'autres ajoutent des restrictions spécifiques. Votre MJ peut décider d'ajouter des restrictions supplémentaires à propos des ascendances qui peuvent utiliser un héritage polyvalent, selon l'histoire et le lieu de l'intrigue.

JOUER UN HÉRITAGE POLYVALENT

Pour jouer un personnage à l'héritage polyvalent, sélectionnez d'abord votre ascendance comme vous le feriez pour n'importe quel personnage. Cette dernière définit vos Points de vie, votre taille, votre Vitesse, vos primes et pénalités de caractéristiques, votre langue, vos traits et vos autres caractéristiques. Puis, au lieu de choisir un héritage parmi ceux habituellement disponibles pour cette ascendance, appliquez l'héritage polyvalent de votre choix. Vous gagnez toutes les caractéristiques de ce dernier, certains héritages pouvant modifier ou remplacer des statistiques, caractéristiques ou des traits de votre ascendance.

Puisqu'un héritage polyvalent reste un héritage, vous ne pouvez en avoir qu'un et n'en aurez aucun autre en plus de celui-ci.

Il se peut qu'un héritage polyvalent vous octroie une caractéristique en conflit avec l'une de celles de votre ascendance. Dans ce cas, décidez laquelle des deux votre personnage possède.

Lorsque vous choisissez vos dons ancestraux, vous pouvez choisir parmi ceux de votre ascendance ou ceux qui sont spécifiques à votre héritage polyvalent.

DONS DE LIGNÉE

Certains dons ancestraux d'un héritage polyvalent possèdent le trait lignée. Ils précisent la lignée physiologique de votre personnage, comme le type de guenaude qui a donné naissance à un personnage changelin, ou le type de fiélon qui a influencé la naissance d'un tieffelin. Vous ne pouvez posséder qu'un seul don de lignée, choisi au niveau 1, et ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don.



DANS CE LIVRE

Ce livre contient les règles concernant cinq héritages polyvalents, dont trois héritiers des plans.

CHANGELIN

Les changelins, nés des vieilles femmes magiques et malveillantes appelées les guenaudes, partagent certaines des caractéristiques de leurs mères, comme des griffes acérées et une magie occulte. Beaucoup d'entre eux expérimentent ou craignent la convocation psychique de leur mère, aussi connue sous le nom d'Appel, qui les pousse à chercher leur génitrice afin d'être eux-mêmes changés en guenaudes.

Les lignées des changelins affectent l'apparence de l'un de leurs yeux et sont réparées comme suit : le jeune homme des embruns naît d'une guenaude marine, le jeune homme ingénu d'une guenaude verte, le jeune homme des rêves d'une guenaude noire et le jeune homme des scories d'une guenaude annis.

DHAMPIR

Les rejetons mortels des vampires morts-vivants sont coincés entre la vie et la non-mort, la mortalité et l'immortalité, l'existence normale et la puissante magie. Les dhampirs profitent d'une longue durée de vie et d'autres charmes mystiques, mais leur pâleur fantomatique et la nature de leur origine rend difficile pour eux la vie en société humanoïde.

Les deux lignées de dhampirs citées ici sont les svetochers, issus des vampires les plus communs appelés morois, et les straveikas, nés des vieux nosferatus déconcertants.

HÉRITIER DES PLANS

La vie est présente sur tous les plans du Grand Au-Delà, et le brassage des mortels du plan matériel et des êtres extraplanaires n'est pas une chose rare. Les enfants issus de ces relations (et parfois, les descendants de ces enfants) sont appelés héritiers des plans. Il y a de nombreux types d'héritiers des plans, car sur tous les plans, énormément d'êtres différents sont susceptibles de fréquenter des mortels. Ce livre se concentre sur les trois suivants.

AASIMAR

Ces héritiers des plans portent en eux le sang d'êtres célestes : des anges, des archons, des azatas et d'autres entités extraplanaires bienveillantes. Bien que cela octroie aux aasimars certains pouvoirs et caractéristiques, ils subissent aussi une énorme pression, car les gens attendent beaucoup d'eux à cause de leur héritage.

Les lignées d'aasimars citées ici incluent les angelins, les porteurs de loi issus des archons et les élus des muses nés des azatas.

CRÉPUSCULAIRE

Un crépusculaire ne naît pas. Il est en fait créé, se manifestant sous la forme d'un enfant mortel à un endroit très lié à la mort. Ils incarnent les sombres pouvoirs des psychopompes, gardiens et bergers immortels des morts et tout au long de leur vie, ils sont fascinés par la mort, tout en la comprenant parfaitement. À la différence des autres héritages polyvalents, les crépusculaires ne possèdent pas différentes lignées.

TIEFFELIN

C'est l'influence du sang ou de l'énergie fiélonne qui donne naissance aux tieffelins. Leur héritage est à la fois une bénédiction et un fléau, car nul ne peut nier leur grande puissance, mais peu de communautés sont prêtes à passer outre les caractéristiques physiques engendrées par le sang fiélon : les cornes, les sabots et la queue sont quelques exemples parmi tant d'autres.

Dans ce livre, les lignées des tieffelins se répartissent comme suit : les rejetons infernaux issus des diables, les nés de la fosse créés par l'influence des démons et les rejetons sinistres d'origine daémoniaque.

ASCENDANCES MULTIPLES

Bien qu'un personnage ne puisse posséder qu'un seul héritage, cela ne signifie pas qu'il est impossible de trouver une lignée liée à plusieurs ascendances ou héritages. Un dhampir peut tout à fait être né d'une demie-elfe et un crépusculaire peut apparaître dans une communauté de nains gardemorts. Dans ces cas-là, l'influence de l'héritage polyvalent est plus forte que celle de l'autre héritage : le dhampir éclipse le demi-elfe et les caractéristiques du crépusculaire celles des nains gardemorts. Ainsi, même si un personnage possède des caractéristiques superficielles issues des deux héritages, il ne gagne en réalité que les avantages de l'héritage polyvalent.

ORIGINES SURNATURELLES

Les circonstances desquelles naissent les individus aux héritages polyvalents sont très variées, allant de la descendance biologique aux rituels clandestins en passant par les incursions planaires ou les phénomènes mystiques exceptionnels. C'est vous qui décidez des détails de l'héritage et de la naissance de votre personnage. Les sections de ce livre vous suggèrent des idées que vous pouvez utiliser comme points de départ, mais ce ne sont en aucun cas des restrictions. Par exemple, les guenaudes donnent en général naissance à des mammifères, toutefois, ce sont des créatures surnaturelles qui pourraient tout aussi bien se changer en kobold juste assez longtemps pour donner naissance à l'un d'eux. Votre personnage changelin pourrait aussi être issu de l'intervention occulte d'une guenaude et non pas d'une lignée directe. C'est vous qui racontez l'histoire !

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

CHANGELIN

Les contes d'enfants volés et remplacés par des monstres existent dans d'innombrables cultures, mais les véritables monstres sont les mères guenaudes de ces étranges enfants. Après avoir séduit, utilisé et éliminé son père, la guenaude abandonne généralement l'enfant changelin dans sa communauté paternelle pour qu'il y soit élevé. Un tel descendant est confronté à des tonnes de défis, commençant souvent sa vie en tant qu'étranger orphelin.

Bien que les changelins ressemblent d'ordinaire à un membre de leur famille paternelle, leurs yeux distinctifs (chacun d'une couleur différente) les rendent uniques. L'un de leurs yeux est de la même couleur que ceux de leur père, alors que l'autre correspond à la couleur de leur mère guenaude avec souvent une teinte surnaturelle comme violet ou vert vif. Toutes les

créatures aux yeux vairons ne sont pas des changelins, mais cette manifestation de leur héritage rend leur nature difficile à dissimuler et peut mener à leur bannissement d'une communauté. Lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, ils manifestent des caractéristiques supplémentaires issues de leur mère, dont des pouvoirs surnaturels. La vision dans le noir, les ongles crochus et la magie innée sont les plus courantes, mais d'autres peuvent aussi apparaître, plus spécifiques selon le type de guenaudes.

Les changelins peuvent être de n'importe quel genre, mais les femmes sont bien plus sensibles à l'Appel, une influence psychique qui les pousse à abandonner leur vie mortelle, rejoindre le cercle des guenaudes et finir par en devenir une elles-mêmes. Les changelins qui comprennent leur héritage craignent souvent l'Appel et s'emploient à y résister. Ceux qui ignorent leurs origines pourraient être sujets à une terrible compulsion sans savoir pourquoi.

VOUS...

- Chérissez et protégez les amis et la famille qui vous acceptent tel que vous êtes.
- Cherchez à mieux comprendre votre mère guenaude et son héritage, bon ou mauvais, ou essayez de l'ignorer le plus possible.
- Avez peur du jour où vous entendrez l'Appel et craignez de ne pas réussir à y résister, ou peut-être vous battez vous déjà contre lui chaque jour.

LES AUTRES...

- Pensent que vous pratiquez la magie occulte ou primordiale ou que vous faites partie d'un cercle.
- Craignent que vous soyez secrètement un monstre ou que vous en deveniez un et vous retourniez contre eux.
- Remarquent vos yeux particuliers et émettent des théories à leur sujet.

CHANGELIN (HÉRITAGE PEU COURANT)

Votre mère était une guenaude. Vos yeux vairons sont la preuve la plus évidente de cette origine, mais vous possédez aussi certainement une carrure plus fine, une peau plus claire et des cheveux plus foncés que la plupart des membres de l'ascendance de votre second parent. Vous gagnez le trait changelin. Vous gagnez aussi la vision nocturne, ou la vision dans le noir si votre ascendance possède déjà la première. Vous pouvez choisir un don de changelin ou un don de l'ascendance de votre autre parent lorsque vous gagnez un don ancestral.

DONS CHANGELINS

Les dons suivants peuvent être choisis par les changelins.



NIVEAU 1

CONNAISSANCE CHANGELINE

DON 1

CHANGELIN

Bien trop conscient de votre nature profonde, vous avez étudié les guenaudes et leurs pouvoirs. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Duperie et en Occultisme. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance guenaude.

GRIFFES DE GUENAUDE

DON 1

CHANGELIN

Lorsque vous atteignez l'âge adulte, vos ongles deviennent longs et acérés. Vous gagnez une attaque à mains nues de griffes qui inflige 1d4 dégâts tranchants. Vos griffes font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, finesse et mains nues.

Spécial. Les griffes de guenaude peuvent apparaître n'importe quand durant la vie d'un changelin, ce qui vous permet de sélectionner ce don lorsque vous le souhaitez si vous gagnez un don ancestral, mais une fois choisi, vous ne pouvez pas utiliser de réapprentissage pour le perdre.

JOUVENCEAU DES EMBRUNS

DON 1

CHANGELIN LIGNÉE

Votre mère était une guenaude marine, c'est pourquoi vous possédez un œil vert ou bleu. La mer et la rive vous réconfortent. Quand vous obtenez un succès sur un test d'Athlétisme pour Nager, vous obtenez à la place un succès critique. Si vous finissez votre tour dans l'eau sans avoir réussi une action de Nage durant ce round, vous ne coulez pas (mais vous pouvez toujours être emporté par le courant).

JOUVENCEAU DES RÊVES

DON 1

CHANGELIN LIGNÉE

Vous êtes l'enfant d'une guenaude noire, ce qui rend l'un de vos yeux violet, peut-être même noir. Le contrôle qu'exerce votre mère sur le sommeil et les rêves vous a transmis une certaine résistance à ces effets, vous octroyant un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de sommeil et les effets qui provoquent ou modifient des rêves.

De plus, le sommeil est plus réparateur pour vous. Vous regagnez un nombre de PV égal à votre modificateur de Constitution multiplié par le double de votre niveau plutôt que par votre niveau et réduisez la sévérité des états drainé et condamné de 2 au lieu de 1.

JOUVENCEAU DES SCORIES

DON 1

CHANGELIN LIGNÉE

Votre mère était une guenaude annis, une variété connue pour ses prouesses physiques, et vous avez un œil violet ou gris métallique. Vous possédez des griffes épaisses et robustes faites de fer froid qui ont naturellement poussé sur votre corps. Vous gagnez une attaque à mains nues de griffes qui inflige 1d6 dégâts tranchants. Vos griffes font partie du groupe pugilat, sont faites de fer froid et possèdent les traits mains nues et saisir.

JOUVENCEAU INGÉNU

DON 1

CHANGELIN LIGNÉE

Vous faites partie des changelins les plus communs (ceux nés d'une guenaude verte) et votre œil vert vif prouve cette origine. La nature manipulatrice et versatile de votre mère vous avantage quand il s'agit de duper les autres. Vous gagnez le don de compétence Menteur charismatique. Si vous faites un test de Duperie pour déterminer votre

initiative, les ennemis de ce combat qui n'ont pas encore agi sont pris au dépourvu contre vous.

VISION DE GUENAUDE

DON 1

CHANGELIN

Vous avez cultivé les pouvoirs surnaturels que vous a légués votre mère, en particulier la vue. Vous gagnez la vision dans le noir.

NIVEAU 5

APPELÉ

DON 5

CHANGELIN

Vous avez entendu l'Appel et le fait de résister en permanence à cette demande insistante vous a permis de développer un rempart mental contre les effets ciblant votre esprit. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de Volonté contre les effets mentaux. Si vous obtenez un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet mental qui vous infligerait l'état contrôlé, il est transformé en succès critique.

ENFANT DE LA BRUME

DON 5

CHANGELIN

Vous vous fondez dans le décor avec une aisance surnaturelle. Lorsque vous êtes masqué ou caché, augmentez le DD du test nu pour vous cibler à 6 si vous êtes masqué, et à 12 si vous êtes caché.

NIVEAU 9

GRIFFES MAUDITES

DON 9

CHANGELIN

Prérequis attaque de griffes à mains nues

Vos griffes portent en elles la magie de votre mère guenaude. Quand vous effectuez un coup critique avec une Frappe de griffes, la cible subit 1d4 dégâts mentaux persistants supplémentaires.

RÉSISTANCE OCCULTE

DON 9

CHANGELIN

Prérequis expert en Occultisme

Votre étude des pratiques occultes vous a appris comment vous défendre au mieux contre elles. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets occultes.

NIVEAU 13

MAGIE DE GUENAUDE

DON 13

CHANGELIN

Grâce à votre héritage, vous pouvez reproduire une partie de la magie d'une guenaude. Choisissez un sort commun de niveau 4 ou moins parmi ceux disponibles pour un cercle, dont ceux qui lui ont été donnés par une guenaude du même type que votre mère. Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour comme un sort inné occulte de niveau 4.

Les sorts disponibles dans tous les cercles sont *augure*, *charme*, *clairaudience*, *clairvoyance*, *déguisement illusoire* et *message onirique*. Les sorts éligibles octroyés par les types de guenaudes les plus éminents sont : **guenaude marine** *flèche acide*, *marche sur l'eau* ; **guenaude verte** *enchevêtrement*, *malédiction du paria*, *mur d'épines* ; **guenaude annis** *cloué à terre* ; **guenaude noire** *cauchemar*.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DHAMPIR

Beaucoup surnomment les vampires les enfants de la nuit, mais ce sont les dhampirs qui peuvent réellement aspirer à ce titre. Ces rejetons mortels de vampires marchent sur un fil entre la vie et la non-mort, à la fois physiologiquement et à travers leur statut social, leur tempérament et leur vision du monde.

Les circonstances autour de la naissance d'un dhampir sont rares, complexes et souvent altérées par de terrifiantes rumeurs nourries par la révolte populaire à l'idée qu'une monstruosité morte-vivante puisse produire un rejeton mortel. Certains dhampirs sont les enfants d'un parent mortel et d'un parent vampirique, alors que d'autres sont nés de mères transformées



en vampires au cours de leur grossesse. D'autres encore naissent de rituels obscurs ou d'autres influences surnaturelles qui infligent une malédiction vampirique à un nourrisson mortel. La vie d'un dhampir est souvent difficile : peu de parents vampiriques ont le temps ou l'envie d'élever un enfant mortel et les communautés mortelles trouvent rebutants, au mieux, sa chair cireuse, ses yeux perçants et sa présence troublante.

Malgré le fait qu'ils soient vivants, les dhampirs réagissent à l'énergie positive ou négative comme des morts-vivants, c'est pourquoi ils ne sont pas les bienvenus parmi beaucoup de communautés religieuses et sont souvent attirés par les arts nécromantiques. Ils ne sont pas immortels, mais vieillissent bien plus lentement que la plupart des mortels, avec une durée de vie similaire à celle d'un elfe. Les dhampirs ont du mal à se reproduire et leurs rares enfants ne sont jamais des dhampirs.

En général, un dhampir ressemble à un membre de l'ascendance de son parent mortel, à l'exception d'une pâleur fantomatique et d'un regard si clair qu'il semble avoir de minuscules pupilles sans iris. Ils possèdent tous des incisives allongées, parfois presque aussi longues que celles de véritables vampires. Beaucoup sont pleins de grâce, de beauté et de charme en dépit de leur apparence troublante.

VOUS...

- Vous éloignez de votre héritage en tentant de faire partie de la société ou même en chassant des morts-vivants.
- Prenez des précautions spéciales afin d'éviter l'exposition à une magie de guérison « bien intentionnée ».
- Êtes fasciné par la vue, l'odeur et le goût du sang.

LES AUTRES...

- Sont gênés par votre pâleur fantomatique et vos dents pointues.
- S'interrogent sur vos origines et vos motivations et vont parfois jusqu'à les idéaliser.
- Sont étrangement attirés par votre grâce, votre charme et votre apparence.

DHAMPIR [HÉRITAGE PEU COURANT]

Vous êtes le descendant d'un vampire, à moitié vivant et à moitié mort-vivant, doté d'un charme et d'une grâce remarquables, d'une pâleur exsangue et d'incisives allongées. Vous gagnez le trait dhampir, en plus de ceux de votre ascendance. Vous possédez le pouvoir soins négatifs, ce qui signifie que vous êtes blessé par les dégâts positifs et soigné par les effets négatifs, tout comme les morts-vivants. Vous gagnez aussi la vision nocturne, ou la vision dans le noir si votre ascendance possède déjà la première. Vous pouvez choisir un don de dhampir ou un don de votre ascendance lorsque vous gagnez un don ancestral.

DONS DHAMPIRS

Les dons suivants peuvent être choisis par les personnages dhampirs.

NIVEAU 1

CONNAISSANCE VAMPIRIQUE DON 1

DHAMPIR

Vous avez été élevé par votre parent vampire ou avez sacrifié énormément de temps et d'énergie pour connaître les secrets de vos aïeux morts-vivants. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Religion et en Société. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance vampirique.

CROCS DON 1

DHAMPIR

Vos incisives sont devenues de véritables crocs : longues, pointues et parfaites pour faire couler le sang. Vous gagnez une attaque à mains nues de crocs qui inflige 1d6 dégâts perforants. Vos crocs font partie du groupe pugilat et possèdent les traits saisir et mains nues.

STRAVEIKA DON 1

DHAMPIR LIGNÉE

Vous descendez de l'un des vampires les plus anciens, un nosferatu condamné à la vie éternelle tout en continuant à vieillir. Les gens vous surnomment straveika, ou né de l'ancien. Les vestiges des pouvoirs de domination de votre ancêtre vous permettent de comprendre l'influence des intentions d'une créature sur son comportement. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Perception pour Deviner les intentions, et à votre DD de Perception lorsque quelqu'un tente de vous Mentir.

SVETOCHER DON 1

DHAMPIR LIGNÉE

Vous êtes né d'un moroi, le type de vampire le plus commun, et partagez sa vigueur surnaturelle et son pouvoir de persuasion. Lorsque vous possédez l'état drainé, calculez le malus à vos jets de Vigueur et votre réduction de Points de Vie comme si l'intensité de l'état était 1 cran plus bas. Vous êtes qualifié en Diplomatie. Si vous étiez déjà qualifié en Diplomatie, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix.

VISION NYCTALOPE DON 1

DHAMPIR

Prérequis vision nocturne

Vous voyez aussi bien dans les ténèbres qu'un véritable vampire. Vous gagnez la vision dans le noir.

Spécial. Vous pouvez seulement choisir ce don au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don.

VOIX DES TÉNÈBRES DON 1

DHAMPIR

Vous entendez et comprenez le langage des créatures avec lesquelles vous partagez les ténèbres. Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la Diplomatie avec les chauves-souris, les rats et les loups. Vous gagnez également un bonus de circonstances de +1 pour Faire bonne impression sur de tels animaux.

NIVEAU 5

ATTRAIT CAPTIVANT DON 5

DHAMPIR

Les pouvoirs de domination employés par vos aïeux se sont aussi manifestés chez vous. Une fois par jour, vous pouvez lancer *charme* comme un sort inné divin de niveau 1.

PHYSIOLOGIE NÉCROMANTIQUE DON 5

DHAMPIR

Votre physiologie atypique s'est développée de façon qu'elle empêche la plupart des parasites et autres infections de s'en prendre à vous. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies.

TUEUR DE MORTS-VIVANTS DON 5

DHAMPIR

Votre connaissance de votre anatomie pas vraiment vivante et votre expérience au combat vous aident à facilement abattre vos ennemis morts-vivants. Contre de telles créatures, vous gagnez un bonus de circonstances aux dégâts d'armes et aux attaques à mains nues égal au nombre de dés de dégâts d'armes pour la Frappe. Ce bonus augmente et double le nombre de dés de dégâts d'arme si votre cible possède le trait vampire.

NIVEAU 9

MAGIE DES TÉNÈBRES DON 9

DHAMPIR

Vous pouvez puiser dans la magie qui vit dans votre sang. Vous gagnez *forme animale* (seulement pour un loup, en utilisant les statistiques d'un canidé) et *brume de dissimulation* comme des sorts innés divins de niveau 2. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour.

SAIGNÉE DE CROCS DON 9

DHAMPIR

Prérequis attaque de crocs à mains nues

Vous imitez les méthodes de votre parent vampirique pour sucer le sang d'une victime. Vos Frappes de crocs infligent 1d4 dégâts de saignement persistants supplémentaires en cas de coup critique.

NIVEAU 13

FORME DE CHAUVE-SOURIS DON 13

CONCENTRATION DHAMPIR DIVIN MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Fréquence. Une fois par heure

Vous pouvez vous transformer en une chauve-souris inoffensive. Vous gagnez les effets d'une *forme de nuisible* de niveau 4, mais vous vous changez toujours en chauve-souris.

NIVEAU 17

SYMPHONIE DE SANG DON 17

DHAMPIR

Vous exigez du sang de vos ennemis de vous conférer de la force. Une fois par jour, vous pouvez lancer *saignée vampirique* comme un sort inné divin de niveau 7.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

HÉRITIER DES PLANS

D'innombrables légendes parlent de l'amour entre un mortel et un immortel et d'enfants nés de ces amants. Ces enfants, connus sous le nom d'héritiers des plans, sont des mortels ayant hérité de l'essence d'un autre plan, ce qui se manifeste à travers leurs caractéristiques physiques distinctives et leurs pouvoirs mystiques. Il y a autant de types d'héritiers des plans que de créatures dans le Grand Au-Delà, mais cette section présente les règles en concernant trois : les aasimars célestes, les crépusculaires liés aux psychopompes et les tieffelins au sang félon.

AASIMAR

Comme ils sont nés avec les pouvoirs d'entités célestes bienveillantes, beaucoup pensent que les aasimars ont été divinement dotés d'une force de volonté et d'une beauté extraordinaires ainsi que d'aptitudes magiques innées. Mais nombre d'aasimars trouvent que ces talents qu'on leur prête (qu'ils les possèdent ou non) les isolent de leurs amis et de leur famille, nourrissant leur solitude et la jalousie des autres. Ceux qui choisissent de voir le bon côté des choses font face à ce défi en rendant service à leur communauté, en répandant la générosité et l'art ou en encourageant simplement les moins chanceux. Toutefois, d'autres ont une vision du monde plus hostile et risquent de se laisser aller à la rancœur, au désespoir ou à la tentation du mal. Même là, les stéréotypes à leur propos n'ont pas tellement tort, c'est pourquoi les autres les considèrent comme des figures tragiques ayant besoin d'une rédemption.

Les pouvoirs et les caractéristiques physiques transmis par les êtres célestes varient selon la lignée des aasimars. Ceux qui descendent d'archons sont parfois appelés les porteurs de loi, alors que ceux qui possèdent du sang angélique sont connus sous le nom d'angelins et que les enfants des azatas sont appelés élus des muses.

Si vous voulez incarner un personnage regorgeant de pouvoirs célestes, aux caractéristiques physiques uniques avec une potentielle foi inébranlable, vous devriez jouer un aasimar.

VOUS...

- Appréciez beaucoup la mode, préférez les outils délicatement fabriqués ou vous déplacez avec une grâce instinctive.
- Vous sentez très lié aux parias, aux orphelins ou tout autre être incompris ou marginalisé.
- Possédez un animal adoré ou entretenez une relation très proche avec un frère, une sœur ou un ami d'enfance.

LES AUTRES...

- Pensent que vous êtes un messager surnaturel venu d'ailleurs ou que vous aimez votre héritage surnaturel de tout votre cœur.
- Vous vénèrent ou vous révèrent, mais vous mettent à l'écart en vous plaçant sur un piédestal.
- Pensent que vous avez une solution surnaturelle, gratuite et simple à tous leurs problèmes.

DESCRIPTION PHYSIQUE

L'apparence physique d'un aasimar dépend autant des caractéristiques de ses parents que de la nature de son héritage céleste. Même s'il possède des caractéristiques distinctives de son ascendance humanoïde, il arbore toujours quelques traits physiques

qui le distinguent des autres, comme des yeux scintillants, un léger halo au-dessus de la tête, des plumes à la place des cheveux, une antenne sur le front, une peau à l'éclat métallique, l'absence de nombril, une voix étrangement musicale ou une agréable odeur florale naturelle. Un stéréotype commun dit que tous les aasimars sont beaux ou magnifiques. C'est une autre des nombreuses suppositions qu'ils ont à supporter au cours de leur vie.

SOCIÉTÉ

Les aasimars sont dispersés dans de trop nombreuses régions pour créer leurs propres communautés, ils ont plutôt tendance à s'insérer dans la société et la culture de leurs parents mortels. Ils prospèrent dans les sociétés qui mettent à l'honneur la liberté, la courtoisie et la justice. Que ce soit dû à leur charme et à leur confiance innés ou à la tendance des autres à accorder plus d'importance à leurs mots, ils prennent souvent le rôle de chef, même s'ils ne l'ont pas désiré, et doivent s'assurer que leurs actes et leurs paroles n'influencent pas excessivement les autres. Lorsqu'ils se rassemblent en un groupe assez important pour développer leur propre société, ils sont généralement soudés, ouverts et amicaux envers les visiteurs, mais n'hésitent pas à mettre leurs ennemis établis face à la justice.

ALIGNEMENT ET RELIGION

La nature céleste des aasimars n'impose pas la bonté ni la foi dans leur vie : chacun d'eux est libre de développer sa propre personnalité et ses propres croyances. Dans de nombreux cas, ces dernières sont influencées par la nature de leur éducation, leurs parents et la société dans laquelle ils ont été élevés. La plupart d'entre eux sont bons, que ce soit parce que la société a tendance à accepter, encourager et soutenir les aasimars ou parce que l'influence des plans célestes est assez forte pour les pousser subtilement à choisir une telle voie. Les bonnes croyances sont plus susceptibles d'attirer l'attention d'un aasimar, surtout lorsque leurs dieux sont liés aux intérêts célestes, comme Desna, Érastil ou Sarenrae. Ceux qui choisissent une mauvaise vie ont tendance à être particulièrement cruels et sadiques, comme s'ils se sentaient obligés de l'être encore plus pour justifier et poursuivre leurs choix de vie.

AASIMAR (HÉRITAGE PEU COURANT)

Vous descendez de célestes ou avez été touché par les royaumes célestes, ce qui vous octroie une apparence gracieuse et merveilleuse ainsi que des caractéristiques distinctives issues de vos ancêtres. Vous gagnez le trait aasimar, en plus de ceux de votre ascendance. Vous gagnez aussi la vision nocturne, ou la vision dans le noir si votre ascendance possède déjà la première. Vous pouvez choisir un don d'aasimar ou un don de votre ascendance lorsque vous gagnez un don ancestral.

DONS AASIMARS

NIVEAU 1

ANGELIN

DON 1

AASIMAR | LIGNÉE

Vous êtes le descendant d'un ange (un messager ailé venu du Nirvana ou de l'un des autres royaumes célestes), ce qui vous octroie un don dans le domaine de la culture et des langues. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Société. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Société (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous connaissez la langue céleste et gagnez le don de compétence Polyglotte.

CONNAISSANCE CÉLESTE

DON 1

AASIMAR

Vous avez été élevé avec un parent aasimar ou céleste ou vous êtes consacré aux recherches des secrets des royaumes célestes. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Diplomatie et Religion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié dans une compétence de Connaissance liée au royaume céleste duquel votre lignée est originaire (en général Connaissance élyséenne, Connaissance paradisiaque ou Connaissance nirvanique).

ÉLU DES MUSES

DON 1

AASIMAR | LIGNÉE

Votre sang vibre du pouvoir libérateur des azatas, incarnations vivantes de la liberté issues du royaume sauvage de l'Élysée. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 pour vous Échapper. Si vous obtenez un échec critique à un test pour vous Échapper, il se transforme en simple échec. Si vous réussissez votre jet, vous obtenez un succès critique à la place.

HALO

DON 1

AASIMAR

Vous êtes entouré d'un halo de lumière et de bonté en permanence. Il émet de la lumière avec les effets d'un tour de magie divin de *lumière*. Un tour de magie est intensifié à un niveau de sort égal à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Vous pouvez activer ou désactiver le halo en utilisant une seule action unique qui a le trait concentration.

PORTEUR DE LOI

DON 1

AASIMAR | LIGNÉE

Votre lignée remonte jusqu'aux archons : l'incarnation des valeurs paradisiaques, gardiens de la montagne à sept niveaux du Paradis et éducateurs des mortels aux lois et la vertu. Votre propre vertu et votre esprit ordonné vous protègent des ennemis qui veulent retourner vos émotions contre vous. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets d'émotion et si vous

obtenez un succès à un tel jet de sauvegarde, vous obtenez un succès critique à la place.

VISION CÉLESTE

DON 1

AASIMAR

Prérequis vision nocturne

Vous pouvez voir dans les ténèbres. Vous gagnez la vision dans le noir.

Spécial. Vous pouvez seulement choisir ce don au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

NIVEAU 5

BÉNÉDICTION EMPYRÉENNE

DON 5

AASIMAR

Vous pouvez octroyer une bénédiction à vos alliés, que ce soit en priant l'une des divinités des royaumes célestes ou en puisant ce pouvoir en vous-même. Vous pouvez lancer *bénédition* une fois par jour comme un sort inné divin de niveau 1.

RÉSISTANCE CÉLESTE

DON 5

AASIMAR

Votre connexion grandissante avec vos aïeux célestes vous a aussi octroyé l'une de leurs résistances. Choisissez un des types de dégâts d'énergie suivants : acide, froid, électricité, feu ou son. Vous bénéficiez d'une résistance 5 à ce type de dégâts.

Bien que vous puissiez choisir n'importe lequel d'entre eux, il correspond typiquement au céleste associé à votre lignage. Par exemple, un ange pourrait choisir une résistance au froid ou au feu avec un aïeul cassisien, une résistance au feu avec un aïeul balisse ou une résistance au son avec un aïeul du Chœur.

SANG BÉNI

DON 5

AASIMAR

Votre sang tout juste versé est sanctifié et l'avalé provoque des effets similaires à ceux de l'*eau bénite* (Livre de base p. 571). Lorsqu'un fiélon, un mort-vivant ou une créature possédant une faiblesse aux dégâts bons boit votre sang ou vous inflige des dégâts perforants ou tranchants avec ses mâchoires, ses crocs ou une attaque similaire, cette créature subit 1d6 dégâts bons. Vous gagnez un bonus de circonstances de +4 aux tests d'Artisanat pour Fabriquer de l'*eau bénite* avec votre propre sang en tant qu'ingrédient.

NIVEAU 9

AILES CÉLESTES

DON 9

AASIMAR DIVIN TRANSFORMATION TRANSMUTATION

Fréquence une fois par jour

Au prix de grands efforts, vous pouvez convoquer des ailes magiques dans votre dos, similaires à celles de vos ancêtres célestes. Ces ailes disparaissent au bout de 10 min. Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse tant que vous possédez vos ailes.

CONTRE-MESURES DIVINES

DON 9

AASIMAR

Vous avez étudié votre héritage céleste avec l'intention de mieux vous défendre et avez découvert que vos techniques sont tout aussi puissantes contre les célestes, les fiélons et les autres entités divines. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets divins.

MAGIE ANGÉLIQUE

DON 9

AASIMAR

Prérequis ange

Vous pouvez puiser dans la magie des anges qui vit dans votre sang. Vous lancez *forme humanoïde* et *délivrance de la peur* une fois par jour comme des sorts innés divins de niveau 2.

MAGIE ARCHONIQUE

DON 9

AASIMAR

Prérequis porteur de loi

Vous pouvez puiser dans la magie que votre naissance vous a accordée. Vous pouvez lancer *flamme éternelle* et *protection d'autrui* une fois par jour comme des sorts innés divins de niveau 2.

MAGIE D'AZATA

DON 9

AASIMAR

Prérequis élu des muses

Votre lignée remonte jusqu'au royaume de l'Élysée et vous pouvez canaliser sa magie grâce à cette connexion. Vous pouvez lancer *poussière scintillante* et *délivrance de la paralysie* une fois par jour comme des sorts innés divins de niveau 2.

NIVEAU 13

CONVOCAION DE PARENT CÉLESTE

DON 13

AASIMAR

Prérequis tout don de lignée aasimar

Vous êtes lié aux royaumes célestes, ce qui vous permet d'invoquer un allié issu de ces derniers. Une fois par jour, vous pouvez lancer *convocation de céleste* comme un sort inné divin de niveau 5, mais le céleste convoqué doit être de la même catégorie que votre lignée, par exemple une créature avec le trait ange si vous êtes un ange.

FRAPPES CÉLESTES

DON 13

AASIMAR

Votre connexion au bien arme toutes vos attaques contre les forces du mal. Toutes vos Frappes d'armes ou à mains nues infligent 1 dégât bon supplémentaire et possèdent les traits bon et magique.

SOULAGEMENT AASIMAR

DON 13

AASIMAR

Vos pouvoirs célestes vous permettent d'annuler facilement les affections inférieures. Chaque jour, vous pouvez lancer deux sorts innés divins de niveau 4. Vous pouvez choisir parmi les sorts suivants à chaque fois que vous les lancez : *délivrance des malédictions*, *délivrance des maladies* et *neutralisation du poison*.

NIVEAU 17

AILES ÉTERNELLES

DON 17

AASIMAR

Prérequis Ailes célestes

À présent, vos ailes font définitivement partie de votre corps. Vous gagnez les effets d'Ailes célestes à tout moment, non plus 10 min une fois par jour.

PAROLE CÉLESTE

DON 17

AASIMAR

Pour punir vos ennemis, vous pouvez invoquer une parole sainte des royaumes célestes. Une fois par jour, vous pouvez lancer *décret divin* comme un sort inné divin de niveau 7. Vous devez choisir un alignement bon pour le sort et pouvez le lancer sans avoir besoin de vénérer une divinité, qu'il importe son alignement.

CRÉPUSCULAIRE

Les premiers crépusculaires sont nés d'un compromis entre deux puissants psychopompes, les gardiens immortels des âmes et leurs guides après la mort. L'un d'entre eux pensait que les âmes ayant aidé à préserver le cycle de la vie et de la mort mais étant mortes prématurément méritaient d'être réincarnées, l'autre trouvait que c'était une violation trop importante de ce même cycle. Finalement, les crépusculaires furent le résultat d'une concession entre les deux, qui autorisa de telles renaissances à se produire de façon limitée : seul un nombre défini de crépusculaires peuvent exister à un moment donné.

Lorsque les psychopompes les ont créés en premier lieu, ils attendaient d'eux qu'ils prennent le rôle de serviteurs de la déesse de la mort, Pharama, et donc de son royaume, le Cimetière. Mais à présent, les crépusculaires possèdent plus de libre arbitre et après un siècle, ils se sont enfin faits à l'idée que c'est à eux de choisir leur destinée. Comme ils sont créés et pas nés, la plupart d'entre eux ont du mal à s'intégrer en société ou recherchent des communautés et des organisations qui pourraient leur servir de famille de substitution.

Les crépusculaires comprennent instinctivement le cycle de la vie et de la mort. Dans la plupart des cas, cela se manifeste par un profond respect de ce cycle et les pousse à faire des métiers qui les aident à le préserver, tels que chasseurs de morts-vivants, sages-femmes, croque-morts et prêtres.

Si vous voulez incarner un personnage possédant un historique mystérieux, qui souhaite rejoindre une société ou une organisation ou se battre contre les morts-vivants, vous devriez jouer un crépusculaire.

VOUS...

- Cherchez des occasions de nouer de fortes amitiés avec une série de compagnons divers.
- Vous consacrez à empêcher les morts-vivants de se répandre.
- Êtes intrigué par votre identité lors de votre vie antérieure.

LES AUTRES...

- Pensent que vous êtes un nécromancien ou que vous avez un autre intérêt étrange pour la mort ou les morts.
- Veulent savoir si vous vous souvenez de votre vie antérieure ou vous interrogent sur les secrets de la vie après la mort.

DESCRIPTION PHYSIQUE

En tant qu'âme réincarnée, un crépusculaire conserve beaucoup des caractéristiques physiques de sa vie antérieure et est un membre de son ascendance précédente, bien qu'il puisse avoir une peau gris cendre ou noir corbeau assez distinctive. Toutefois, les crépusculaires naissent parfois de créatures inhabituelles, un dragon, par exemple. Ceux-là semblent appartenir à une ascendance humanoïde, mais possèdent des caractéristiques telles que des écailles de dragons ou des cornes.

Lorsque l'un d'entre eux périt et fait face au jugement dernier, un nouveau crépusculaire est incarné à partir d'une âme digne durant l'année suivante, le plus souvent loin de l'endroit d'apparition du précédent. Ils se manifestent dans des lieux possédant une connexion sanctifiée à la mort, comme les cimetières ou les temples, et commencent leur vie en tant

qu'adolescents. Aucun d'entre eux ne peut porter ni engendrer d'enfant biologique, mais cela ne les empêche pas de fonder une famille, notamment par l'adoption.

SOCIÉTÉ

Il est assez courant pour un crépusculaire de vivre sa vie sans rencontrer l'un de ses semblables. Malgré leur rareté globale, il y a de fortes chances pour qu'ils deviennent des aventuriers, à la fois à cause des étranges circonstances de leur création et en raison de leur sentiment fréquent d'isolement social.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONNS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

ALIGNEMENT ET RELIGION

La plupart des crépusculaires sont neutres ou possèdent une composante neutre dans leur alignement. Bien qu'un crépusculaire commun vénère, ou du moins respecte Pharama et ses puissants guides psychopompes, toute déité associée à la mort, à la société ou à l'occulte est susceptible d'attirer leur attention.

CRÉPUSCULAIRE (HÉRITAGE PEU COURANT)

Grâce à un marché ancien, votre âme est revenue dans le corps d'un crépusculaire, un héritier des plans lié aux psychopompes et au Cimetière. Vous gagnez le trait crépusculaire, en plus de ceux de votre ascendance. Vous gagnez aussi la vision nocturne, ou la vision dans le noir si votre ascendance possède déjà la première. Votre corps et votre esprit ne pourront jamais devenir morts-vivants. Vous pouvez choisir un don de crépusculaire ou un don de votre ascendance lorsque vous gagnez un don ancestral.

DONS CRÉPUSCULAIRES

NIVEAU 1

CHASSEUR DE FANTÔMES

DON 1

CRÉPUSCULAIRE

Votre connexion au Cimetière garantit à vos coups de toucher les êtres spectraux. Vos Frappes d'arme et vos attaques à mains nues contre les créatures intangibles deviennent magiques. Si elles le sont déjà, elles gagnent les effets d'une rune de propriété *spectrale* à la place.

CONNAISSANCE CRÉPUSCULAIRE

DON 1

CRÉPUSCULAIRE

Vous avez trouvé un autre crépusculaire qui vous a confié les secrets de votre espèce, ou vous avez réussi à mener des recherches sur votre héritage inhabituel. Vous gagnez le rang de maîtrise qualifié en Médecine et en Religion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié en Connaissance du Cimetière.

VISION TOMBALE

DON 1

CRÉPUSCULAIRE

Prérequis vision nocturne

Vous voyez aussi bien dans les ténèbres qu'un psychopompe. Vous gagnez la vision dans le noir.

Spécial. Vous pouvez seulement choisir ce don au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don.

NIVEAU 5

CHARMEUR D'ESPRITS

DON 5

CRÉPUSCULAIRE

Vous êtes conscient des sons et des sensations minimes provoqués par les esprits tourmentés. Même si vous n'êtes pas en train de Fouiller, vous pouvez faire un test pour trouver des apparitions qui

nécessiteraient normalement que vous Fouilliez. Vous devez tout de même répondre aux autres conditions pour trouver l'apparition.

PERCEPTION DE LA VIE

DON 5

DIVINATION | DIVIN | CRÉPUSCULAIRE

Vous avez le pouvoir limité de sentir la force vivante, comme vos aïeux psychopompes. Vous gagnez perception de la vie comme sens imprécis avec une portée de 3 m. Cela vous permet de sentir la force vitale de chaque créature et son pendant qui anime les morts-vivants, bien que vous ne puissiez pas distinguer l'un de l'autre.

REMPART CONTRE LA CORRUPTION

DON 5

CRÉPUSCULAIRE

Votre âme repousse les pouvoirs de la non-mort et de la peste, ainsi que ceux des anciens psychopompes déchus, les sahkils. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets de mort, les maladies et tous les autres effets des morts-vivants et des sahkils. Ce bonus augmente à +2 contre les effets de mort ou les maladies des morts-vivants ou des sahkils.

NIVEAU 9

FRAPPES D'ESPRIT

DON 9

CRÉPUSCULAIRE

Votre connexion au Cimetière vous octroie le pouvoir de donner la mort à toute forme de vie ou de non-vie en exploitant ses faiblesses. Toutes vos Frappes d'armes ou à mains nues sont magiques et infligent 1 dégât négatif supplémentaire aux créatures vivantes et 1 dégât positif supplémentaire aux morts-vivants.

MAGIE CRÉPUSCULAIRE

DON 9

CRÉPUSCULAIRE

Votre lien avec les psychopompes vous donne le pouvoir d'entrevoir l'avenir proche et de protéger les cadavres des ravages de la non-mort. Vous pouvez lancer *augure* et *préservation des morts* une fois par jour comme des sorts innés divins de niveau 2.

NIVEAU 13

RÉSISTANCE À LA RUINE

DON 13

CRÉPUSCULAIRE

Votre héritage crépusculaire vous permet d'étendre une protection contre l'énergie négative sur vous-même ou un allié en détresse. Vous gagnez une résistance 5 à l'énergie négative et une fois par jour, vous pouvez lancer *protection contre la mort* comme un sort inné divin.

NIVEAU 17

APPEL DU CIMETIÈRE

DON 17

CRÉPUSCULAIRE

Votre puissante connexion au Cimetière et à son tribunal vous octroie le pouvoir d'y aller et d'en revenir. Vous gagnez *changement de plan* comme un pouvoir inné divin. Vous pouvez le lancer deux fois par semaine. Vous ne pouvez l'utiliser que pour aller dans le Cimetière ou en revenir sur le plan matériel. Grâce à votre lien unique avec ce lieu, votre corps sert de focaliseur et vous n'avez pas besoin de diapason.

TIEFFELIN

Lorsque l'influence d'un démon, d'un diable ou d'un autre fiélon infiltre le lignage d'une famille mortelle, les tieffelins en sont la conséquence inévitable. Ils portent l'effroyable marque des plans fiélons sur leur chair et leurs caractéristiques spécifiques et qualités physiques varient selon leur héritage. Les rejetons infernaux descendent des diables, les rejetons sinistres d'influences démoniaques et les nés de la fosse portent l'empreinte des démons, bien qu'ils représentent uniquement les trois lignées de tieffelins les plus communes parmi une grande variété.

Il peut s'écouler des générations entre l'influence directe d'un fiélon et la naissance d'un tieffelin. L'enfance de ceux dont les parents sont ignorants ou terrorisés est particulièrement difficile, mais même ceux acceptés et élevés par leurs familles doivent faire face à la peur et aux préjugés de la société dans son ensemble. Parfois, ce rejet encourage le tieffelin à embrasser le mal dans son héritage, bien que d'autres trouvent leur place et vivent une existence épanouie malgré les défis qu'ils rencontrent.

Si vous voulez incarner un personnage surnaturellement imprégné de forces sinistres, dont l'apparence peut être unique et qui peut jouer le rôle d'un héros complexe ou inattendu, vous devriez jouer un tieffelin.

VOUS...

- Avez une grande confiance en vous à cause d'une vie passée à ne compter que sur vous-même.
- Vous sentez lié aux éléments défavorisés ou criminels de la société, ou cherchez parfois des postes de pouvoir du mauvais côté de la loi.
- Attachez énormément d'importance aux amitiés durement gagnées et considérez bien plus ces compagnons que votre propre famille.

LES AUTRES...

- Pensent que vous avez fait face à beaucoup de défis à cause de votre héritage.
- Vous prennent pour le mauvais agent d'un culte sinistre, un adorateur de fiélons, ou bien un fiélon vous-même.
- Pensent que vous êtes lié à de puissants fiélons et essaient peut-être de négocier avec vous pour que vous leur octroyiez plus de puissance.

DESCRIPTION PHYSIQUE

Deux tieffelins, même s'ils sont frères, sœurs ou jumeaux, peuvent ne pas se ressembler du tout, car l'influence d'une lignée fiélonne se manifeste de façon unique et étrange. Ces variations ne vont pas jusqu'à rendre l'apparence du tieffelin trop étrange pour que l'on y discerne son ascendance humanoïde, mais des cornes, une langue crochue, des ailes rudimentaires, une queue ou des sabots à la place des pieds sont des signes communs et évidents de leur héritage.

SOCIÉTÉ

Les tieffelins ont tendance à adopter leur société et culture de naissance. Comme la plupart des sociétés les considèrent indignes de confiance ou même monstrueux, ils gravitent plutôt vers les parties de la société prêtes à totalement passer outre, ou

bien là où leur réputation peut les aider plutôt que les entraver. Toutefois, à force de détermination et de ténacité, les tieffelins peuvent gagner le respect des autres et un certain prestige malgré leur héritage et trouver des gens qui les acceptent tels qu'ils sont. Dans les régions où les fiélons sont communément vénérés, ils peuvent vivre plus ouvertement et atteindre de grands pouvoirs et respect, bien qu'il existe des exceptions : dans la nation asmodéenne du Chéliax, par exemple, ils sont considérés comme la preuve honteuse d'un échec à garder sous contrôle les influences fiélonnes et sont donc rejetés.

ALIGNEMENT ET RELIGION

L'héritage fiélon d'un tieffelin ne le pousse pas à devenir mauvais ou cruel, il est toujours libre de choisir ses propres buts ainsi que sa foi et sa personnalité. Mais ils sentent tous l'influence de leur ancêtre tapie dans leur esprit, toujours prête à les tenter et à les provoquer lorsque le monde semble cruel et injuste. Le fait que tant de sociétés les détestent ou les craignent ne fait que les pousser vers le mal, et beaucoup gravitent vers des religions qui estiment et admirent les fiélons, comme les Églises d'Asmodeus ou de Lamashtu. Les tieffelins qui choisissent le chemin du bien font face à leurs propres défis, réalisant qu'ils doivent être plus diplomates, compréhensifs et patients que les membres des autres ascendances, puisqu'ils font si souvent face à l'ignorance et à la méfiance. De tels tieffelins se vouent à des croyances et philosophies qui respectent l'empathie et fuient le jugement, et se rendent compte que même les partisans de fois bonnes ont parfois du mal à passer outre leurs caractéristiques fiélonnes.

TIEFFELIN (HÉRITAGE PEU COURANT)

Vous descendez de fiélons ou portez la marque de leurs royaumes à travers des caractéristiques inhabituelles qui trahissent votre héritage, comme des cornes ou une queue. Vous gagnez le trait tieffelin, en plus de ceux de votre ascendance. Vous gagnez aussi la vision nocturne, ou la vision dans le noir si votre ascendance possède déjà la première. Vous pouvez choisir un don de tieffelin ou un don de votre ascendance lorsque vous gagnez un don ancestral.

DONS TIEFFELINS

Les dons suivants peuvent être choisis par les personnages tieffelins.

NIVEAU 1

CONNAISSANCE FIÉLONNE

DON 1

TIEFFELIN

Vous avez été élevé par un tieffelin ou un parent fiélon, ou vous vous êtes consacré à faire des recherches sur les secrets de leurs royaumes. Vous gagnez la rang de maîtrise qualifié en Intimidation et Religion. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié dans l'une de ces compétences (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez également qualifié dans une compétence de Connaissance liée au plan maléfique duquel votre lignée est originaire (en général Connaissance d'Abaddon, Connaissance des Abysses ou Connaissance infernale).



FORME DU FIÉLON

DON 1

TIEFFELIN

Une partie de votre corps arbore une caractéristique fiélonne évidente. Vos mains sont serties de griffes acérées, vous avez des sabots à la place des pieds, votre bouche est remplie de dents pointues ou une queue claquante termine votre colonne vertébrale. Vous gagnez l'attaque à mains nues de votre choix parmi les suivantes. Cette attaque fait partie du groupe pugilat et possède les dés de dégâts et les traits listés.

Griffes 1d4 tranchants (agile, finesse, mains nues, perforant polyvalent)

Mâchoires 1d6 perforants (finesse, mains nues)

Queue 1d4 contondants (agile, finesse, mains nues)

Sabot 1d6 contondants (finesse, mains nues)

Spécial. Vous pouvez choisir ce don seulement au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ni gagner ce don, et ne pouvez pas non plus changer le type d'attaque choisi.

NÉ DE LA FOSSE

DON 1

LIGNÉE TIEFFELIN

Votre sang porte la marque d'un démon, une incarnation vivante du péché née des profondeurs fétides des Abysses. Un pouvoir démoniaque pulse dans vos veines et se manifeste de façon différente pour chaque né de la fosse, que vous ayez des doigts palmés et prospérez dans l'eau, de grandes mains capables de lutter contre des ennemis plus grands ou toute autre manifestation. Vous êtes qualifié en Athlétisme. Si vous êtes déjà qualifié en Athlétisme (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous gagnez aussi n'importe lequel des dons de compétence ordinaires de niveau 1 avec un prérequis qualifié en Athlétisme, pour refléter la manifestation de votre sang abyssal.

REJETON INFERNAL

DON 1

LIGNÉE TIEFFELIN

Votre lignée descend de diables, les conspirateurs sournois de la hiérarchie malveillante des Enfers. Vous êtes aussi doué pour repérer les mensonges et les formulations tordues que pour les inventer. Vous êtes qualifié en Duperie et Connaissance juridique. Si vous êtes déjà qualifié en Duperie (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous gagnez aussi le don de compétence Détecteur de mensonges.

REJETON SINISTRE

DON 1

LIGNÉE TIEFFELIN

Votre lignée remonte à un démon, une manifestation des formes horribles de la mort qui dévore les âmes dans son infâme foyer d'Abaddon. C'est pourquoi vous vous raccrochez fermement aux derniers fragments de vie qu'il vous reste. Vous gagnez le don Dur à cuire.

SABOTS PRESTES

DON 1

TIEFFELIN

Vos jambes se terminent par des sabots et non pas des pieds, avec des articulations et des tendons qui vous permettent de vous déplacer très rapidement. Votre Vitesse augmente de 1,5 m.

Spécial. L'augmentation de Vitesse de ce don ne peut pas être cumulée à d'autres augmentations de Vitesse issues de vos dons ancestraux (comme Elfe preste).

VISION FIÉLONNE

DON 1

TIEFFELIN

Prérequis vision nocturne

Vous voyez aussi bien dans les ténèbres qu'un fiélon. Vous gagnez la vision dans le noir.

Spécial. Vous pouvez seulement choisir ce don au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don.

NIVEAU 5

IMPRÉCATION MALVEILLANTE

DON 5

TIEFFELIN

Que votre cœur soit pur ou corrompu, vous pouvez jeter une malédiction sur vos ennemis. Vous pouvez lancer *imprécation* une fois par jour comme un sort inné divin de niveau 1.

QUEUE HABILE

DON 5

TIEFFELIN

Vous avez toujours eu une queue, mais avec de l'entraînement, vous avez appris à l'utiliser à d'autres desseins que pour signaler votre humeur. Vous pouvez effectuer des actions Interagir simples avec elle, comme ouvrir une porte déverrouillée. Votre queue ne peut pas effectuer d'action qui requiert des doigts ou une importante dextérité manuelle, ainsi que les actions dont la réussite nécessite un test, et vous ne pouvez pas l'utiliser pour porter des objets.

RÉSISTANCE FIÉLONNE

DON 5

TIEFFELIN

Votre connexion avec vos ancêtres fiélons vous a aussi octroyé l'une de leurs résistances. Choisissez un des types de dégâts d'énergie suivants : acide, froid, électricité, feu ou son. Vous bénéficiez d'une résistance 5 à ce type de dégâts.

Bien que vous puissiez choisir n'importe lequel d'entre eux, il correspond typiquement au fiélon associé à votre lignage. Par exemple, un rejeton infernal pourrait choisir une résistance au feu et un né de la fosse avec un aïeul vrock une résistance à l'électricité.

NIVEAU 9

AILES FIÉLONNES

DON 9

DIVIN TRANSFORMATION TIEFFELIN TRANSMUTATION

Fréquence une fois par jour

Au prix de grands efforts, vous pouvez convoquer des ailes de chauve-souris ou d'apparence similaire dans votre dos, semblables à celles de vos ancêtres fiélons. Une fois convoquées, les ailes disparaissent au bout de 10 min. Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse au sol tant que vous possédez vos ailes.

LUMIÈRE ISSUE DES TÉNÈBRES

DON 9

TIEFFELIN

Vous avez combattu la puissance fiélonne de votre nature et remporté la victoire : qu'importe ce que vous décidez de faire de votre vie, bon ou mauvais, ce sera votre choix et uniquement le vôtre. Cette lutte vous a conféré une puissante résistance contre le divin. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets divins.

MAGIE DAÉMONIAQUE**DON 9****TIEFFELIN****Prérequis** rejeton sinistre

La magie d'Abaddon parcourt votre sang et vous pouvez manier ce pouvoir. Vous pouvez lancer *mise à mort* et *simulacre de vie* une fois par jour comme des sorts innés divins de niveau 2.

MAGIE DÉMONIAQUE**DON 9****TIEFFELIN****Prérequis** né de la fosse

Vous pouvez canaliser la puissance des Abysses grâce à votre héritage, avec de terribles effets tangibles. Vous pouvez lancer *paranoïa* et *fracassement* une fois par jour comme des sorts innés divins de niveau 2.

MAGIE DIABOLIQUE**DON 9****TIEFFELIN****Prérequis** rejeton infernal

Puisant dans la puissance infernale de vos sinistres aïeux, vous trompez vos ennemis avec une duperie magique. Vous pouvez lancer *invisibilité* et *détection faussée* une fois par jour comme des sorts innés divins de niveau 2.

NIVEAU 13**CONVOCATION DE PARENT FIÉLON****DON 13****TIEFFELIN****Prérequis** tout don de lignée tieffelin

Vous êtes très lié aux royaumes des fiélons, ce qui vous permet d'en invoquer un partageant votre lignée. Une fois par jour, vous pouvez lancer *convocateur de fiélons* comme un sort inné divin de niveau 5. Le fiélon convoqué doit correspondre à votre propre lignée.

FRAPPES FIÉLONNES**DON 13****TIEFFELIN**

Votre connexion putride aux forces du mal imprègne vos armes d'une malveillance handicapante, anéantissant les créatures du bien à chaque attaque. Toutes vos Frappes d'armes ou à mains nues infligent 1 dégât mauvais supplémentaire et possèdent les traits mauvais et magique.

PORTE DU FIÉLON**DON 13****TIEFFELIN**

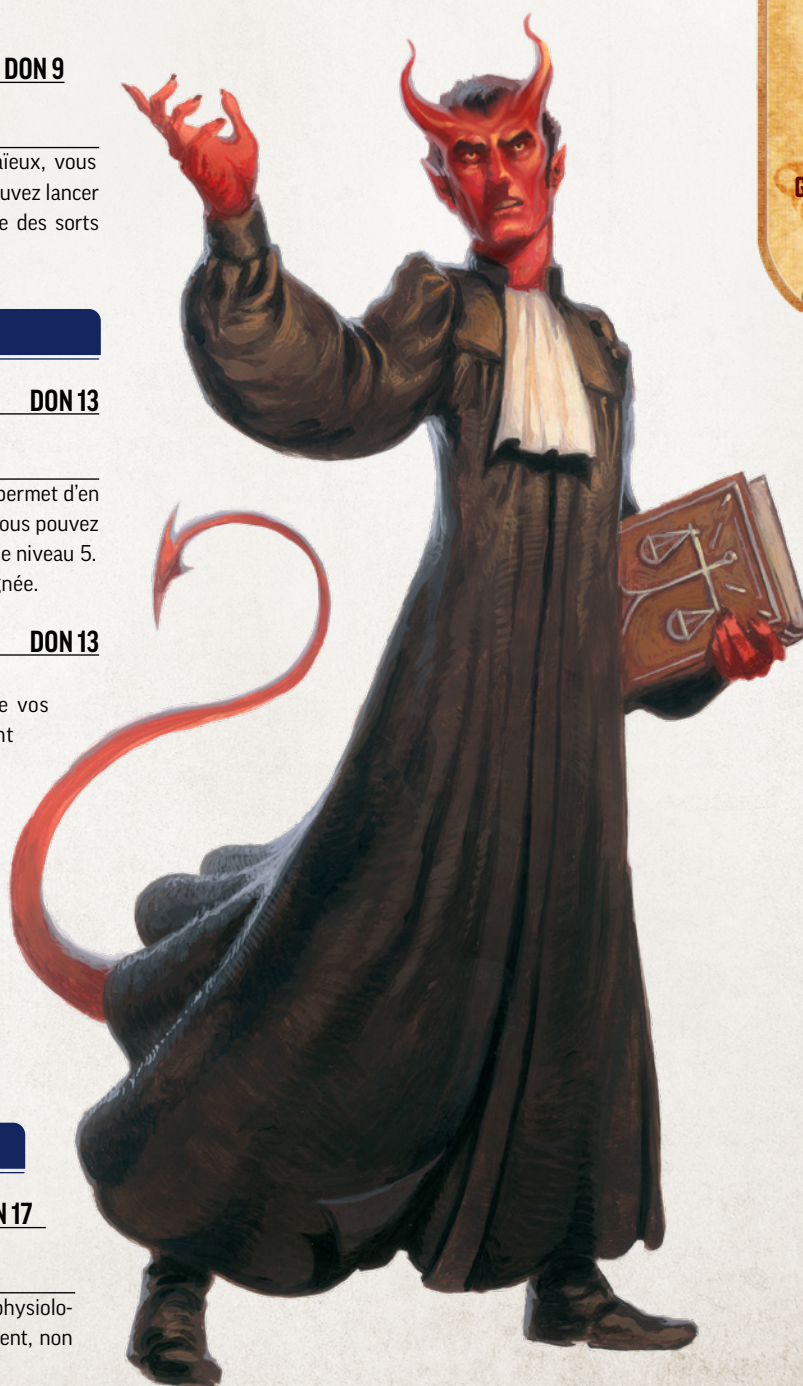
Comme beaucoup de fiélons, vous avez le pouvoir surnaturel de vous téléporter en sécurité. Une fois par jour, vous pouvez lancer *porte dimensionnelle* comme un sort inné divin de niveau 5.

NIVEAU 17**AILES IMPITOYABLES****DON 17****TIEFFELIN****Prérequis** ailes fiélonnes

À présent, vos ailes font définitivement partie de votre physiologie. Vous gagnez les effets d'Ailes fiélonnes à tout moment, non plus 10 min une fois par jour.

PAROLE FIÉLONNE**DON 17****TIEFFELIN**

Pour punir vos ennemis, vous pouvez invoquer une parole blasphématoire des royaumes fiélons. Une fois par jour, vous pouvez lancer *décret divin* comme un sort inné divin de niveau 7. Vous devez choisir un alignement mauvais pour le sort et pouvez le lancer sans avoir besoin de vénérer une divinité, qu'importe son alignement.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DONS ANCESTRAUX DES ELFES

NIVEAU 1

CONNAISSEZ VOS SEMBLABLES

DON 1

ELFE

Vous avez passé d'innombrables heures à étudier l'histoire elfique sur votre monde et au-delà et êtes désormais un expert académique des coutumes de votre peuple. Si vous obtenez un échec critique à un test pour Vous souvenir de quelque chose à propos des elfes, de leur société ou de leur histoire, il se transforme en échec.

LINGUISTIQUES ANCESTRALES

DON 1

ELFE

Prérequis Avoir au moins 100 ans

Durant votre longue vie, vous avez étudié nombre de langues. Pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez puiser dans de vieux souvenirs pour parler couramment une langue courante ou toute autre langue à laquelle vous avez accès. Vous bénéficiez de cette langue jusqu'à vos prochains préparatifs. Dans la mesure où ce savoir est temporaire, vous ne pouvez pas l'utiliser comme prérequis pour bénéficier d'une option permanente de personnage.

RÉSERVE ELFIQUE

DON 1

ELFE

Qu'importe à quel point ils sont importants pour vous, vous avez accepté la nature éphémère des non-elfes, et cela rend leurs menaces moins ennuyeuses. Si une créature autre qu'un elfe obtient un échec à un test pour vous Contraindre en utilisant l'Intimidation, elle obtient un échec critique à la place (elle ne peut donc pas tenter de vous Contraindre de nouveau pendant 1 semaine). Lorsqu'une créature autre qu'un elfe tente de vous Démoraliser, vous devenez temporairement immunisé durant 1 jour au lieu de 10 min.

NIVEAU 5

EXPÉRIENCE MARTIALE

DON 5

ELFE

Vous avez affronté une grande variété d'ennemis maniant une grande variété d'armes et avez appris les bases du combat avec près de la totalité de ces dernières. Lorsque vous maniez une arme que vous ne maîtrisez pas, utilisez votre niveau comme bonus de maîtrise.

Vous devenez qualifié avec toutes les armes au niveau 11.

MÉFIANCE ANCESTRALE

DON 5

ELFE

Les elfes à la vie très longue ont vu maintes civilisations s'ériger et tomber, souvent face à des forces étrangères. C'est pourquoi leur méfiance des autres s'est accentuée, car ils pourraient chercher à les influencer ou à les contrôler. Vous avez été entraîné à résister à de telles manipulations et gagnez un bonus de circonstances de +2 aux

jets de sauvegarde contre les effets de contrôle comme *domination*, et aux tests de Perception pour Deviner les intentions lorsque vous souhaitez déterminer si une créature est sous l'influence d'un tel effet. Si vous obtenez un succès à un jet de sauvegarde contre un effet pareil, vous obtenez à la place un succès critique.

NIVEAU 9

ESCALADEUR D'ARBRES

DON 9

ELFE

Vous avez passé la majorité de votre vie parmi les cimes et êtes devenu un expert dans l'art de les escalader rapidement et en toute sécurité. Vous gagnez une Vitesse d'escalade de 3 m.

SAGACITÉ SURNATURELLE

DON 9

ELFE

Prérequis. Au moins un sort inné gagné grâce à un don ancestral elfique.

La magie arcanique que vous possédez devient plus puissante et plus complexe. Choisissez un sort ordinaire de niveau 2 de la même tradition que le sort inné précédemment gagné grâce à un autre don ancestral elfique (par exemple, un sort arcanique si vous possédez Magie surnaturelle). Vous pouvez lancer ce sort comme un sort inné une fois par jour en utilisant la même tradition que celle de la liste de laquelle il est issu.

Votre magie est adaptable. Après 1 jour d'intermède, vous pouvez échanger le sort choisi avec un autre sort ordinaire de niveau 2 de même tradition.

NIVEAU 13

VENGER UN ALLIÉ

DON 13

ELFE FORTUNE

Fréquence une fois toutes les 10 min

Conditions. Vous êtes adjacent à un allié dans l'état mourant.

Vous savez que vous finirez par survivre à vos compagnons, mais le fait de les voir aux portes de la mort rend vos attaques plus vives. Effectuez une Frappe. Lancez le jet d'attaque deux fois et utilisez le meilleur résultat.

NIVEAU 17

CAVALIER MAGIQUE

DON 17

ELFE

Votre peuple a utilisé une magie puissante pour voyager entre des mondes éloignés et les vestiges de cette magie rendent de tels déplacements plus aisés pour vous. Lorsque vous êtes la cible d'un sort de téléportation qui transporte plus d'une personne, il peut affecter une personne supplémentaire, choisie par l'incantateur. En outre, lorsque vous êtes la cible d'un sort de téléportation, vous et les autres cibles n'atterrissez jamais à plus de 1,6 km du lieu ciblé, qu'importe la distance parcourue.



DONS ANCESTRAUX DES GNOMES

NIVEAU 1

ESBROUFE

DON 1

GNOME

Fréquence. Une fois par heure

Déclencheur. Vous aveuglez ou éblouissez une créature.

Vous avez passé énormément de temps à pratiquer la manipulation de la lumière, transformant en arme le reflet de vos lames ou augmentant la luminosité de démonstrations magiques à un point non conventionnel. Augmentez la durée de l'état aveugle ou ébloui de la cible d'un round.



PLAIDOIRIE EMPATHIQUE

DON 1

AUDIBLE | ÉMOTION | GNOME | MENTAL | VISUEL

Prérequis qualifié en Diplomatie

Déclencheur. Vous êtes attaqué par une créature envers laquelle vous n'avez pas encore agi de façon hostile. Vous devez utiliser cette réaction avant qu'elle n'effectue son jet d'attaque.

La façon dont vous vous recroquevillez ou utilisez les yeux de chien battu que vous vous êtes entraîné à faire suscite l'empathie de l'attaquant. Faites un test de Diplomatie contre le DD de Volonté de votre attaquant.

Succès critique. La créature annule son attaque, perd son action et ne peut plus utiliser d'action hostile contre vous avant le début de son prochain tour.

Succès. La créature subit un malus de circonstances de -2 aux dégâts de la Frappe déclencheuse et de toutes ses Frappes contre vous jusqu'au début de son prochain tour. Ce malus est de -4 si vous êtes expert en Diplomatie, de -6 si vous êtes maître et de -8 si vous êtes légendaire.

Échec. L'attaque de la créature n'est pas affectée et cette dernière est temporairement immunisée contre votre Plaidoirie empathique pendant 24 h.

NIVEAU 5

DONNER UNE IMAGE

DON 5

CONCENTRATION | GNOME | ILLUSION | PRIMORDIAL | VISUEL

Si les autres gravent leur armure pour satisfaire leur imagination, votre esprit vif et votre personnalité courageuse vous permettent de projeter une apparence plus convenable à votre armure sans éclat. Vous changez la forme et l'aspect de votre armure pour qu'elle ressemble aux vêtements beaux ou ordinaires que vous imaginez. Les statistiques de l'armure ne changent pas. Cet effet dure tant que vous restez conscient et que vous portez l'armure. Une créature peut discerner l'illusion en Cherchant ou touchant votre armure. Le DD est égal à votre DD de Volonté.

NIVEAU 9

BOND DE VIE

DON 9

GNOME | DÉPLACEMENT | NÉCROMANCIE | TÉLÉPORTATION

Conditions. Vous devez être adjacent à une créature vivante.

Vous passez à toute vitesse par un espace occupé par une créature vivante, apparaissant de l'autre côté de façon spontanée dans une démonstration éclatante de lumières colorées. Vous vous déplacez de votre emplacement actuel vers un autre endroit qui reste adjacent à la même créature vivante, mais du côté ou au coin opposé à l'espace de cette dernière. Pour déterminer si un tel emplacement est valide, utilisez les mêmes règles que pour prendre en tenaille : une ligne qui passe par le centre des deux espaces doit passer par les côtés ou les angles opposés de l'espace de la créature.

Vous passez à travers la force vitale de la créature et apparaissez à l'endroit choisi : cela ne déclenche pas les réactions basées sur un mouvement. Vous devez être capable de voir votre destination et ne pouvez pas aller plus loin que votre Vitesse ne le permet.

CURIOSITÉ PRUDENTE

DON 9

GNOME

Prérequis. Au moins un sort inné occulte ou arcanique octroyé par l'héritage gnome ou par un don ancestral des gnomes.

Vous avez appris quelques techniques magiques pour vous attirer des ennuis et vous en sortir sans qu'on vous remarque.

Vous gagnez *détection faussée* et *silence* comme sorts innés occultes ou arcaniques de niveau 2. La tradition de ces sorts doit correspondre à la tradition utilisée pour vos options d'ascendance gnome. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois par jour en ne ciblant que vous.

NIVEAU 13

OBSCURCISSEMENT INSTINCTIF

DON 13

GNOME | ILLUSION | VISUEL

Prérequis. Au moins un sort inné occulte ou arcanique octroyé par l'héritage gnome ou par un don ancestral des gnomes.

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Un ennemi vous attaque.

La magie qui vous habite se manifeste par une réaction naturelle aux menaces. Vous gagnez les effets d'*image miroir*, mais avec deux images au lieu de trois. La tradition de cette action doit correspondre à la tradition de vos options d'ascendance gnome.

NIVEAU 17

LIÉ AU FOYER

DON 17

GNOME

Fréquence. Deux fois par semaine.

Votre lien avec le Premier Monde résonne plus fort dans votre corps que dans celui de la plupart des gnomes et vous permet de passer la barrière entre le plan matériel et le Premier Monde. Vous gagnez *changement de plan* comme un sort inné primordial. Vous pouvez le lancer deux fois par semaine. Il ne peut être utilisé que pour les voyages entre le Premier Monde et le plan matériel. Grâce à la résonance naturelle de votre corps, vous pouvez être le focaliseur de sort et n'avez pas besoin de diapason.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DONS ANCESTRAUX DES GOBELINS

NIVEAU 1

EXTRASPONGIEUX

DON 1

GOBELIN

Prérequis. héritage goblin incassable

Votre corps caoutchouteux vous permet de vous glisser dans des espaces plus facilement et il est plus difficile pour les ennemis de vous en déloger. Vous devenez qualifié en Acrobaties. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Acrobaties (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Lorsque vous obtenez un succès pour Vous faufiler, vous obtenez un succès critique à la place.

Quand vous Vous faufilez, vous gagnez un bonus de circonstances de +4 aux DD de Vigueur ou de Réflexes contre les tentatives de vous Pousser ou de vous faire sortir de votre espace d'une autre façon.

NERVEUX

DON 1

GOBELIN

Vous êtes naturellement suspicieux et méfiant quant aux dangers, surtout si vous pensez que quelqu'un pourrait être en train de vous mener vers une embuscade. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre CA et aux jets de sauvegarde contre les dangers ainsi qu'à tous vos jets d'initiative. Si au moins l'un de vos adversaires utilise la Duperie ou la Diplomatie pour déterminer son initiative, votre bonus d'initiative octroyé par ce don augmente à +4.



NIVEAU 5

CHANTEUR BRUYANT

DON 5

GOBELIN

Prérequis. Chant goblin

Le bon ton, le contrôle de la respiration et le fait de se souvenir des paroles sont moins importants que la véritable mesure des talents d'un chanteur : le volume ! La portée de votre Chant goblin est augmentée à 18 m et vous pouvez cibler un ennemi supplémentaire avec.

DANS LES ROTULES

DON 5

GOBELIN

Vous délivrez un coup éprouvant au genou, au tibia ou à n'importe quelle partie vulnérable de l'anatomie de votre ennemi à votre portée. Effectuez une Frappe avec l'une de vos armes de corps à corps ou une attaque au corps à corps à mains nues. Cette attaque n'inflige pas de dégâts. Si vous touchez la cible, elle subit un malus de statut de -10 à sa Vitesse ou un malus de statut de -15 en cas de coup critique. Ce malus ne s'applique que si la créature possède une Vitesse au sol et qu'elle dépend de ses jambes ou d'autres appendices que

vous pouvez viser pour utiliser cette dernière. Comme pour l'ensemble des malus infligés à la Vitesse, cette dernière ne peut être réduite à moins de 1,5 m.

VANDALE

DON 5

GOBELIN

Vous êtes très doué pour casser et démonter des choses. Les réparer vous ennuie, c'est pourquoi vous ne prenez habituellement pas la peine de le faire. Vous devenez qualifié en Vol. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Vol (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix.

De plus, à chaque fois que vous réussissez une Frappe contre un piège ou un objet non porté, vous ignorez les 5 premiers points de Solidité de ce dernier.

NIVEAU 9

S'ACCROCHER

DON 9

GOBELIN

Conditions. Votre dernière action était une Frappe réussie.

Vous vous accrochez à un ennemi pour le harceler jusqu'à ce qu'il se soumette. Si votre cible se déplace alors que vous y êtes accroché, vous pouvez choisir de la suivre. La cible est relâchée si vous choisissez de ne pas vous déplacer avec elle, au début de votre prochain tour ou si elle S'échappe. Pour tenter de S'échapper d'un ennemi Accroché, il faut suivre les règles habituelles mais utiliser son DD d'Acrobaties pour mettre fin à S'accrocher au lieu des états qui sont normalement annulés par l'action S'échapper.

Spécial. Vous pouvez utiliser cette action sans main libre si votre Frappe précédente a été effectuée avec vos mâchoires ou toute attaque similaire à mains nues que vous pourriez utiliser pour vous accrocher. Le MJ détermine quelles attaques à mains nues fonctionnent. Vous accrocher de cette façon vous empêche d'utiliser cette attaque à mains nues.

NIVEAU 17

IMPRUDENCE TÊMÉRAIRE

DON 17

FORTUNE GOBELIN

Fréquence une fois par jour

Malgré une vie à prendre des décisions discutables, vous avez réussi à survivre, comme si vous étiez doté d'une chance surnaturelle qui vous permet d'éviter les conséquences de vos actes. Durant le reste de votre tour, si vous obtenez un échec ou un échec critique à un jet de sauvegarde contre un effet néfaste, vous obtenez un succès à la place. De plus, les ennemis et les dangers qui vous infligent des dégâts durant ce tour font le minimum de dégâts possible.

Ces avantages ne s'appliquent qu'aux effets néfastes encourus seulement durant le tour où vous activez Imprudence téméraire, comme courir à travers un *mur prismatique*. Les dégâts et états persistants qui vous ont été appliqués avant continuent normalement et dès que votre tour s'arrête, vous êtes à nouveau sujet à toutes les conséquences des dangers qui vous menacent toujours.

HÉRITAGES HALFELINS

HALFELIN PORTEUR DE MALHEUR

PEU COURANT

Vous êtes né avec une étrange bénédiction : privé de la chance typique des halfelins, vous pouvez à la place manipuler celle des autres. Vous ne pourrez jamais sélectionner le don Chance halfeline et gagnez l'action Porte-malheur.

PORTE-MALHEUR

MALÉDICTION NÉCROMANCIE OCCULTE

Fréquence une fois par jour

Vous pouvez maudire une créature et lui infliger l'état maladroite. La malédiction a une portée de 9 m et vous devez être capable de voir votre cible. La cible peut effectuer un jet de Volonté pour résister à ce porte-malheur en utilisant votre DD de classe ou de sort selon lequel est le plus élevé.

Succès. La cible n'est pas affectée et elle est temporairement immunisée pendant 24 h.

Échec. La créature est maladroite 1 pendant 1 minute.

Échec critique. La cible est maladroite 2 pendant 1 minute.

DONS ANCESTRAUX DES HALFELINS

NIVEAU 1

BARATIN CAMPAGNARD

DON 1

HALFELIN

Vous adorez transmettre des messages codés à travers des idiomes campagnards. Grâce au jargon, aux plaisanteries, aux emprunts halfelins et autres, vous faites passer un message simple constitué de trois mots basiques (comme « Danger assassin fuite » ou « RDV lever lune »). L'auditeur visé peut tenter un test de Perception pour comprendre le message (DD 20 si c'est un allié, DD 15 si c'est un allié halfelin et DD 10 si c'est un allié halfelin possédant Baratin campagnard). Les indiscrets peuvent aussi tenter un test de Perception contre votre DD de Duperie pour comprendre ce que vous voulez dire. Tout bonus ou malus aux tests de Perception pour Deviner les intentions s'applique.

CAVALIER DES PRAIRIES

DON 1

HALFELIN

Vous avez grandi sur le dos des poneys hirsutes et des chiens de selle de votre clan. Vous devenez qualifié en Nature. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Nature (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. Vous obtenez aussi un bonus de circonstances de +1 pour Diriger un animal si la cible est une monture traditionnelle halfeline, comme un poney ou un chien de selle.

NIVEAU 5

PAS VIF

DON 5

HALFELIN

Déclencheur. Un ennemi de Grande taille ou plus se retrouve adjacent à vous une fois son déplacement terminé.

Vous êtes expert dans l'art d'éviter les pas pesants de créatures qui vous surplombent. Vous faites un pas dans un autre espace adjacent à cet ennemi.

NIVEAU 9

DANSE SOUS LES PIEDS

DON 9

HALFELIN

Prérequis. Pas vif

Vous foncez sous les jambes de vos ennemis durant le combat. Vous pouvez terminer une action de Déplacement acrobatique réussie dans l'espace d'un ennemi Grand ou plus grand. En outre, lorsque vous utilisez le don Pas vif, vous pouvez Faire un pas dans l'espace de l'ennemi déclencheur. L'ennemi doit avoir des membres ou vous laisser assez de place pour cette manœuvre, au bon vouloir du MJ. Par exemple, vous pourriez partager un espace avec un géant ou un dragon, mais pas une vase.

PASSAGE LIBRE

DON 9

HALFELIN

Vous ne laisserez personne vous entraver. Vous pouvez lancer *liberté de mouvement* sur vous-même comme un sort inné primordial une fois par jour.



NIVEAU 13

DANSE RENVERSANTE

DON 13

HALFELIN

Prérequis. Danse sous les pieds

Lorsque vous partagez l'espace d'une créature en utilisant Danse sous les pieds, vos armes et vos attaques à mains nues gagnent le trait croc-en-jambe, mais seulement contre la créature avec laquelle vous partagez l'espace. Vous pouvez être dans le même espace qu'une créature Grande ou plus grande, même si ce n'est pas votre alliée.

NIVEAU 17

DEVENIR L'OMBRE

DON 17

HALFELIN

Prérequis. Légendaire en Discrétion

Fréquence. Une fois par heure

Déclencheur. Vous réussissez à utiliser Discrétion pour Vous cacher et devenez caché de tous vos ennemis actuels, ou utilisez Discrétion pour Être furtif et devenez non détecté par tous vos ennemis actuels. Avec un talent considérable pour les feintes, vous échappez si bien à l'attention de vos adversaires qu'ils vous croient ailleurs. Vous devenez invisible pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous accomplissiez une action hostile. Désignez un endroit situé à 3 m ou moins de vous. Jusqu'à ce que votre invisibilité prenne fin, toute personne tentant de vous trouver vous voit caché là-bas. Si la personne qui vous cherche obtient des preuves claires que vous n'y êtes pas, elle ne pense plus que vous vous y êtes caché, mais ne découvrira pas votre emplacement actuel.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DONS ANCESTRAUX DES HUMAINS

NIVEAU 5

SENTIR LES ALLIÉS

DON 5

HUMAIN

Comme beaucoup d'humains élevés dans une communauté soudée, vous avez toujours été très sensible à la présence des autres. Les alliés consentants dont vous sentez la présence à moins de 18 m et qui devraient vous apparaître non détectés vous apparaissent cachés. Le test nu pour cibler des alliés consentants à moins de 18 m qui vous apparaissent cachés est de 5 au lieu de 11.

NIVEAU 9

SECOURS DE GROUPE

DON 9

HUMAIN

De par votre éducation, il est naturel pour vous de travailler en équipe et d'aider vos alliés. Après que vous ayez Aidé un allié à un test de compétence qui ne possède pas le trait attaque, vous pouvez aussi Aider un autre allié qui tente le même test de compétence avec le même objectif durant ce round. Vous utilisez une action gratuite plutôt qu'une réaction.

Les préparatifs effectués pour aider ne doivent pas être réitérés pour les autres alliés et vous ne pouvez Aider chaque allié qu'une fois. Par exemple, si vous avez soulevé quelqu'un afin de l'Aider à un test d'Athlétisme pour grimper à un mur, vous pouvez garder la même position afin de donner un coup de main aux autres alliés qui tentent d'escalader le mur durant le même round.

VOYAGEUR ROBUSTE

DON 9

HUMAIN

Il n'existe pas de voyage trop long ni de fardeau trop lourd tant que vos amis sont à vos côtés. Augmentez vos limites d'Encombrement et de surcharge de 1. En outre, vous gagnez un bonus de circonstances de +3 m à votre Vitesse lorsque vous voyagez à terre.

NIVEAU 13

BASCULER

DON 13

HUMAIN

Fréquence une fois par jour

Déclencheur Vous perdez l'état mourant.

Vous vous remettez des expériences de mort imminente avec une résilience impressionnante. N'augmentez pas la valeur de votre état blessé après avoir perdu l'état mourant.

FORMATION GÉNÉRALISTE AVANCÉE

DON 13

HUMAIN

Au cours de vos aventures, votre adaptabilité vous a permis d'apprendre beaucoup de pouvoirs très utiles. Vous gagnez un don général de niveau 7 ou moins. Vous devez remplir les prérequis de ce don.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don ancestral plusieurs fois en choisissant un nouveau don général à chaque fois.

PERSISTANCE ACHARNÉE

DON 13

HUMAIN

Les humains sont connus pour leur opiniâtreté face aux épreuves les plus exténuantes. Lorsque vous devenez fatigué, tentez un test nu DD 17. Sur un succès, vous n'êtes pas fatigué. Si l'état fatigué est le résultat d'une cause sous-jacente dont vous ne vous occupez pas, comme le manque de repos, vous devez retenter le test à un intervalle déterminé par le MJ jusqu'à ce que vous échouiez ou que vous résolviez le problème.

NIVEAU 17

PRÉSENCE HÉROÏQUE

DON 17

ÉMOTION HUMAIN MENTAL

Fréquence une fois par jour

Le sang des héros coule dans vos veines et vous poussez vos alliés à puiser en eux pour trouver une résolution nouvelle. Vous conférez à un maximum de 10 créatures consentantes à moins de 9 m les effets d'une conviction zélée de niveau 6, bien que l'effet s'arrête immédiatement si vous donnez à une cible un ordre qu'elle trouverait répugnant d'ordinaire. Cette action possède le trait audible ou visuel selon la façon dont vous inspirez vos alliés.

DONS ANCESTRAUX DES DEMI-ELFES

NIVEAU 1

GLOIRE MÉRITÉE

DON 1

DEMI-ELFE

Les elfes sont souvent sceptiques face à leurs confrères demi-elfes et vous avez pris l'habitude de leur conter vos exploits pour gagner leur respect. Vous êtes qualifié en Représentation. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Représentation (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix.

Vous gagnez le don Représentation impressionnante (*Livre de base* p. 267). Lorsque vous tentez un test de Représentation pour Faire bonne impression sur un elfe et que vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place.

NIVEAU 9

TEMPS ARRACHÉ

DON 9

DEMI-ELFE

L'un de vos parents a une durée de vie humaine et l'autre une durée de vie elfique, la vôtre se situant quelque part entre les deux. C'est pourquoi vous avez une perspective du temps étonnante et vous avez appris à la manifester en cas besoin lors de moments angoissants. Vous gagnez rapidité comme sort inné arcanique de niveau 3, mais ne pouvez cibler que vous-même. Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour.

DONS ANCESTRAUX DES NAINS

NIVEAU 1

DÉNICHEUR DE TRÉSORS

DON 1

NAIN

Vous savez reconnaître un bel ouvrage quand vous en voyez un et pouvez partir dans une envolée lyrique sur les techniques et formes d'artisanat. Vous devenez qualifié en Artisanat et gagnez un bonus de circonstances de +1 à tous les tests d'Artisanat pour Vous souvenir. Si vous êtes déjà automatiquement qualifié en Artisanat (grâce à votre historique ou à votre classe, par exemple), vous devenez alors qualifié dans une compétence de votre choix. En outre, vous gagnez le don de compétence Évaluation de d'artisanat (p. 204), qui vous permet d'identifier les objets magiques en utilisant la compétence Artisanat.

VAILLANCE NAINE

DON 1

NAIN

Soit vous êtes naturellement calme et flegmatique face au danger imminent, soit vous êtes très bon pour le prétendre. À la fin de votre tour, réduisez votre état effrayé de 2 au lieu de 1.

NIVEAU 5

DÉFIER LES TÉNÈBRES

DON 5

NAIN

Prérequis vision dans le noir

Grâce à d'anciennes méthodes naines développées pour combattre des ennemis en maniant des ténèbres magiques, vous avez affûté votre vision dans le noir et juré de ne jamais utiliser une telle magie. Vous gagnez la vision dans le noir supérieure, ce qui vous permet de voir à travers des ténèbres magiques, même si elles entravent habituellement la vision dans le noir (comme les ténèbres créées par un sort *ténèbres* de niveau 4). Vous ne pouvez pas lancer de sort avec le trait ténèbres, utiliser d'activation d'objet avec le trait ténèbres ou utiliser tout autre pouvoir avec le trait ténèbres.

REFUGE ROCHEUX

DON 5

NAIN

La pierre qui vous entoure est votre alliée et vous avez appris à l'utiliser pour contrebalancer vos faiblesses. Tant que vous restez au sol et que vous êtes adjacent à un mur de pierre vertical de votre taille ou plus haut, les attaques qui vous prennent en tenaille ne vous prennent pas au dépourvu. Cela fonctionne même si vous êtes à l'extérieur de l'angle que forme le mur.

RENFORCEMENT NAIN

DON 5

NAIN

Prérequis expert en Artisanat

Vous pouvez utiliser votre savoir en ingénierie et en ferronnerie pour renforcer temporairement des objets et structures épais. En passant 1 h à travailler sur un objet, vous octroyez à sa Solidité un bonus de circonstances de +1 pendant 24 h. Si vous êtes un maître en

Artisanat, le bonus est de +2 et il est de +3 si vous êtes légendaire. Vous pouvez renforcer une partie d'une structure, bien qu'une heure ne renforce en général qu'une porte, quelques fenêtres ou une autre section rentrant dans un cube de 3 m d'arête.

NIVEAU 9

ÉCHOS DE LA PIERRE

DON 9

CONCENTRATION NAIN

Conditions. Vous vous tenez sur une pierre ou une surface de terre.

Vous vous arrêtez un moment pour accorder vos sens à la pierre qui vous entoure. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez un nouveau sens : perception imprécise des vibrations avec une portée de 6 m.

LANCER BOOMERANG

DON 9

NAIN

Vous maîtrisez l'art de faire décrire un arc de cercle à un projectile pour qu'il revienne dans votre main après avoir été lancé, bien que le calcul précis de sa trajectoire et de ses possibles ricochets prenne un moment.

Effectuez une Frappe à distance avec une arme de jet. Une fois la Frappe complétée, l'arme décrit un arc ou ricoche vers votre main. Si vos mains sont pleines quand l'arme revient, celle-ci tombe par terre dans votre espace.

OS DE PIERRE

DON 9

NAIN

Déclencheur. Vous êtes touché par un coup critique qui inflige des dégâts physiques.

Votre nature intraitable peut vous aider à ignorer même les blessures les plus douloureuses. Faites un test nu DD 17. Sur un succès, l'attaque devient un coup normal.

NIVEAU 13

PUISSANCE TELLURIQUE

DON 13

NAIN

Vous canalisez la force de la terre sous vos pieds pour tabasser vos ennemis. Lorsque vous effectuez une Frappe au corps à corps contre une cible qui se tient sur la même surface de terre ou de pierre que vous, vous gagnez un bonus de circonstances au jet de dégâts égal au nombre de dés de dégâts d'arme.

NIVEAU 17

PORTAIL DE PIERRE

DON 17

NAIN

Prérequis Marchepierre

Les barrières de terre ne font plus obstacle à votre progression. Vous gagnez *passer-muraille* comme sort inné divin de niveau 7 et pouvez le lancer une fois par jour. Toutefois, contrairement au sort, ce pouvoir ne peut être utilisé que pour ouvrir un passage à travers une barrière de terre ou de pierre.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

HISTORIQUES ORDINAIRES

Les pouvoirs de vos personnages ne leur sont pas subitement octroyés au moment où ils partent à l'aventure. Leur historique (le rôle qu'ils avaient avant de devenir aventuriers) leur confère aussi plusieurs capacités. La plupart des historiques sont ordinaires et peuvent être choisis par tous les personnages, mais certains aventuriers ont des racines plus particulières. Les histoires exceptionnelles derrière ces historiques rares octroient des avantages spécialisés.

Les historiques ordinaires ci-dessous complètent ceux que vous pouvez trouver dans le *Livre de base* et peuvent être choisis pour tous les personnages durant leur création. Certains d'entre eux confèrent des dons de compétence détaillés dans le Chapitre 4 de ce livre.

BANDIT

Votre passé n'est que banditisme rural et vol à des voyageurs sur les routes, vous permettant de vivoter. Que votre vol ait été puni par un noble local ou que vous soyez parti de votre propre gré, vous avez fini par être embarqué dans la vie d'aventurier. Désormais, l'aventure est votre fonds de commerce, et vos années de campement et d'escarmouche se sont révélées bien utiles.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Dextérité ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans la compétence Intimidation et dans une compétence de Connaissance liée à un type de terrain où vous avez déjà œuvré (comme Connaissance du désert ou Connaissance des plaines). Vous gagnez le don de compétence Contraindre un groupe.

BARBIER

Coupes de cheveux, soins dentaires et intervention chirurgicale : si cela requiert une main ferme et un rasoir, vous êtes l'homme de la situation. Peut-être avez-vous pris la route pour élargir vos compétences ou pour vous mesurer à ce monde qui laisse vos patients si abattus et contusionnés ?

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Dextérité ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Médecine et Connaissance de la chirurgie. Vous gagnez le don de compétence Chirurgie risquée (p. 203).

COMPTABLE

Vous teniez les comptes d'une grande ferme, dans un but commercial ou avec l'une des plus grandes guildes de la ville. Vous surveillez les dépenses, les paies, les profits et tout ce qui avait trait à l'argent, pour le meilleur et pour le pire. Dans le meilleur des cas, peut-être vous êtes-vous lancé dans l'aventure pour rencontrer d'autres praticiens de cette activité. Dans le pire, peut-être fuyez-vous de graves retombées avec l'espoir que personne ne vous retrouve.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance comptable. Vous gagnez le don de compétence Expert des chiffres (p. 204).

COURSIER

Durant votre jeunesse, vous avez gagné de l'argent en transmettant des messages pour des personnes riches ou influentes, fonçant à travers les rues pavées bondées de monde. Votre engagement tenace à délivrer votre message fut un bon entraînement pour la vie d'aventurier.

HISTORIQUE

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Dextérité ou à l'Intelligence, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance de la ville dans laquelle vous avez grandi. Vous gagnez le don de compétence Glaner des informations (p. 205).

CUISINIER

Vous avez grandi dans les cuisines d'une taverne ou d'un autre établissement gastronomique et y avez excellé, devenant un cuisinier exceptionnel. Faire des gâteaux, de la cuisine, un peu de brassage à côté : vous avez passé beaucoup de temps reclus. Il est l'heure pour vous d'aller explorer le monde et d'apprendre à mieux vous connaître.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Constitution ou à l'Intelligence, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Survie et Connaissance culinaire. Vous gagnez le don de compétence Génie des aromates (p. 205).

CULTISTE

Vous étiez (ou êtes toujours) membre d'un culte dont les rites pourraient inclure des danses sacrées garantissant une bonne récolte ou bien de terribles rituels faisant appel à de sombres puissances. Peut-être vous êtes-vous tourné vers l'aventure pour accomplir les objectifs de votre culte, pour vous initier aux plus grands mystères de ce monde ou pour fuir des pratiques ou des restrictions infectes.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à l'Intelligence ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans la compétence Occultisme et la compétence de Connaissance liée à votre dieu ou à votre culte. Vous gagnez le don de compétence Initié aux secrets (p. 206).

ÉCUYER

Vous vous êtes entraîné auprès d'un chevalier, vous occupant de son équipement et le soutenant durant les tournois et les batailles. À présent, vous cherchez un défi qui vous montrera digne d'en devenir un vous-même, ou bien vous avez rejeté le faste et les cérémonies pour tester vos compétences dans un combat honnête, quoique moins formel.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Force ou à la Constitution, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Athlétisme et Connaissance de la guerre ou Connaissance de l'héraldique. Vous gagnez le don de compétence Cuirassement rapide (p. 203).

ENSEIGNANT

Vous êtes extraordinairement instruit, talentueux et peut-être même qualifié pour enseigner aux enfants et aux adultes ce que sont le monde et les merveilles qu'il recèle. Des livres aux salles de classe, vous êtes dévoué à transmettre le savoir à tous. Mais tout ne peut

HISTORIQUE

HISTORIQUE

HISTORIQUE

HISTORIQUE

pas être enseigné ou appris dans des pages et vous êtes devenu aventurier pour vous instruire sur le terrain et rapporter cette sagesse à vos élèves.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié au choix dans la compétence Représentation ou Société ainsi que dans la compétence Connaissance universitaire. Vous gagnez le don de compétence Professionnel expérimenté.

GUÉRISSEUR SPIRITUEL **HISTORIQUE**

Les herbes seules ne suffisent pas à guérir certaines affections. Vous avez aussi appris certains remèdes rituels faisant appel aux esprits de la nature pour apaiser la douleur et chasser le mauvais œil. Fréquenter des aventuriers vous permet d'avoir de la compagnie sur la route et d'être protégé de ceux qui vous cataloguent comme charlatan... Ou pire.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Occultisme et Connaissance en Herboristerie. Vous gagnez le don de compétence Magie racinaire (p. 206).

INSURGÉ **HISTORIQUE**

Vous étiez plus qu'un rebelle, vous étiez un révolutionnaire qui se battait pour la promesse d'un nouveau ou d'un meilleur pays. Que vous croyiez toujours en la cause ou non, peut-être la victoire ou l'exil vous ont-ils mené vers ce nouveau voyage afin de clamer votre victoire... Ou d'échapper aux conséquences de votre défaite.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Force ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Duperie et Connaissance de la guerre. Vous gagnez le don de compétence Diversion prolongée.

PÈLERIN **HISTORIQUE**

Durant votre jeunesse, vous avez effectué plusieurs pèlerinages dans d'importants sanctuaires et sites sacrés. Peut-être étiez-vous un moine mendiant, un vendeur de reliques saintes (authentiques ou contrefaçons) ou bien un simple fermier suivant les préceptes de votre foi. Quel que soit le but de vos pérégrinations à présent, votre foi continue à vous protéger en chemin.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Sagesse ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Religion et Connaissance de votre dieu protecteur. Vous gagnez le don de compétence Symbole du pèlerin (p. 209).

PERCEPTEUR **HISTORIQUE**

Injuré mais indispensable, vous étiez envoyé là où les taxes étaient dues. Peut-être avez-vous dû voyager à cause de votre profession, ou peut-être étiez-vous responsable de la collecte des taxes sur le commerce. Dans tous les cas, cela nécessitait parfois de se salir les mains et l'aventure vous semblait être l'étape suivante la plus évidente.

Choisissez deux primes de caractéristiques. Une de ces primes doit être allouée à la Force ou de Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans la compétence Intimidation et la compétence de Connaissance de la colonie dans laquelle vous étiez employé. Vous gagnez le don de compétence Contrainte rapide.

PIONNIER **HISTORIQUE**

Durant votre jeunesse, vous galopiez à dos de cheval dans de vastes prairies, servant d'avant-garde à votre colonie, à une armée ou à tout autre groupe. Voir autant de terres différentes vous a donné envie de partir à l'aventure et d'explorer le monde au lieu de le traverser au pas de course.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Nature et Connaissance des plaines. Vous gagnez le don de compétence Cavalier rapide (p. 203).

PUPILLE **HISTORIQUE**

Durant votre jeunesse, vous êtes devenu la pupille d'une autre maison : logé, nourri et éduqué, mais ne faisant jamais réellement partie de la famille. Peut-être avez-vous dû répondre à leurs besoins afin de rembourser votre nourriture et votre éducation, ou peut-être étiez-vous sustenté mais ignoré ? À présent, l'aventure est une occasion pour vous de grandir et d'errer librement.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Constitution ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Représentation et Connaissance généalogique. Vous gagnez le don de compétence Représentation fascinante.

RÉCUPÉRATEUR **HISTORIQUE**

Vous avez gagné votre vie en triant toutes les choses dont la société ne voulait plus. Vous avez peut-être ramassé les restes simplement pour survivre, ou pratiqué ce commerce en tant que chiffonnier, ramasseur de crottin ou autre. Même si vous avez laissé cette vie derrière vous, vous gardez toujours un œil au sol par habitude.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à l'Intelligence ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans la compétence Survie et dans la compétence de Connaissance de la colonie dans laquelle vous avez grandi et dont vous récupérez les restes. Vous gagnez le don de compétence Glaneur.

RÉFUGIÉ **HISTORIQUE**

Vous venez d'une terre très éloignée de celle sur laquelle vous vous trouvez désormais, ayant fui la guerre, la maladie ou cherchant simplement une opportunité. Qu'importe votre origine ou la raison pour laquelle vous avez quitté votre foyer, vous êtes un étranger dans ce nouveau pays. L'aventure est un moyen de subvenir à vos besoins tout en redonnant de l'espoir aux nécessiteux.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans la compétence Société et une compétence de Connaissance en lien avec votre colonie natale. Vous gagnez le don de compétence Savoir urbain.

SERVITEUR **HISTORIQUE**

Vous étiez un serviteur, vous occupant de nobles et gagnant leur confiance en tant que confident de la maisonnée. Peut-être l'avez-vous quittée en bons termes, ou peut-être détenez-vous de dangereux secrets à propos de vos anciens maîtres. Dans tous les cas, vous êtes parti à l'aventure en quête de changement et avez réalisé que les compétences que vous avez acquises serviront bien ce but.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Dextérité ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans les compétences Société et Connaissance du travail. Vous gagnez le don de compétence Lire sur les lèvres.

HISTORIQUES RARES

Bien que la plupart des historiques soient disponibles pour tous les personnages, certains sont si spéciaux que le simple fait de les posséder rend un personnage rare et extraordinaire.

Ils peuvent changer du tout au tout l'expérience de jeu d'un joueur en octroyant à son personnage une histoire ou un héritage extraordinaires. Qu'un personnage avec l'historique royauté soit l'héritier du royaume dans lequel se déroule votre campagne ou d'une nation éloignée mais puissante du même monde, il jouera un rôle spécial dans le récit. L'historique de votre personnage est une partie intrinsèque de son origine et pas quelque chose qu'il gagne au cours du jeu. Les historiques rares ne devraient être sélectionnés qu'après une discussion avec le MJ et les autres joueurs pour déterminer s'ils peuvent s'appliquer à un personnage particulier de votre groupe de jeu.

Les historiques peuvent aussi être uniques et deux personnages ne pourront pas avoir le même. Pour créer un historique unique, vous pouvez adapter les historiques rares de cette section en y ajoutant des détails plus spécifiques.

AMNÉSIQUE

RARE

Votre historique est... eh bien, en toute honnêteté, vous ne vous en souvenez pas ! Peut-être avez-vous des soupçons dans un coin de votre esprit, un arrière-goût d'émotions inhabituelles ou des réactions inattendues face à certaines personnes ou situations, mais au final, vous ignorez qui vous êtes. Vous pourriez justement être parti à l'aventure pour découvrir votre identité. À vous et à votre MJ de déterminer quelle vérité se cache derrière l'histoire de votre personnage. Vous pourriez laisser le MJ la choisir en secret, travailler en équipe ou même choisir de ne pas prendre de décision pour le moment. Dans tous les cas, vous devriez tous les deux déterminer quelques détails notables à propos de votre personnage ou de ses possessions pour avoir de premiers indices sur votre passé.

Vous gagnez trois primes de caractéristique libres. Vous en choisissez deux et le MJ choisit la dernière en fonction de sa première théorie concernant la possible histoire de votre personnage.

BÉNI

RARE

Vous avez été béni par une divinité. Pour une raison que vous ignorez et quelles que soient vos croyances actuelles, une déité vous a octroyé une bénédiction, pour le meilleur et pour le pire. Cette dernière vous confère une sagesse et une perspicacité qui vous aideront face aux problèmes. Qu'importe si vous connaissez ou non l'identité de l'être qui vous a béni, il est possible que sa bénédiction ait un coût que vous découvrirez plus tard.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Sagesse ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié dans une compétence de Connaissance associée à la divinité qui vous a béni (par exemple Connaissance de Shélyn) si vous connaissez son identité, ou une compétence de Connaissance choisie par le MJ si ce n'est pas le cas. Soit vous pouvez lancer *assistance divine* comme un sort inné divin à volonté, soit vous gagnez une bénédiction similaire déterminée par le MJ.

ENFANT SAUVAGE

RARE

Vous avez passé votre jeunesse dans la nature, vivant parmi les animaux, peut-être même élevé par ces derniers. Vous possédez un fort lien mystique avec ces animaux et il vous ont appris certaines capacités, bien que cela ait limité votre équilibre mental.

Choisissez une prime de caractéristique. Cette prime doit être allouée à la Force, la Dextérité ou la Constitution.

Vous devenez qualifié en Nature et en Survie. Vous gagnez la vision nocturne (ou la vision dans le noir si vous possédez déjà la vision nocturne), l'odorat imprécis avec une portée de 9 m et le don de compétence Glaneur.

HANTÉ

RARE

Vous êtes suivi par un esprit ou une entité, depuis votre naissance ou suite à un événement traumatisant ou capital. Peut-être avez-vous vu cette entité. Peut-être d'autres l'ont-ils vue eux aussi. Vous avez étudié les sujets ésotériques afin de comprendre votre situation, mais cette présence dans votre vie reste un mystère. Qu'importe ce qu'est ou ce que veut cette entité, elle influence votre vie de façon subtile et pas toujours en bien. Elle vous aide parfois, mais à d'autres moments son influence se révèle maléfique ou nocive. Elle a tendance à apparaître dans des situations stressantes.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Sagesse ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié en Occultisme et dans une compétence supplémentaire parfaitement connue de l'entité, déterminée par le MJ. À chaque fois que vous tentez un test de compétence pour la compétence de l'entité, le MJ peut vous offrir un bonus de circonstances de +1 à ce test, comme si cette dernière vous Aidait. Si vous acceptez mais échouez au test, vous devenez effrayé 2 (effrayé 4 en cas d'échec critique). La valeur initiale de l'état effrayé ne peut être réduite par des effets qui réduiraient ou empêcheraient celui-ci (comme bravoure du guerrier).

LIÉ AUX FÉES

RARE

Vous avez passé du temps dans le Premier Monde ou un autre royaume féérique et n'êtes plus vraiment la même personne depuis. Peut-être avez-vous acheté quelque chose au légendaire Marché des sorcières ou consommé beaucoup de nourriture et de vin là-bas ? Dans tous les cas, intentionnellement ou non, vous avez conclu un marché avec les fées et ses avantages ont un prix.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Dextérité ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié en Connaissance féérique et gagnez l'action gratuite Chance féérique. Certaines règles et limites s'appliquent à votre pacte avec les fées. Si vous les brisez, vous perdrez la Chance féérique jusqu'à que vous receviez les effets d'un rituel pénitence réussi avec la compétence Nature. Les règles exactes

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES


DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

seront définies par le MJ et vous, mais la condition la plus commune est celle d'accomplir l'un des désirs de toute fée connaissant votre nom.


Chance féérique  (concentration, fortune) **Fréquence** une fois par jour ; **Déclencheur** Vous tentez un test de compétence et n'avez pas encore lancé les dés ; **Effet** Faites deux tests et utilisez le meilleur résultat.

MAUDIT**RARE**

Vous êtes victime d'une malédiction personnelle ou héréditaire. Grâce à de nombreux efforts et des études occultes, vous avez appris à repousser ses pires effets et, par extension, pouvez vous protéger d'autres magies malfaisantes. Toutefois, la malédiction vous guette toujours et se manifeste parfois de façon dangereuse.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à l'Intelligence ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié en Occultisme et Connaissance des malédiction. Vous gagnez la réaction Symbole protecteur. Le MJ et vous déterminez tous les effets de la malédiction, même si vous en avez repoussé la plupart désormais. Le MJ détermine ses manifestations durables sur vous, ce qui inclut en général au minimum un effet thématique constant ou très fréquent et d'autres effets occasionnels plus dangereux.

Symbole protecteur.  (concentration) **Fréquence** une fois par minute ; **Déclencheur** Vous tentez un jet de sauvegarde contre un effet magique mais n'avez pas encore lancé les dés ; **Effet** Vous invoquez la puissance d'un symbole de protection surnaturel et personnel, qui flamboie avant de s'effacer peu à peu. Vous gagnez

un bonus de circonstances de +2 au jet de sauvegarde déclencheur ou de +3 si l'effet est une malédiction.

REVENANT**RARE**

Vous êtes mort et revenu miraculeusement à la vie avec le savoir des royaumes au-delà de la mort et un lien plus fort à la vie. Les âmes mortes et mortes-vivantes pourraient percevoir entre vous une sorte de parenté étrange et instinctive.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à la Constitution ou à la Sagesse, l'autre peut être allouée librement.

Vous gagnez le don Dur à cuire et le don Connaissance supplémentaire pour la Connaissance du Cimetière.

HISTORIQUE**ROYAUTÉ****RARE**

Vous êtes un membre important de la famille royale. Vous avez choisi une vie d'aventurier : peut-être êtes-vous une reine destituée tentant de reconquérir son trône, un prince désirant une vie plus excitante ou une princesse en mission secrète.

Choisissez deux primes de caractéristiques. L'une doit être allouée à l'Intelligence ou au Charisme, l'autre peut être allouée librement.

Vous êtes qualifié en Société. Vous gagnez le don de compétence Manières courtoises et pouvez influencer les roturiers de votre territoire familial, ainsi que la noblesse de par le monde. Si, plus tard, vous obtenez le don de compétence Relations, vous possédez automatiquement des relations parmi les roturiers et les nobles de toutes les communautés de votre territoire familial, et des relations parmi les nobles des grandes communautés en dehors de ce dernier.

HISTORIQUE



CHAPITRE 2 : CLASSES

Les classes présentées dans le Livre de base ne sont pas les seules du monde de Pathfinder et chacune d'entre elles varie presque à l'infini. Ce chapitre présente les nouvelles classes enquêteur, oracle, bretteur et sorcier et offre de nouvelles options pour chacune des 12 classes du Livre de base.

Les entrées des pages 54 à 105 décrivent quatre nouvelles classes et les informations dont vous aurez besoin pour les jouer des niveaux 1 à 20. Ce chapitre continue avec du contenu inédit pour les classes du *Livre de base*. Si vous cherchez à renouveler votre classe préférée issue du *Livre de base*, les options sont listées sur la gauche. Ce chapitre se termine en page 143 avec de nouvelles options pour les compagnons animaux et familiers.



BRETTEUR

PAGE 54

Pour un bretteur, tout chose digne d'être faite doit être faite avec classe. Ce casse-cou dynamique accomplit des exploits audacieux et mélange son style unique avec des attaques flamboyantes. Le bretteur virevolte à travers le champ de bataille et embrouille ses ennemis pour les piéger puis les achever par de puissants mouvements.



ENQUÊTEUR

PAGE 66

Intelligent et avisé, l'enquêteur résout les mystères et regorge de connaissances. Il imagine le déroulement précis de chaque combat à l'avance, effectuant une frappe décisive au moment voulu. Sa méthodologie lui accorde un avantage et sa grande Intelligence, ainsi que ses nombreuses compétences, lui permettent de presque toujours avoir l'outil parfait.



ORACLE

PAGE 78

L'oracle est un paradoxe de magie divine, capable de manipuler et de puiser dans les énergies de différentes sources à travers l'univers qui écraseraient n'importe qui d'autre. Ces mystères lui confèrent des pouvoirs et des révélations inhabituels, ainsi qu'une malédiction à double-tranchant, qu'il doit apprendre à endurer mais aussi à exploiter.



SORCIER

PAGE 94

Le sorcier est un incantateur polyvalent qui apprend de nombreuses leçons magiques grâce à un familier mystique, envoyé par un éminent et mystérieux protecteur. Sa maîtrise de puissants maléfices inculqués par ce dernier lui permet d'agrémenter ses autres sorts d'astuces spéciales résolvant tous les problèmes.



Alchimiste (p. 106). Vous pouvez faire diverses découvertes inédites ou étudier le nouveau domaine de recherche toxicologique.



Barbare (p. 108). Accomplissez des prouesses de force et de brutalité inédites ou gagnez la rage du nouvel instinct superstitieux.



Barde (p. 112). Produisez-vous avec de nouvelles compositions, apprenez d'autres numéros inhabituels ou trouvez une muse au cœur de la bataille.



Champion (p. 116). Vous pouvez accomplir de nouveaux exploits héroïques ou pourriez même totalement rejeter ce genre de choses et vous dévouer à des principes maléfiques.



Druide (p. 122). Votre connexion à la nature vous enseigne de nouvelles techniques primordiales, dont des dons permettant de changer des graines en armes et d'autres sorts similaires.



Enorceleur (p. 124). Découvrez de puissants secrets inédits dans votre sang, dont quatre nouveaux lignages : génie, nymphe, psychopompe et ombre.



Guerrier (p. 128). Apprenez une variété de nouvelles techniques martiales, dont la sophistication, la persévérance, les réactions et une nouvelle posture.



Magicien (p. 130). Faites des recherches sur de puissants secrets magiques inédits, dont la thèse du bâton nexus.



Moine (p. 132). Maîtrisez de nouvelles formes d'arts martiaux passionnantes, avec beaucoup de postures inédites pour les archers monastiques comme pour les bagarreurs fûtés.



Prêtre (p. 136). Trouvez de nouvelles façons de bénéficier de la puissance et des conseils de votre divinité, dont les prémonitions pour vous protéger du danger.



Rôdeur (p. 138). Découvrez un tout nouveau type de sorts focalisés appelés les sorts de protection, ainsi que des techniques martiales et sauvages inédites.



Roublard (p. 140). Apprenez toutes sortes de nouvelles astuces ou attaquez-vous à des trafics supplémentaires : le cerveau conspirateur ou le trompeur magique surnaturel.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX





BRETTEUR

Beaucoup de guerriers comptent sur la force brute, les armures lourdes ou les armes encombrantes. Pour vous, un combat est une danse où vous allez d'ennemi en ennemi avec style et légèreté. Vous foncez parmi les combattants avec élégance et achevez vos adversaires grâce à de puissants coups, un rapide mouvement du poignet et une fulgurance de la lame, tout en contrant les attaques par d'habiles ripostes qui déséquilibrent vos ennemis. Harceler et contrarier vos ennemis vous permet de charmer le destin et de tromper la mort encore et encore, avec aplomb et beaucoup d'allure.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

DEXTÉRITÉ

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à la Dextérité.

POINTS DE VIE

10 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de points de vie de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vous vous vantez avec panache, utilisant votre style pour préparer de puissants coups terrassant vos ennemis. Vous restez preste et prenez la meilleure position pour effectuer vos manœuvres tout en esquivant les coups ennemis et en y répondant par de rapides ripostes. Selon votre style de bretteur, vous pourriez danser parmi vos ennemis, traverser leurs défenses ou bien les charmer, les distraire ou les effrayer.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Vous pouvez aussi bien charmer les autres que les intimider, quand vous ne faites pas les deux à la fois. Vous pourriez être adepte des mondanités ou créer des distractions pour ceux qui parlent.

EN EXPLORATION...

Vous surveillez les alentours et les autres personnes de près, toujours prêt à se lancer dans l'action avec bravade et élégance. Vous interagissez avec votre environnement par de grands gestes courageux plutôt qu'en rôdant pour éviter d'être repéré.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous pourriez faire ribote à la taverne, réparer et entretenir vos armements ou vous entraîner pour apprendre de nouvelles techniques. Pour conserver votre réputation impressionnante, vous pourriez monter une organisation à votre nom ou établir une assemblée d'admirateurs.

VOUS...

- Vous décrivez comme un casse-cou héroïque ou un vantard espiègle, persuadé d'être à la hauteur de cette image de vous-même.
- Vous tenez en haute estime, car vous avez confiance en vos capacités et votre réputation.
- Répétez vos compétences et vos manœuvres régulièrement pour être sûr de ne pas vous rouiller.

LES AUTRES...

- Admirent vos exagérations, vos bravades et votre maniement des lames.
- Vous trouvent arrogant, à moins qu'ils ne vous connaissent assez bien pour apprécier votre style.
- Sous-estiment la menace que vous représentez jusqu'à ce qu'ils aient la pointe de votre lame mortelle sous le nez.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION

Expert en Perception

JETS DE SAUVEGARDE

Qualifié en Vigueur
Expert en Réflexes
Expert en Volonté

COMPÉTENCES

Qualifié en Acrobaties
Qualifié dans une compétence déterminée par votre style de bretteur.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 4 plus votre modificateur d'Intelligence

ATTAQUES

Qualifié avec les armes simples
Qualifié avec les armes de guerre
Qualifié en attaques à mains nues

DÉFENSES

Qualifié avec les armures légères
Qualifié pour la défense sans armure

DD DE CLASSE

Qualifié dans le DD de classe bretteur

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

TABLEAU 2-5 : PROGRESSION DU BRETTEUR

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, coup de grâce assuré, don de bretteur, frappe précise (2d6), maîtrises initiales, panache, style de bretteur
2	Don de bretteur, don de compétence
3	Amélioration de compétence, don général, numéro élégant, riposte opportune, vigueur surhumaine, vitesse exubérante +3 m
4	Don de bretteur, don de compétence
5	Amélioration de compétence, don ancestral, expertise avec les armes, frappe précise (3d6), primes de caractéristiques
6	Don de bretteur, don de compétence
7	Amélioration de compétence, don général, Évasion, numéro élégant, spécialisation martiale, Vitesse exubérante +4,5 m
8	Don de bretteur, don de compétence
9	Amélioration de compétence, coup de grâce exemplaire, don ancestral, expertise du bretteur, frappe précise (4d6)
10	Don de bretteur, don de compétence, primes de caractéristique
11	Amélioration de compétence, don général, élégance continue, sens alertes, vitesse exubérante +6 m
12	Don de bretteur, don de compétence
13	Amélioration de compétence, don ancestral, évasion améliorée, expertise avec les armures légères, frappe précise (5d6), maîtrise martiale
14	Don de compétence, don de bretteur
15	Amélioration de compétence, don général, élégance appliquée, numéro élégant, Primes de caractéristiques, spécialisation martiale supérieure, vitesse exubérante +7,5 m
16	Don de bretteur, don de compétence
17	Amélioration de compétence, don ancestral, frappe précise (6d6), résolution
18	don de bretteur, Don de compétence
19	Amélioration de compétence, confiance éternelle, don général, maîtrise des armures légères, vitesse exubérante +9 m
20	Don de bretteur, don de compétence, primes de caractéristique

CAPACITÉS DE CLASSE

En tant que bretteur, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

ASCENDANCE ET HISTORIQUE

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

PANACHE

La façon dont vous accomplissez quelque chose compte autant pour vous que le fait même de l'accomplir. Lorsque vous effectuez une action particulièrement courageuse, vous pouvez tirer parti

de ce moment de verve pour vous lancer dans des manœuvres spectaculaires et mortelles. Cet état de grâce est appelé panache et soit vous avez du panache, soit vous n'en avez pas.

Vous gagnez du panache en réussissant un test de compétence associé aux actions spécifiques qui possèdent une certaine élégance, dont le Déplacement acrobatique (*Livre de base* p. 240) et d'autres actions déterminées par votre style de bretteur (voir ci-dessous). Le MJ peut également choisir de vous faire gagner du panache après une réussite à un test pour accomplir quelque chose de particulièrement courageux, comme vous suspendre à un lustre ou glisser le long d'une draperie, si votre résultat est assez haut (on se base en général sur le DD très difficile pour votre niveau, mais le MJ peut choisir un palier différent).

Lorsque vous avez du panache, vous gagnez un bonus de statut de +1,5 m à vos Vitesses et un bonus de circonstances de +1 aux jets pour effectuer un Déplacement acrobatique ou toute autre action qui vous octroie du panache grâce à votre style. La capacité de classe frappe précise (p. 57) vous permet également d'infliger des dégâts de précision supplémentaires lorsque vous avez du panache. Les puissants coups de grâce, dont Coup de grâce assuré (p. 57) ne peuvent être utilisés que si vous avez du panache et le consomment entièrement.

En temps normal, vous gagnez et utilisez le panache uniquement pendant les rencontres et, lorsqu'elles se terminent, vous le perdez.

STYLE DE BRETTEUR

En tant que bretteur, vous avez votre propre style distinctif qui vous permet de faire face avec élégance aux événements quotidiens comme aux questions de vie ou de mort. Choisissez un style de bretteur. Il détermine les actions supplémentaires que vous utilisez pour gagner du panache et vous rend qualifié dans la compétence liée à cette action. Les styles présentés dans ce livre sont les suivants.

CÉRÉBRAL

Vous êtes amical, intelligent, plein d'humour et savez toujours quoi dire dans toutes les situations. Après vos mots d'esprit, vos ennemis sont déroutés par l'habileté et la vitesse de vos attaques. Vous êtes qualifié en Diplomatie et gagnez le don de compétence Bon mot (p. 202). Durant les rencontres, vous obtenez du panache lorsque vous réussissez Bon mot contre un ennemi.

DANSEUR DE GUERRE

Pour vous, un combat est comme une représentation artistique et vous attirez l'attention de vos ennemis par des gestes captivants. Vous êtes qualifié en Représentation et gagnez le don de compétence Représentation fascinante (*Livre de base* p. 267). Durant les rencontres, vous obtenez du panache quand le résultat de votre test de Représentation pour Vous produire est supérieur au DD de Volonté d'un ennemi qui vous observe, même s'il n'est pas fasciné.

ESCRIMEUR

Vous bougez prudemment, feignant et créant de fausses ouvertures pour pousser vos ennemis à effectuer des attaques

inoportunes. Vous êtes qualifié en Duperie. Durant les rencontres, vous obtenez du panache lorsque vous réussissez à Feinter ou Faire diversion face à un ennemi.

FANFARON

Vous vous vantez, raillez et provoquez vos ennemis. Vous êtes qualifié en Intimidation. Durant les rencontres, vous obtenez du panache lorsque vous réussissez à Démoraliser un ennemi.

GYMNASTE

Vous vous repositionnez, manipulez et déroutiez vos ennemis grâce à vos prouesses physiques extraordinaires. Vous êtes qualifié en Athlétisme. Durant les rencontres, vous obtenez du panache lorsque vous réussissez à Saisir, Pousser ou faire un Croc-en-jambe à un ennemi.

FRAPPE PRÉCISE

Vous frappez avec élégance. Lorsque vous avez du panache et effectuez une Frappe avec une arme de corps à corps ayant le trait agile ou finesse ou avec une attaque à mains nues possédant l'un de ces deux traits, vous infligez 2 dégâts de précision supplémentaires. Si la frappe fait partie d'un coup de grâce, vous infligez à la place 2d6 dégâts de précision supplémentaires.

Au fur et à mesure que votre niveau de bretteur augmente, les dégâts additionnels de votre frappe précise font de même. Augmentez d'un point la quantité de dégâts supplémentaires de la Frappe et la quantité de dés supplémentaires d'un coup de grâce aux niveaux 5, 9, 13 et 17.

COUP DE GRÂCE ASSURÉ

Vous gagnez un coup de grâce élégant que vous pouvez effectuer lorsque vous avez du panache. Le trait coup de grâce est décrit en page 59. Vous pouvez accomplir l'action Coup de grâce assuré.

COUP DE GRÂCE ASSURÉ ◆

COUP DE GRÂCE BRETTEUR

Vous effectuez une attaque incroyablement gracieuse et percez la défense de votre ennemi. Effectuez une Frappe avec une arme ou une attaque à mains nues qui infligerait vos dégâts de frappe précise, avec l'effet suivant en cas d'échec.

Échec. Vous infligez la moitié des dégâts de la frappe précise à votre cible. Le type de dégâts est celui de l'arme ou de l'attaque à mains nues utilisée pour la Frappe.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE

3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans

laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS DE BRETTEUR

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe de bretteur.

DONS DE COMPÉTENCES

2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DONS DE BRETTEUR

Si vous cherchez un don de bretteur par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Après vous	2
Athlète flamboyant	4
Attaque d'opportunité	6
Bond flamboyant	14
Bravade exubérante	8
Chance extraordinaire	18
Contrarier	2
Contres	20
Coup de grâce ciblé	10
Coup de grâce combiné	6
Coup de grâce déséquilibrant	2
Coup de grâce empalant	4
Coup de grâce étourdissant	8
Coup de grâce létal	18
Coup de grâce mobile	12
Coup de grâce parfait	14
Coup de grâce précis	6
Coup de grâce sanglant	8
Coup de grâce suivi	2
Danse de la targe	10
Danse en duel	10
Danse entraînant	4
Défense jumelée	14
Désagrément acrobatique	6
Déviation du gardien	4
Double coup de grâce	8
Élégance désarmante	1
Esquive agile	1
Expertise de la targe	1
Fascination focalisée	1
Feinte provocante	1
Grâce mortelle	16
Haut fait	10
Initiative assurée	4
Lame volante	1
Manœuvres agiles	6
Parade en duel	1
Parade et riposte	18
Parade jumelée	4
Parangon de panache	20
Revers acrobatique	2
Riposte appropriée	16
Riposte impossible	14
Riposte réflexe	10
Roulade agile	8
Tromper la mort	12
Tu es le suivant	1
Un pour tous	1
Vie bienheureuse	2

DONS GÉNÉRAUX

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général.

NUMÉROS ÉLÉGANTS

Aux niveaux 3, 7 et 15, vous gagnez un don de compétence. Ce doit être un don d'Acrobaties ou de la compétence qualifiée de votre style de bretteur.

RIPOSTE OPPORTUNE

Vous prenez votre revanche contre un ennemi qui obtient un fumble, tirant immédiatement profit de son erreur. Vous gagnez la réaction Riposte opportune.

RIPOSTE OPPORTUNE ↻

BRETTEUR

Déclencheur. Un ennemi à votre portée obtient un échec critique à une Frappe contre vous. Vous tirez parti de l'ouverture causée par l'attaque manquée de votre ennemi. Soit vous effectuez une Frappe au corps à corps contre l'ennemi déclencheur, soit vous tentez de le Désarmer et de l'obliger à lâcher l'arme utilisée pour sa Frappe.

VIGUEUR SURHUMAINE

Vous bénéficiez d'une constitution incroyablement robuste, ce qui vous confère une endurance supérieure. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

VITESSE EXUBÉRANTE

Lorsque vous avez fait de l'effet, vous bougez encore plus vite que d'habitude, fonçant à travers le champ de bataille à une vitesse extraordinaire. Le bonus de statut à vos Vitesses passe à +3 m lorsque vous avez du panache. Ce bonus augmente de 1,5 m aux niveaux 7, 11, 15 et 19. Lorsque vous n'avez pas de panache, vous obtenez quand même la moitié de ce bonus de statut à votre Vitesse, arrondie à l'entier inférieur du multiple de 1,5 m le plus proche.

DONS ANCESTRAUX

Vous gagnez un don ancestral au niveau 4 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé.

EXPERTISE AVEC LES ARMES

Vous vous consacrez à l'apprentissage approfondi du maniement de vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les armes de guerre et les attaques à mains nues devient expert. Vous infligez les effets critiques spécialisés de toutes les armes avec lesquelles vous êtes expert.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

ÉVASION

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

SPÉCIALISATION MARTIALE

Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

COUP DE GRÂCE EXEMPLAIRE

Vous exécutez vos coups de grâce avec une élégance spectaculaire, y ajoutant des effets spéciaux. Si l'une de vos Frappes fait partie d'un coup de grâce et touche un ennemi, ajoutez-lui l'un des effets suivants, selon votre style de bretteur.

Danseur de guerre. Vous pouvez Faire un pas par une action gratuite immédiatement après le coup de grâce.

Fanfaron. Si l'ennemi était temporairement immunisé à votre Démoralisation, cette immunité temporaire prend fin.

Escrimeur. L'ennemi est pris au dépourvu jusqu'à votre prochain tour.

Gymnaste. Si l'ennemi est empoigné, entravé ou à terre, vous gagnez un bonus de circonstances au jet de dégâts égal au double des dés de dégâts de l'arme.

Cérébral. L'ennemi subit un malus de circonstances de —2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre prochain tour.

EXPERTISE DU BRETTEUR 9E

Vous effectuez des techniques de bretteur avec une élégance exceptionnelle, ce qui les rend plus redoutables. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe bretteur devient expert.

ÉLÉGANCE CONTINUE 11E

Bien que rien n'égale votre panache au combat, vous faites preuve d'une élégance théâtrale dans toutes les situations. Durant l'exploration, quand vous réussissez un test qui vous aurait conféré du panache en combat, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux futurs tests d'actions qui vous en confèreraient. Cet avantage cesse lorsque l'exploration laisse place à une scène différente (le MJ détermine ce moment), à une rencontre ou à un intermède.

SENS ALERTES 11E

Au cours de vos aventures, vous avez développé une conscience aigüe de votre environnement et portez une grande attention aux détails. Votre rang de maîtrise en perception passe à maître.

ÉVASION AMÉLIORÉE 13E

Votre capacité à éviter le danger est sans égale. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes devient légendaire. Quand vous obtenez un échec critique à un jet de Réflexes, celui-ci se transforme en échec. Quand vous échouez à un jet de Réflexes contre un effet qui vous inflige des dégâts, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES LÉGÈRES 13E

Vous avez appris à esquiver lorsque vous portez une armure légère ou que vous n'avez pas d'armure. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient expert.

MAÎTRISE MARTIALE 13E

Vous connaissez parfaitement vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les armes de guerre et les attaques à mains nues devient maître.

ÉLÉGANCE APPLIQUÉE 15E

Vous infligez des attaques particulièrement dévastatrices, même aux ennemis qui se défendent bien. Quand vous Frappez avec une arme ou une attaque à mains nues avec un rang de maîtrise maître, vous obtenez un succès critique sur un résultat de 19 au dé tant que ce résultat est un succès.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE 15E

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si

MOTS CLEFS

Ces termes apparaissent souvent dans la description des capacités du bretteur.

Coup de grâce. Les coups de grâce sont des pouvoirs spectaculaires qui achèvent vos ennemis et consomment votre panache. Vous ne pouvez utiliser un coup de grâce que si vous avez du panache et perdez ce dernier immédiatement après avoir utilisé le coup de grâce. Une fois que vous en avez consommé un, vous ne pouvez pas utiliser d'action possédant le trait attaque durant le reste de votre tour.

Certaines actions possédant le trait coup de grâce peuvent aussi conférer un effet en cas d'échec. Les effets ajoutés en cas d'échec ne s'appliquent pas en cas d'échec critique. Si vous réussissez un coup de grâce, vous pouvez quand même choisir d'appliquer l'effet d'échec à la place. Par exemple, vous pourriez faire ce choix si l'attaque n'inflige pas de dégâts à cause d'une résistance.

Posture. Une posture est une stratégie de combat générale que vous appliquez en effectuant une action avec le trait posture et que vous continuez d'appliquer pendant un certain temps. Vous conservez votre posture jusqu'à ce que vous soyez assommé, jusqu'à ce que les conditions qui lui sont associées (s'il y en a) ne soient plus respectées ou jusqu'à ce que vous adoptiez une nouvelle posture. Après avoir utilisé une action dotée du trait posture, vous ne pouvez pas entreprendre une autre action de ce type pendant 1 round. Vous ne pouvez adopter ou conserver une posture que lors du mode rencontre.

Sophistication. Les actions qui possèdent ce trait sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

RÉSOLUTION 17E

Votre résolution cuirasse votre esprit. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, celui-ci est transformé en succès critique.

CONFIANCE ÉTERNELLE 19E

En tant que bretteur au sommet de votre art, vous débordez de confiance et de courage à chaque attaque. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe bretteur devient maître.

Si votre Frappe fait partie d'un coup de grâce ou d'une Riposte opportune, vous pouvez lui ajouter l'effet d'échec de l'action Coup de grâce assuré, dont l'avantage de Coup de grâce précis (p. 63) si vous possédez ce don. Vous ne pouvez le faire que si la Frappe utilise une arme ou une attaque à mains nues compatible avec Coup de grâce assuré.

MAÎTRISE DES ARMURES LÉGÈRES 19E

Vous maîtrisez mieux les armures légères et êtes ainsi capable de mieux esquiver les coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient maître.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DONS DE BRETTEUR

À chaque niveau auquel vous gagnez un don de bretteur, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

ÉLÉGANCE DÉSARMANTE

DON 1
BRETTEUR

Il est plus difficile pour vos ennemis de récupérer leur prise lorsque vous manquez de leur faire lâcher leur arme. Quand vous réussissez un test d'Athlétisme pour Désarmer, les bonus et malus de circonstances de cette action durent jusqu'à la fin de votre prochain tour au lieu de s'arrêter au début du prochain tour de la cible. Cette dernière ne peut pas utiliser d'action Interagir pour ajuster sa prise et annuler l'effet. Si votre style de bretteur est gymnaste et que vous réussissez à votre test d'Athlétisme pour désarmer un ennemi, vous gagnez du panache.

ESQUIVE AGILE

DON 1
BRETTEUR

Déclencheur. Vous êtes la cible de l'attaque d'une créature que vous pouvez voir.

Conditions. Vous n'êtes pas surchargé.

Vous tentez de vous déplacer agilement et gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre CA contre l'attaque déclencheur.

EXPERTISE DE LA TARGE

DON 1
BRETTEUR

Vous avez appris une façon flexible de positionner votre bouclier pour qu'il vous protège mieux. Quand vous Levez un bouclier pour gagner un bonus de circonstances de +1 à la CA d'un bouclier, augmentez ce bonus à +2.

FASCINATION FOCALISÉE

DON 1
BRETTEUR

Prérequis Représentation fascinante

Lorsque vous utilisez Représentation fascinante pendant une rencontre, il suffit d'un succès et non plus d'un succès critique pour fasciner votre cible. Cela ne fonctionne que si vous tentez de fasciner une seule cible. Par exemple, si vous êtes expert en Représentation, vous pouvez choisir de cibler plusieurs créatures normalement ou de cibler une seule créature qui sera fascinée par un simple succès.

FEINTE PROVOCANTE

DON 1
BRETTEUR

Prérequis qualifié en Duperie

Lorsque vous dupez un ennemi, vous pouvez le pousser à prendre un risque lors de sa prochaine attaque. Sur une Feinte, vous pouvez utiliser les effets de succès et de succès critiques suivants plutôt que ceux qui sont habituellement octroyés lors d'une Feinte : si vous le faites, les autres pouvoirs ajustant les effets normaux de votre Feinte ne sont plus appliqués. Vous pouvez choisir d'utiliser les avantages de la Feinte provocante ou les avantages normaux à chaque fois que vous Feintez un ennemi donné.

Succès critique. La cible subit un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaque contre vous avant la fin de son prochain tour.

Succès. La cible subit un malus de circonstances de -2 à son prochain jet d'attaque contre vous avant la fin de son prochain tour.

LAME VOLANTE

DON 1
BRETTEUR

Prérequis frappe précise

Vous avez appris à appliquer vos techniques tapageuses aux armes de jet aussi facilement qu'à vos attaques au corps à corps. Lorsque vous avez du panache, vous appliquez les dégâts de votre frappe précise aux Frappes à distance effectuées avec une arme de jet dans le premier facteur de portée de cette dernière. L'arme de jet doit posséder le trait agile ou finesse. Cela vous permet aussi d'effectuer une Frappe à distance d'arme de jet pour le Coup de grâce assuré et tout autre coup de grâce incluant une Frappe pouvant être changée en frappe précise.

PARADE EN DUEL

DON 1
BRETTEUR

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Vous parez les attaques avec votre arme. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 jusqu'au début de votre prochain tour tant que vous remplissez les conditions.

TU ES LE SUIVANT

DON 1
ÉMOTION TERREUR MENTAL BRETTEUR

Prérequis qualifié en Intimidation

Déclencheur. Vous réduisez un ennemi à 0 point de vie.

Après avoir abattu un adversaire, vous promettez à un autre qu'il est le prochain sur votre liste. Vous faites un test d'Intimidation avec un bonus de circonstances de +2 pour Démoraliser une unique créature que vous pouvez voir et qui peut vous voir. Si vous possédez le rang de maîtrise légendaire en Intimidation, vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une action gratuite avec le même déclencheur.

UN POUR TOUS

DON 1
AUDIBLE CONCENTRATION ÉMOTION LINGUISTIQUE MENTAL BRETTEUR

Prérequis qualifié en Diplomatie

Avec les encouragements parfaits, vous soutenez les efforts d'un allié. Désignez un allié à moins de 9 m. Cette action compte comme une préparation suffisante pour l'Aider. Lorsque vous utilisez la réaction Aider pour aider cet allié, vous pouvez faire un test de Diplomatie au lieu du test habituel. Si votre style de bretteur est cérébral et que votre test de Diplomatie pour Aider obtient un résultat égal ou supérieur à un DD très difficile pour votre niveau, vous gagnez du panache.

NIVEAU 2

APRÈS VOUS

DON 2
BRETTEUR

Déclencheur. Vous êtes sur le point de faire votre jet d'initiative.

Vous permettez à vos ennemis d'agir en premier, faisant preuve d'une confiance extraordinaire. Vous ne faites pas de jet d'initiative et choisissez d'être le dernier à agir. Vous gagnez du panache. Si plus d'un personnage utilise ce pouvoir ou un pouvoir différent pour agir en dernier, utilisez les règles habituelles pour résoudre ce problème : les PNJ et les monstres agissent avant les PJ et au sein de ces groupes, les créatures choisissent leur ordre de passage.

CONTRARIER

DON 2
BRETTEUR

Vos railleries et menaces vous attirent les foudres de vos ennemis.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Lorsque vous réussissez à Démoraliser une créature, son état effrayé ne peut pas descendre au-dessous de 1 à la fin de son tour jusqu'à ce qu'elle utilise une action hostile contre vous ou qu'elle ne puisse plus ni vous voir ni vous sentir durant au moins 1 round.

COUP DE GRÂCE DÉSÉQUILIBRANT DON 2

COUP DE GRÂCE | BRETTEUR

L'assaut tapageur de votre attaque déséquilibre votre cible. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si elle touche et inflige des dégâts, la cible est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

COUP DE GRÂCE SUIVI DON 2

BRETTEUR

Donner un coup de grâce à un ennemi vous permet de vous pavaner. Vous gagnez du panache si votre coup de grâce réduit les PV de la cible à 0 (ou réduit les PV de la cible de plus haut niveau à 0 si votre coup de grâce attaque plusieurs cibles).

REVERS ACROBATIQUE DON 2

BRETTEUR

Vos acrobaties prennent vos ennemis par surprise. Lorsque vous réussissez un Déplacement acrobatique, l'ennemi ciblé est pris au dépourvu par la prochaine attaque que vous effectuez avant la fin de votre tour.

VIE BIENHEUREUSE DON 2

BRETTEUR

Prérequis Charisme 14

Déclencheur. Vous devez faire un jet de sauvegarde, mais vous n'avez pas encore lancé le dé.

Lorsque le danger vous guette, vous avez une étrange tendance à vous en sortir. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 au jet déclencheur.

NIVEAU 4

ATHLÈTE FLAMBOYANT

DON 4

BRETTEUR

Prérequis expert en Athlétisme

Votre panache vous permet d'accomplir des prouesses extraordinaires : vous pouvez escalader, nager et bondir bien plus loin que d'habitude. Lorsque vous avez du panache, vous gagnez les avantages suivants.

- Vous obtenez des Vitesses de nage et d'escalade égales à la moitié de votre Vitesse au sol.
- Les DD de vos Sauts en hauteur et en longueur diminuent de 10. Cela ne se cumule pas avec les autres pouvoirs qui réduisent ces DD.
- La distance que vous pouvez parcourir grâce à un Bond vertical augmente à 1,5 m. Celle d'un Bond horizontal augmente à 4,5 m si votre Vitesse est d'au moins 4,5 m ou à 6 m si votre Vitesse est d'au moins 9 m.

COUP DE GRÂCE EMPALANT DON 4

COUP DE GRÂCE | BRETTEUR

Vous poignardez deux ennemis d'un seul coup ou les faites se rentrer dedans d'un coup de poing. Effectuez une Frappe contondante ou perforante et comparez le résultat du jet d'attaque aux CA de deux ennemis maximums. L'un d'entre eux doit vous être adjacent et l'autre doit être adjacent au premier et directement derrière lui, en ligne droite depuis votre espace. Vous lancez une seule fois les dégâts et les appliquez à toutes les créatures que vous avez touchées. Un coup de grâce empalant compte comme deux attaques pour le calcul de votre malus d'attaques multiples.

EXEMPLE DE BRETTEUR



GYMNASTE

Vous utilisez, à la fois votre agilité et vos muscles pour vous battre, contrôlant les mouvements de vos ennemis sur le champ de bataille avec style et élégance.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Privilégiez la Dextérité et la Force pour les Acrobaties, l'Athlétisme, les attaques et les dégâts.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Athlétisme, Diplomatie, Intimidation, Médecine, Société

STYLE DE BRETTEUR

Gymnaste

DON DE DÉPART

Élégance désarmante

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Athlète flamboyant (4e), Manœuvres agiles (6e), Haut fait (10e), Bond flamboyant (14e)

DANSE ENTRAÎNANTE

DON 4

DÉPLACEMENT BRETTEUR

Prérequis qualifié en Représentation

Conditions. Vous êtes adjacent à un ennemi.

Vous entraînez votre ennemi dans votre danse. Tentez un test de Représentation contre le DD de Volonté d'un ennemi adjacent. Si votre style de bretteur est danseur de guerre et que vous réussissez, vous gagnez du panache.

Succès critique. Votre ennemi est entraîné dans votre danse. Vous bougez tous les deux dans la même direction sur une distance de 3 m maximum, restant adjacents l'un à l'autre. Votre déplacement ne déclenche pas de réaction de la cible (et le déplacement de la cible ne déclenche pas de réactions car c'est un déplacement forcé).

Succès. Comme un succès critique mais le déplacement s'effectue sur 1,5 m maximum.

Échec. L'ennemi ne suit pas vos pas. Vous pouvez choisir de vous déplacer jusqu'à 1,5 m, mais ce mouvement déclenche les réactions normales.

Échec critique. Vous trébuchez et tombez à terre dans votre espace.

DÉVIATION DU GARDIEN

DON 4

BRETTEUR

Déclencheur. Une attaque touche un allié à portée de votre allonge au corps à corps, l'attaquant est dans votre champ de vision et un bonus de circonstances de +2 à la CA pourra transformer le succès critique en succès ou le succès en échec.

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Vous utilisez votre arme vous dévier l'attaque contre votre allié, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque déclencheur. Ceci transforme le coup critique déclencheur en un coup normal ou le coup déclencheur normal en un échec.

INITIATIVE ASSURÉE

DON 4

BRETTEUR

Déclencheur. Vous êtes sur le point de faire votre jet d'initiative.

Vous vous lancez dans le combat avec confiance, même si c'est une embuscade. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 au jet d'initiative et vous pouvez Interagir pour dégainer votre épée.

PARADE JUMELÉE

DON 4

BRETTEUR

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous utilisez vos armes pour parer les attaques. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour ou de +2 si l'une ou l'autre de vos armes a le trait parade. Vous ne bénéficiez plus de ce bonus dès que les conditions de ce don ne sont plus respectées.

NIVEAU 6

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

DON 6

BRETTEUR

Déclencheur. Une créature qui se trouve à portée de votre allonge utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Vous frappez un adversaire qui vous laisse une ouverture. Vous faites

une Frappe au corps à corps contre la créature déclencheur. Si vous obtenez un coup critique et que le déclencheur était une action de manipulation, vous interrompez cette action. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

COUP DE GRÂCE COMBINÉ DON 6

BRETTEUR

Vous enchaînez une série d'attaques et un puissant coup de grâce. Vos Frappes de coup de grâce subissent un malus d'attaques multiples moins élevé : -4 (-3 avec une arme agile) pour la seconde attaque de votre tour ou -8 (-6 avec une arme agile) pour la troisième attaque de votre tour et celles qui suivent, au lieu de -5 et -10 respectivement.

COUP DE GRÂCE PRÉCIS DON 6

BRETTEUR

Prérequis Coup de grâce assuré

Même lorsque votre ennemi évite votre Coup de grâce assuré, vous parvenez à toucher une partie vitale. Sur un échec avec Coup de grâce assuré, vous appliquez tous vos dégâts de frappe précise au lieu de la moitié.

DÉSAGRÈMENT ACROBATIQUE DON 6

BRETTEUR

Vous effectuez des acrobaties autour de vos ennemis, évitant leurs réactions de façon experte. Vous Marchez rapidement jusqu'à la moitié de votre Vitesse et faites un test d'Acrobaties. Comparez son résultat au DD de Réflexes de chaque ennemi à l'allonge assez proche pour que votre mouvement commence à l'intérieur ou vous y emmène, dans l'ordre.

Succès critique. Ce déplacement ne déclenche pas de réaction de l'ennemi, il est pris au dépourvu face à vous jusqu'à la fin de votre tour et vous gagnez du panache.

Succès. Ce déplacement ne déclenche pas de réaction de l'ennemi et vous gagnez du panache.

Échec critique. Votre déplacement s'arrête dès que vous entrez dans l'allonge de la créature : si vous avez commencé à l'intérieur, vous ne bougez pas.

MANŒUVRES AGILES DON 6

BRETTEUR

Prérequis expert en Athlétisme

Vous manœuvrez facilement contre vos ennemis. Vos actions Saisir, Pousser et Croc-en-jambe subissent un malus d'attaques multiples moins élevé : -4 au lieu de -5 pour la seconde attaque de votre tour ou -8 au lieu de -10 pour la troisième attaque de votre tour et celles qui suivent.

NIVEAU 8

BRAVADE EXUBÉRANTE DON 8

BRETTEUR

Conditions. Vous avez gagné du panache durant ce tour.

Votre ego gonfle, ce qui vous confère un sursis temporaire à la douleur. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez une quantité de points de vie temporaires égale à votre niveau plus votre modificateur de Charisme.

COUP DE GRÂCE ÉTOURDISSANT DON 8

COUP DE GRÂCE | BRETTEUR

Vous tentez un coup vertigineux. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si vous touchez votre ennemi, il doit tenter un test de Vigueur

contre le DD de votre classe avec les résultats suivants. Le jet de sauvegarde a le trait mise hors de combat.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible ne peut pas utiliser de réaction jusqu'au début de son prochain tour.

Échec. La cible est étourdie 1.

Échec critique. La cible est étourdie 3.

COUP DE GRÂCE SANGLANT DON 8

COUP DE GRÂCE | BRETTEUR

Votre coup inflige un saignement abondant. Effectuez une Frappe tranchante ou perforante avec une arme ou une attaque à mains nues qui vous permet d'ajouter vos dégâts de frappe précise. Si vous touchez votre cible, elle subit aussi des dégâts de saignement persistants égaux à ceux de votre coup de grâce de frappe précise.

DOUBLE COUP DE GRÂCE DON 8

COUP DE GRÂCE | BRETTEUR

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous séparez vos attaques. Effectuez deux Frappes au corps à corps avec chacune de vos armes, contre deux ennemis différents. Si la deuxième Frappe est effectuée avec une arme qui n'est pas agile, elle est faite avec un malus de -2. Votre malus d'attaques multiples n'augmente qu'une fois vos deux attaques effectuées.

ROULADE AGILE DON 8

BRETTEUR

Prérequis Esquive agile

En plus de son déclencheur original, vous pouvez utiliser Esquive agile avant de faire un jet de Réflexes. Si vous le faites, le bonus de circonstances s'applique à votre jet de Réflexes contre l'effet déclencheur.

Quand vous utilisez Esquive agile et que l'attaque déclencheur est un échec ou un échec critique, ou quand vous obtenez un succès ou un succès critique à votre jet de sauvegarde, vous pouvez également Marcher rapidement sur 3 m dans le cadre de la réaction. Si vous faites cela, la réaction gagne le trait déplacement. Vous pouvez utiliser Roulade agile quand vous Volez ou Nagez au lieu de Marcher rapidement si vous avez le type de déplacement correspondant.

NIVEAU 10

COUP DE GRÂCE CIBLÉ DON 10

COUP DE GRÂCE | BRETTEUR

Votre attaque blesse et entrave votre ennemi. Choisissez une partie particulière de son corps dans la liste ci-dessous et Frappez. Si vous touchez et infligez des dégâts à la cible, appliquez l'effet correspondant à la partie du corps choisie. L'entrave dure jusqu'à la fin de votre prochain tour. Sur un coup critique, vous infligez également un effet moins important qui dure une minute.

- **Bras (ou tout autre membre utilisé pour les attaques, comme un tentacule).** La cible est affaiblie 2. En cas de coup critique, elle est également affaiblie 1 pendant 1 min.
- **Tête.** La cible est stupéfiée 2. En cas de coup critique, elle est également stupéfiée 1 pendant 1 min.
- **Jambe.** La cible subit un malus de statut de -3 m à ses Vitesses. En cas de coup critique, la cible subit également un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses pendant 1 min.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

EXEMPLE DE BRETTEUR



ESCRIMEUR

Vous embrouillez vos ennemis grâce à vos mouvements, vos feintes et vos pièges pour qu'ils soient à la merci de vos contre-attaques astucieuses.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Privilégiez la Dextérité pour la précision et le Charisme pour la Duperie.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Duperie, Diplomatie, Société, Discrétion, Vol

STYLE DE BRETTEUR

Escrimeur

DON DE DÉPART

Feinte provocante

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Revers acrobatique (2e), Attaque d'opportunité (6e), Riposte réflexe (10e), Riposte appropriée (16e)

DANSE DE LA TARGE ❖

DON 10

POSTURE | **BRETTEUR**

Conditions. Vous maniez une targe.

Vous vous défendez avec celle-ci à chaque attaque. Tant que vous êtes dans cette posture et que vous remplissez les conditions de cette action, elle est continuellement levée comme si vous aviez utilisé Lever un bouclier.

DANSE EN DUEL ❖

DON 10

POSTURE | **BRETTEUR**

Prérequis Parade en duel

Conditions. Vous maniez une seule arme de corps à corps à une main et votre autre main (ou mains) est libre.

Vous attaquez et vous défendez avec votre arme en utilisant votre main libre comme pivot et point d'équilibre. Vous bénéficiez en permanence des avantages de Parade en duel tant que vous gardez cette posture.

HAUT FAIT

DON 10

FORTUNE | **BRETTEUR**

Lorsque vous ajoutez au panache encore plus de hauts faits, cela a plutôt tendance à fonctionner. Quand vous possédez déjà du panache, vous pouvez lancer les dés deux fois et utiliser le meilleur résultat pour des tests auxquels le bonus de circonstances du panache s'applique (Déplacement acrobatique et toutes les autres actions de compétences de votre style de bretteur).

RIPOSTE RÉFLEXE

DON 10

BRETTEUR

Prérequis Riposte opportune

Vous pouvez riposter sans même y penser. Au début de chacun des tours où vous regagnez vos actions, vous obtenez une réaction supplémentaire qui ne peut être utilisée que pour effectuer une Riposte opportune.

NIVEAU 12

COUP DE GRÂCE MOBILE ❖

DON 12

COUP DE GRÂCE | **BRETTEUR**

Vous attaquez en mouvement. Marchez rapidement puis Frappez. Vous pouvez utiliser Coup de grâce mobile pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

TROMPER LA MORT ↻

DON 12

BRETTEUR

Déclencheur. Vous subissez des dégâts qui devraient vous réduire à 0 point de vie.

D'une façon ou d'une autre, vous échappez à la faucheuse de justesse. Vous évitez d'être assommé ou tué et restez à 1 point de vie, mais vous devenez condamné 1 (si vous l'étiez déjà, la valeur de votre état condamné augmente de 1). Vous ne pouvez ni réduire ni ignorer l'état condamné de Tromper la mort. Il dure 10 minutes mais n'affecte pas la durée des autres états condamnés que vous subissez.

NIVEAU 14

BOND FLAMBOYANT ❖❖

DON 14

BRETTEUR

Prérequis maître en Athlétisme, Athlète flamboyant

Conditions. Vous êtes capable d'utiliser un coup de grâce.
 Vous bondissez avec classe et portez un puissant coup de grâce. Effectuez un Bond, un Saut en hauteur ou en longueur et tentez un coup de grâce par une action unique à tout moment pendant le saut. Il ne peut pas inclure d'autres mouvements, comme Coup de grâce mobile. Immédiatement après le coup de grâce, vous tombez au sol si vous êtes dans les airs, même si vous n'avez pas encore atteint la distance maximale de votre saut. Si vous chutez d'une distance inférieure ou égale à la hauteur de votre saut, vous ne subissez aucun dégât et retombez sur vos pieds. Quand vous faites un Saut en hauteur ou en longueur dans le cadre de l'action Bond flamboyant, le DD est déterminé de la même manière que le DD du Saut en longueur et la distance maximale que vous pouvez parcourir est le double de votre Vitesse, au lieu de seulement votre Vitesse.

COUP DE GRÂCE PARFAIT ↗ DON 14

COUP DE GRÂCE FORTUNE BRETTEUR

Vous concentrez tout votre panache dans un assaut impeccable. Effectuez une Frappe en faisant deux jets d'attaque et utilisez le meilleur résultat.

DÉFENSE JUMELÉE ↗ DON 14

POSTURE BRETTEUR

Prérequis Parade jumelée

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous êtes toujours prêt à utiliser l'arme dans votre main secondaire pour bloquer les attaques qui vous sont destinées. Vous bénéficiez en permanence des avantages de l'action Parade jumelée tant que vous restez dans cette posture.

RIPOSTE IMPOSSIBLE DON 14

BRETTEUR

Prérequis Riposte opportune

Vos ripostes infligent un retour à l'envoyeur. Vous pouvez utiliser Riposte opportune avec le déclencheur « Un ennemi en dehors de votre allonge obtient un échec critique à son jet d'attaque contre vous » en plus de son déclencheur habituel. Quand vous utilisez la Riposte opportune avec ce nouveau déclencheur contre une attaque à distance, votre Frappe renvoie une partie de l'effet à sa source. Comparez le résultat de votre jet d'attaque à la CA de l'ennemi déclencheur. Si vous le touchez, vous lui infligez la quantité habituelle de dégâts de Frappe, mais le type de dégâts est celui de l'attaque déclencheur. Par exemple, si vous utilisez Riposte opportune pour renvoyer un rayon de givre, votre Frappe infligerait des dégâts de froid au lieu de son type de dégâts normal.

NIVEAU 16

GRÂCE MORTELLE DON 16

BRETTEUR

Vos attaques gracieuses sont particulièrement puissantes. En cas de coup critique avec une arme de corps à corps agile ou finesse possédant le trait mortel, vous doublez le nombre de dés de ce dernier. Lorsque vous maniez une arme de corps à corps avec agile ou finesse ne possédant pas le trait mortel, elle gagne le trait mortel d8.

RIPOSTE APPROPRIÉE DON 16

FORTUNE BRETTEUR

Vous utilisez les ouvertures de votre ennemi à une fréquence

remarquable. Lorsque vous effectuez une Riposte opportune, lancez deux jets d'attaque et utilisez le meilleur résultat.

NIVEAU 18

CHANCE EXTRAORDINAIRE DON 18

FORTUNE BRETTEUR

Prérequis Vie bienheureuse

Vous semblez toujours vous sortir des pires situations. Quand vous utilisez Vie bienheureuse, faites deux jets de sauvegarde (en prenant en compte son bonus de circonstances) et utilisez le meilleur résultat.

COUP DE GRÂCE LÉTAL ↗ DON 18

MORT COUP DE GRÂCE BRETTEUR

Prérequis frappe précise 6d6

Vous poignardez l'organe vital d'un ennemi, ce qui est susceptible de le tuer sur le coup. Effectuez une Frappe. Sur un succès, vous renoncez aux dégâts de la frappe précise du coup de grâce. À la place, votre cible subit des dégâts de précision supplémentaires basés sur un jet de Vigueur contre votre DD de classe. Si votre Frappe était un coup critique, la cible empire d'un degré le résultat de son jet de sauvegarde.

Succès critique. Vous infligez 6 dégâts de précision.

Succès. Vous infligez 6d6 dégâts de précision.

Échec. Vous infligez 12d6 dégâts de précision.

Échec critique. Vous infligez 18d6 dégâts de précision.

PARADE ET RIPOSTE DON 18

BRETTEUR

Prérequis Riposte opportune

Vos parades et coups de grâce vous permettent de riposter avec une légère provocation. Vous pouvez utiliser Riposte opportune contre un ennemi qui échoue à une Frappe contre vous (plus seulement après un échec critique), si vous avez à la fois infligé des dégâts à cette créature avec un coup de grâce durant votre dernier tour et que votre CA bénéficie actuellement d'un bonus de circonstances grâce au trait d'arme parade, à Parade en duel ou Parade jumelée.

NIVEAU 20

CONTRES INÉPUISABLES DON 20

BRETTEUR

Vous pouvez réagir en cas d'ouverture dans la défense de l'ennemi. Au début du tour de chaque ennemi, vous gagnez une réaction supplémentaire que vous ne pouvez utiliser que durant ce tour afin d'effectuer une Riposte opportune ou une Attaque d'opportunité si vous possédez cette réaction.

PARANGON DE PANACHE DON 20

BRETTEUR

Vous trouvez des opportunités pour accomplir des prouesses élégantes durant les moments où d'autres clignent des yeux, en un battement de cœur. Vous êtes accéléré en permanence. Vous pouvez utiliser votre action supplémentaire seulement pour un Déplacement acrobatique ou pour l'action de compétence de votre style de bretteur qui vous permet de gagner du panache, ou bien d'autres actions qui vous permettraient d'en gagner, à la discrétion du MJ.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX





ENQUÊTEUR

Vous cherchez à découvrir la vérité, suivant les pistes avec ténacité pour révéler les plans de malfaiteurs sournois, découvrir d'anciens secrets ou percer d'autres mystères. Votre esprit analytique trouve vite des solutions aux problèmes compliqués et vos sens aiguisés décryptent même les plus obscurs des indices. Maniant votre savoir comme une arme, vous étudiez les créatures et les dangers rencontrés pour exploiter leurs faiblesses.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

INTELLIGENCE

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à l'Intelligence.

POINTS DE VIE

8 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de points de vie de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vos sens aiguisés face à l'ennemi vous rendent plus dangereux que ce que votre force physique laisse à imaginer. Après avoir étudié vos ennemis durant un moment, votre perspicacité vous permet d'agir rapidement et de les frapper là où cela leur fera le plus mal. Vous épauliez souvent les membres plus robustes de votre groupe, vous protégeant de manière avisée tout en leur prodiguant une aide vitale.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Peu de gens résistent à vos examens. Vous n'êtes peut-être pas la personne la plus charmante qui soit, mais vous voyez les choses telles qu'elles sont et comprenez les situations sociales assez vite. Après tout, chaque conversation est une enquête et nul ne sait ce que vous pourriez y découvrir !

EN EXPLORATION...

Vous cherchez des indices dans votre environnement. Vous vous révélez souvent être un allié précieux en servant d'éclaireur, en analysant les difficultés d'une énigme ou de phénomènes mystérieux et en suivant des pistes susceptibles de dévoiler des informations avantageuses.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous étudiez des sujets anciens et récents, vous faites de nouveaux alliés avec lesquels partager des informations et vos passe-temps vous permettent de garder l'esprit actif. Vous pourriez mettre quelques pièces de côté en travaillant comme détective privé ou comme consultant des forces de l'ordre locales.

VOUS...

- Commencez à poser des questions (dont certaines sont assez intrusives) sitôt que vous faites face à une énigme.
- Souhaitez découvrir la signification cachée derrière tout ce que vous trouvez et identifier les intrigues sociales qui dirigent réellement les événements en coulisse.
- Êtes si impliqué dans une affaire que vous ignorez tout le reste, jugeant cela trivial.

LES AUTRES...

- Trouvent la cascade d'informations que vous débitez très utile, quoique difficile à comprendre en intégralité.
- Sont parfois ennuyés par le fait que vous soyez un tel je-sais-tout.
- Se reposent sur vous pour résoudre des mystères, des énigmes et tous les autres défis qui nécessitent de la curiosité intellectuelle et du raisonnement.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION

Expert en Perception

JETS DE SAUVEGARDE

Qualifié en Vigueur
Expert en Réflexes
Expert en Volonté

COMPÉTENCES

Qualifié en Société
Qualifié dans une ou plusieurs compétences déterminées par votre méthodologie
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 4 plus votre modificateur d'Intelligence

ATTAQUES

Qualifié avec les armes simples et les armes de guerre
Qualifié en attaques à mains nues

DÉFENSES

Qualifié avec les armures légères
Qualifié pour la défense sans armure

DD DE CLASSE

Qualifié dans le DD de classe enquêteur

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

TABLEAU 2-1 : PROGRESSION DE L'ENQUÊTEUR

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, don d'enquêteur, élaborer un stratagème, frappe stratégique 1d6, maîtrises initiales, méthodologie, sur l'affaire
2	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
3	Amélioration de compétence, bonne leçon, bonne mémoire, don général
4	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
5	Amélioration de compétence, bonne leçon, don ancestral, expertise avec les armes, frappe stratégique 2d6, primes de caractéristiques
6	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
7	Amélioration de compétence, bonne leçon, don général, sens alertes, spécialisation martiale
8	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
9	Amélioration de compétence, bonne leçon, don ancestral, expertise de l'enquêteur, frappe stratégique 3d6, vigueur surhumaine
10	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur, primes de caractéristique
11	Amélioration de compétence, bonne leçon, don général, Improvisation déductive, résolution
12	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
13	Amélioration de compétence, bonne leçon, don ancestral, expertise des armures légères, frappe stratégique 4d6, maîtrise martiale, sens extraordinaires
14	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
15	Amélioration de compétence, bonne leçon, don général, évasion, primes de caractéristiques, spécialisation martiale supérieure
16	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
17	Amélioration de compétence, bonne leçon, don ancestral, frappe stratégique 5d6, résolution accrue
18	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur
19	Amélioration de compétence, bonne leçon, détective maître, don général, maîtrise des armures légères
20	Amélioration de compétence, don de compétence, don d'enquêteur, primes de caractéristique

CAPACITÉS DE CLASSE

En tant qu'enquêteur, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les noms des pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

ASCENDANCE ET HISTORIQUE

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

SUR L'AFFAIRE

En tant qu'enquêteur, vous considérez vos aventures comme des affaires à résoudre. Vous gagnez une activité et une réaction à utiliser lors d'enquêtes : Suivre une piste et Partage d'indices.

SUIVRE UNE PISTE

CONCENTRATION | **EXPLORATION** | **ENQUÊTEUR**

Fréquence une fois toutes les 10 min

Vous passez 1 min à examiner les détails d'un potentiel indice, désignant le sujet lié à cet indice comme la cible de votre enquête active. Ce dernier est en général une créature, un objet ou un petit lieu (comme une pièce ou un couloir), mais le MJ pourrait autoriser un autre périmètre d'enquête. Vous n'avez pas besoin de connaître l'identité, le but ou la nature du sujet mais devez être conscient de son existence. Par exemple, trouver une empreinte est un indice suffisant pour enquêter sur la créature à son origine et voir le croquis d'un objet ou d'un lieu peut aussi suffire à lancer une enquête à ce sujet.

Lorsque vous tentez un test de Perception ou de compétence pour enquêter sur un sujet précis, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 au test. Les tests auxquels ceci s'applique dépendent des actions utilisées pour enquêter et sont déterminés par le MJ, mais ce sont en général des tests de Perception ou de compétences qui utilisent l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme.

Vous pouvez mener deux enquêtes actives à la fois. Si vous Suivez une autre piste après cela, le sujet doit être différent de celui de vos enquêtes en cours (pour autant que vous le sachiez en tout cas) et vous abandonnez l'un des sujets actuels de votre choix. Une fois que vous avez abandonné une poursuite, vous ne pouvez plus Suivre cette Piste jusqu'à la fin de vos prochains préparatifs quotidiens.

PARTAGE D'INDICES ↻

CONCENTRATION | **ENQUÊTEUR**

Fréquence une fois toutes les 10 min

Déclencheur. Une autre créature tente un test pour enquêter sur une piste que vous suivez.

Vous partagez des informations avec la créature déclencheur. Elle gagne un bonus de circonstances à son test égal à votre bonus de circonstances aux tests pour enquêter en Suivant une piste. Le MJ peut ajouter les traits nécessaires à cette réaction selon la situation, comme audible et verbal si vous donnez l'information à voix haute.

ÉLABORER UN STRATAGÈME

Vous pouvez imaginer le déroulement d'un combat dans votre tête, utilisant votre cerveau plutôt que votre force pour exécuter une attaque.

ÉLABORER UN STRATAGÈME ↗

CONCENTRATION | **FORTUNE** | **ENQUÊTEUR**

Fréquence une fois par round

Vous examinez les faiblesses d'un ennemi au combat et les utilisez pour élaborer un plan d'attaque contre lui. Choisissez une créature que vous pouvez voir et lancez un d20. Si vous Frappez cette créature plus tard durant ce round, vous devez considérer le jet pour Élaborer un stratagème comme le jet d'attaque de votre Frappe au lieu d'en

faire un nouveau. Cela ne fonctionne que pour la première Frappe que vous effectuez contre cette créature durant ce round, pas pour les attaques suivantes.

Lorsque vous utilisez ce remplacement, vous pouvez aussi ajouter votre modificateur d'Intelligence au jet d'attaque plutôt que vos modificateurs de Force ou de Dextérité, si votre Frappe utilise une arme de corps à corps au trait agile ou finesse, une attaque à mains nues au trait agile ou finesse, une arme à distance (qui doit posséder le trait agile ou finesse si c'est une arme de corps à corps avec le trait de jet) ou une matraque.

Si vous savez que la créature choisie est le sujet d'une piste que vous suivez, vous pouvez utiliser ce pouvoir comme une action gratuite.

MÉTHODOLOGIE

Grâce à vos études, vous vous y connaissez dans de nombreux domaines, mais l'un d'eux vous intéresse tout particulièrement. Choisissez une méthodologie. Les méthodologies présentes dans ce livre sont les suivantes.

SCIENCES ALCHIMIQUES

Votre méthodologie met à l'honneur l'analyse chimique et alchimique, ainsi que la collecte d'informations issues de particules et de fluides inhabituels trouvés sur les lieux. Vous possédez assez de savoir-faire alchimique pour préparer quelques teintures qui vous aideront lors de vos enquêtes.

Vous êtes qualifié en Artisanat et gagnez le don de compétence Artisanat alchimique (*Livre de base* p. 258) En outre, vous gagnez un formulaire standard gratuitement et apprenez les formules de deux objets alchimiques ordinaires de niveau 1 supplémentaires, qui doivent être des élixirs ou des outils. À chaque fois que vous gagnez un niveau, vous apprenez la formule d'un élixir alchimique ou d'un outil alchimique ordinaire du niveau d'objet que vous êtes capable de créer.

Durant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez créer un nombre de fioles polyvalentes (des concoctions alchimiques qui peuvent vite être changées en élixirs et outils alchimiques) égal à votre modificateur d'Intelligence. Vous pouvez utiliser l'action Teinture rapide pour changer l'une d'entre elles en élixir ou outil alchimique dont vous connaissez la formule.

TEINTURE RAPIDE

ENQUÊTEUR | MANIPULATION

Coût 1 fiole polyvalente

Conditions. Vous connaissez la formule de l'objet alchimique que vous êtes en train de créer, tenez ou portez des outils d'alchimistes et avez une main libre.

Vous concoctez rapidement une teinture éphémère. Vous créez un unique élixir ou outil alchimique d'un niveau inférieur ou égal au vôtre sans avoir à dépenser le coût monétaire normal en réactifs alchimiques ou à faire de test d'Artisanat. L'objet dispose du trait imprégné, mais n'est efficace que jusqu'à la fin du tour en cours.

EMPIRISME

Tout se réduit à des données. Le calcul des statistiques, l'étude des chiffres et l'utilisation d'un raisonnement inductif vous permet de déterminer le résultat le plus probable d'un scénario et tout ce qui ne semble pas à sa place attire votre attention.

Vous êtes qualifié dans une compétence basée sur l'Intelligence de votre choix. Vous gagnez le don d'enquêteur C'est étrange (p. 72) et l'action gratuite Inspection expéditive.

INSPECTION EXPÉDITIVE

ENQUÊTEUR

Fréquence une fois toutes les 10 min

Vous observez et examinez les alentours très rapidement. Vous souvenez, Cherchez ou Devinez les intentions.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DONS D'ENQUÊTEUR

Consultez ce tableau si vous cherchez à retrouver un don d'enquêteur à l'aide de son nom plutôt que de son niveau

Don	Niveau
Achat improbable	16
Achat prédictif	6
Anticiper le danger	12
Atout du trompeur	18
Combat en aveugle	8
Contournement stratégique	14
C'est étrange	1
Découvertes alchimiques	4
Dénicheur de pièges	1
Détecteur de mensonges	4
Enquête continue	4
Enquêteur de la pègre	1
Enquêteur principal	18
Études flexibles	1
Examen stratégique	4
Expert en KO	1
Faiblesses connues	1
Faire le lien	6
Fausse piste	2
Frappe didactique	16
Juste une dernière chose	10
Partage d'indices général	8
Piste solide	2
Pointe du scalpel	4
Prévoir le futur	14
Prudence du détective	4
Qui est le coupable ?	8
Raisonnement rapide	12
Recherche minutieuse	6
Reconstituer la scène	16
Sentir l'invisible	14
Simple faits	20
Stratagème partagé	2
Stratège athlète	2
Stratégie continue	10
Suspect d'opportunité	10
Tout le monde est un suspect	20

MÉDECINE LÉGALE

Vous avez appris que dans la plupart des cas, surtout lorsqu'il s'agit de meurtre, les criminels ont tendance à laisser plus de preuves du crime sur le corps que ce qu'ils croient. Les informations relayées par les contusions, les fractures des os, les éclaboussures de sang et même le cycle de vie des insectes charognards peuvent fournir de précieux indices qui permettent de reconstituer la scène.

Vous êtes qualifié en Médecine et gagnez les dons de compétence Sagacité médico-légale (p. 208) et Médecine militaire (*Livre de base* p. 264). Quand vous utilisez Médecine militaire et obtenez un succès, la cible regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre niveau et devient temporairement immunisée durant 1 h et non 1 jour.

INTERROGATOIRE

Les gens ne peuvent pas s'empêcher de vous faire confiance, que ce soit dû à votre sympathie inhérente ou à votre tendance inflexible à vous en tenir à la vérité. Quelque chose chez vous fait parler les autres et vous avez développé des techniques d'interrogatoire pour obtenir la vérité durant vos enquêtes.

Vous êtes qualifié en Diplomatie. Vous gagnez le don de compétence Gardez votre calme (p. 204). Vous pouvez aussi Suivre une piste durant une conversation plutôt que d'y dédier du temps, si la conversation dure au moins 1 min. Par exemple, tout en essayant de Faire bonne impression, vous pourriez considérer la créature avec laquelle vous parlez comme une piste et Suivre la piste d'un objet alors que quelqu'un vous donne des informations sur ce dernier. Vous obtenez également l'action Question pointilleuse.

QUESTION POINTILLEUSE

AUDIBLE | CONCENTRATION | ENQUÊTEUR | LINGUISTIQUE | MENTAL

Vous posez une question qui charme ou provoque quelqu'un de la façon souhaitée. Posez la question à une créature qui n'est pas votre alliée, que vous pouvez voir et avec laquelle vous avez discuté. Tentez un test de Diplomatie contre son DD de Volonté. Ensuite, la créature est temporairement immunisée pendant 1 h.

Succès critique. La cible doit répondre à votre question de façon directe. Elle n'est pas obligée de dire la vérité, mais vous gagnez un bonus de circonstances de +4 à votre DD de Perception si elle tente de vous Mentir.

Succès. Comme un succès critique, mais le bonus de circonstances est de +2.

Échec. La cible peut refuser de vous répondre comme d'habitude.

Échec critique. La cible peut refuser de vous répondre comme d'habitude et son attitude envers vous empire d'un cran à cause de votre curiosité agaçante.

DONS D'ENQUÊTEUR

Au niveau 1, puis tous les niveaux pairs, vous gagnez un don de classe d'enquêteur.

FRAPPE STRATÉGIQUE

Lorsque vous frappez attentivement avec préméditation, vous infligez un coup révélateur. Quand vous effectuez une Frappe qui ajoute votre modificateur d'Intelligence à votre jet d'attaque grâce à Élaborer un stratagème, vous infligez 1d6 dégâts de précision supplémentaires.

Plus votre niveau d'enquêteur augmente, plus votre frappe stratégique est meurtrière. Vous augmentez de un le nombre de dés aux niveaux 5, 9, 13 et 17.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE

2E

Vous gagnez plus d'améliorations de compétences que les membres des autres classes. Au niveau 2 et tous les niveaux suivants, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté ou pour devenir expert dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS DE COMPÉTENCES

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

BONNE MÉMOIRE

Vous pouvez vous souvenir de faits pertinents sur des sujets qui ne font pas partie de vos spécialités. Votre bonus de maîtrise aux tests de compétence inexpérimentée pour Se souvenir est égal à votre niveau et non pas à +0.

BONNES LEÇONS

Au niveau 3 et tous les niveaux impairs suivants, vous gagnez un don de compétence. Ce don doit être lié aux compétences basées sur l'Intelligence, la Sagesse, le Charisme ou à la compétence gagnée grâce à votre méthodologie.

DONS GÉNÉRAUX

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général.

DONS ANCESTRAUX

Vous gagnez un don ancestral au niveau 4 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé.

EXPERTISE AVEC LES ARMES

Vous vous consacrez à l'apprentissage approfondi du maniement de vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les armes de guerre et les attaques à mains nues devient expert.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

SENS ALERTES

Au cours de vos aventures, vous avez développé une conscience aigüe de votre environnement et portez une grande attention aux détails. Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

SPÉCIALISATION MARTIALE

Vous pouvez infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

EXPERTISE DE L'ENQUÊTEUR

Vous avez peaufiné vos techniques d'enquête à un degré exceptionnel. Le bonus de circonstances de Suivre une piste augmente à +2. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe enquêteur devient expert.

2E

VIGUEUR SURHUMAINE

Vous bénéficiez d'une constitution incroyablement robuste. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

IMPROVISATION DÉDUCTIVE

Vous utilisez vos talents de déduction pour accomplir toutes les tâches nécessaires à la résolution de l'enquête. Vous pouvez tenter tous les tests qui nécessitent que vous soyez qualifié dans une compétence même si vous êtes en réalité inexpérimenté. Vous pouvez tenter tous les tests qui nécessitent que vous soyez expert dans une compétence tant que vous êtes qualifié dans celle-ci. Enfin, vous pouvez tenter tous les tests qui nécessitent que vous soyez maître dans une compétence tant que vous êtes expert dans celle-ci.

RÉSOLUTION

Votre résolution cuirasse votre esprit. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, celui-ci est transformé en succès critique.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES LÉGÈRES

Vous avez appris à esquiver lorsque vous portez une armure légère ou que vous n'avez pas d'armure. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient expert.

SE

MÂTRISE MARTIALE

Vous connaissez parfaitement vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les armes de guerre et les attaques à mains nues devient maître.

SENS EXTRAORDINAIRES

Vous décelez des choses quasiment impossibles à remarquer pour une personne ordinaire. Votre rang de maîtrise en Perception passe à légendaire.

ÉVASION

Vous avez appris à vous déplacer rapidement afin d'échapper aux explosions, au souffle d'un dragon et à bien pire. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître. Quand vous obtenez un succès sur un jet de Réflexes, celui-ci est transformé en succès critique.

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE

Les dégâts que vous infligez grâce à votre spécialisation martiale passent à 4 avec les armes et les attaques à mains nues si vous possédez le rang expert avec celles-ci, à 6 si vous possédez le rang maître et à 8 si vous possédez le rang légendaire.

RÉSOLUTION ACCRUE

Vos entraînements poussés vous ont permis de développer une incroyable résistance mentale. Votre rang de maîtrise des jets de sauvegarde de Volonté devient légendaire. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, vous remportez à la place un succès critique. Quand vous obtenez un échec critique à un jet de Volonté, celui-ci se transforme en échec. Quand vous échouez à un jet de Volonté contre un effet qui vous inflige des dégâts, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

9E

11E

11E

13E

13E

13E

15E

15E

17E

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

MAÎTRE DÉTECTIVE

19E

En tant que maître détective, vous pouvez résoudre toutes les énigmes et trouver tous les indices disponibles. Si vous suivez l'objet d'une piste et entrez dans un nouveau lieu qui contient un autre indice permettant de résoudre le mystère, le MJ vous informe de son existence et de son type : un objet, une personne, l'effet d'un sort ou autre. Lorsque vous trouvez l'indice, le MJ vous en informe. S'il y a plus d'un indice à cet endroit, il choisit lequel vous indiquer. Lorsque vous trouvez l'un des indices du lieu, il vous en informe même si ce n'était pas celui qu'il avait choisi ou qu'il en reste d'autres. Votre rang de maîtrise dans le DD de classe enquêteur devient maître.

MAÎTRISE DES ARMURES LÉGÈRES

19E

Vous maîtrisez mieux les armures légères et êtes ainsi capable de mieux esquiver les coups. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient maître.

DONS D'ENQUÊTEUR

À chaque fois que vous gagnez un don d'enquêteur, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

C'EST ÉTRANGE

DON 1
ENQUÊTEUR

Lorsque vous entrez dans un nouvel endroit, comme une pièce ou un couloir, vous remarquez immédiatement tout ce qui sort de l'ordinaire. Le MJ détermine ce que c'est, ou s'il n'y a rien à remarquer, sans parler des indices évidents qui peuvent être facilement remarqués sans test ou sans véritable recherche. Vous apprenez seulement qu'une zone ou qu'un objet est suspect, sans savoir pourquoi. Par exemple, si vous entrez dans un bureau avec une grosse tache de sang sur le sol, cette dernière est si évidente et suspecte que vous l'avez déjà remarquée, le MJ peut alors vous dire qu'il y a plutôt quelque chose de louche à propos du tiroir du bureau. Là, vous devriez enquêter un peu plus sur le tiroir pour trouver la chose qui sort de l'ordinaire. C'est étrange ne révèle pas les créatures suspectes.

Vous n'obtenez pas d'avantage si vous quittez une pièce et y revenez plus tard, mais si un changement majeur s'y est produit et qu'il s'est écoulé du temps, le MJ pourrait en décider autrement.

DÉNICHEUR DE PIÈGES

DON 1
ENQUÊTEUR

Votre intuition vous avertit des dangers et de la présence de pièges. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos tests de Perception pour trouver des pièges, à votre CA contre les attaques des pièges et aux jets de sauvegarde contre les pièges. Même si vous n'êtes pas en train de Fouiller, vous faites un test pour trouver des pièges qui nécessiteraient normalement que vous Fouilliez. Vous devez cependant remplir les autres conditions nécessaires à la découverte du piège.

Vous pouvez désactiver des pièges qui nécessitent le rang maître en Vol. Si vous êtes déjà maître en Vol, vous pouvez alors désactiver des pièges qui nécessitent de posséder un rang de maîtrise légendaire et vos bonus de circonstances contre les pièges sont de +2.

ENQUÊTEUR DE LA PÈGRE

DON 1
ENQUÊTEUR

Grâce à votre travail en tant qu'enquêteur, vous connaissez bien les milieux criminels. Peut-être en faites-vous partie vous-même, ou peut-être avez-vous appris leur façon d'opérer depuis l'extérieur. Vous devenez qualifié en Connaissance de la pègre et gagnez le bonus de circonstances de Suivre une piste aux tests de Vol pour enquêter sur le sujet de votre piste (comme les tests pour Voler un indice à un suspect ou pour Crocheter une serrure afin d'ouvrir un coffre contenant des documents compromettants).

ÉTUDES FLEXIBLES

DON 1
ENQUÊTEUR

Vous avez collecté des échantillons d'informations sur plusieurs disciplines auxquels vous référer lorsque vous vous préparez pour diverses tâches. Pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez bachoter l'un de ces sujets pour devenir temporairement qualifié dans une compétence de votre choix. Vous bénéficiez de cette maîtrise jusqu'à vos prochains préparatifs. Dans la mesure où cette maîtrise est temporaire, vous ne pouvez pas l'utiliser comme prérequis pour bénéficier d'une amélioration de compétence ou d'une option permanente de personnage, comme un don.

EXPERT EN KO

DON 1
ENQUÊTEUR

Vous avez assimilé des techniques de combat qui vous permettent de prendre le dessus et de faire tomber des criminels vivants. Vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence pour les jets d'attaques lorsque vous Élaborez un stratagème si vous utilisez une arme appartenant au groupe des gourdins à une main (comme un gourdin, un bâton ou une matraque), en plus des armes habituelles, et ces Frappes répondent aux critères de votre frappe stratégique. De plus, vous pouvez rendre chacune de vos Frappes non létale sans subir le malus habituel de -2.

FAIBLESSES CONNUES

DON 1
ENQUÊTEUR

Lorsque vous Élaborez un stratagème, vous pouvez aussi tenter un test pour Vous souvenir au cours de cette action. Si vous obtenez un succès critique, vous remarquez une faiblesse et gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre jet d'attaque d'Élaborer un stratagème. Si vous transmettez immédiatement cette information à vos alliés et que cela compte dans le test, chacun d'entre eux gagne un bonus de circonstances de +1 à leur prochain jet d'attaque contre le sujet, tant qu'ils effectuent leur attaque avant le début de votre prochain tour.

NIVEAU 2

FAUSSE PISTE

DON 2
ENQUÊTEUR

Vous êtes très doué pour éviter les fausses routes dans une enquête. Quand vous Suivez une piste, le MJ vous dit si celle que vous avez choisie est sans intérêt. Par exemple, si vous avez trouvé une éclaboussure de boue grise sur un mur, pensé qu'elle était suspecte et Suivi cette piste, le MJ doit vous avertir si aucun mystère n'y est lié. Lorsqu'il vous dit qu'une piste est sans importance, vous pouvez refuser de la suivre, gardant toutes les autres pistes que vous suiviez déjà. Vous ne pouvez plus utiliser Suivre une piste pendant 10 minutes, comme d'habitude.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX**PISTE SOLIDE****DON 2****ENQUÊTEUR**

Parfois, votre enquête se divise en mystères plus petits, mais vous n'oubliez jamais de prendre du recul. Une fois par jour, lorsque vous abandonnez le sujet d'une piste pour en poursuivre une autre, vous pouvez désigner la piste abandonnée comme votre piste solide du jour. Même si vous avez cessé de la suivre, vous pouvez y revenir à volonté en utilisant une action unique possédant le trait concentration. Ceci met fin à l'une de vos pistes, comme d'habitude.

Pendant vos prochains préparatifs quotidiens, vous pouvez garder votre piste solide ou l'abandonner. Dans le second cas, cela vous permet d'en désigner une nouvelle plus tard dans la journée.

STRATAGÈME PARTAGÉ**DON 2****ENQUÊTEUR**

Les plans que vous élaboriez incluent aussi vos alliés. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque pour laquelle vous avez remplacé votre jet d'attaque suite à l'Élaboration d'un stratagème, désignez un allié. La créature que vous touchez est prise au dépourvu par la prochaine attaque de cet allié, s'il l'effectue avant le début de votre prochain tour.

STRATÈGE ATHLÈTE**DON 2****ENQUÊTEUR**

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous savez manipuler les articulations et le poids du corps d'autrui de façon calculée. Vous pouvez utiliser Élaborer un stratagème pour modifier une Frappe, mais aussi pour modifier une tentative de Désarmement, de Saisie, de Poussée ou de Croc-en-jambe en

remplaçant le jet d'Élaborer un stratagème par un test d'Athlétisme. Vous devez appliquer ce changement à la première attaque éligible que vous effectuez, que ce soit une Frappe ou l'une des actions d'Athlétisme.

Vous pouvez aussi utiliser votre modificateur d'Intelligence plutôt que celui de Force pour le test d'Athlétisme lorsque vous remplacez le jet d'Élaborer un stratagème, sauf si l'arme utilisée pour la manœuvre ne répond pas aux exigences permettant d'utiliser l'Intelligence avec un stratagème.

NIVEAU 4**DÉCOUVERTES ALCIMIQUES****DON 4****ENQUÊTEUR**

Prérequis méthodologie de sciences alchimiques

Vous avez passé plus de temps dans votre laboratoire pour améliorer votre savoir en alchimie. À chaque fois que vous montez de niveau, vous apprenez les formules de deux objets alchimiques au lieu d'un. Ils doivent toujours être des élixirs ou des outils. Le nombre de fioles polyvalentes que vous pouvez créer chaque jour augmente de 1 si vous êtes expert en Artisanat, de 2 si vous êtes maître et de 3 si vous êtes légendaire.

DÉTECTEUR DE MENSONGES**DON 4****ENQUÊTEUR**

Prérequis méthodologie d'empirisme ou d'interrogatoire

Vous êtes doué pour repérer les mensonges : la sueur, les rougeurs, une voix tremblante, un pouls qui s'accélère. Vous gagnez un bonus

EXEMPLE D'ENQUÊTEUR



MÉDECIN LÉGISTE

Lorsque quelqu'un trouve un corps, vous êtes le premier sur les lieux. Vous partagez avec votre équipe les indices trouvés par votre œil acéré pour être certain de toujours arrêter le coupable.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Privilégiez l'Intelligence, suivie de la Sagesse pour soutenir votre perspicacité et vos capacités de guérison. La Dextérité vous aide à vous défendre.

COMPÉTENCES

Arcanes, Athlétisme, Diplomatie, Médecine, Occultisme, Religion, Société, Survie

MÉTHODOLOGIE

Médecine légale

DON DE DÉPART

C'est étrange

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Pointe du scalpel (4e), Recherche minutieuse (6e), Contournement stratégique (14e), Reconstituer la scène (16e)

de circonstances de +1 à vos tests de Perception pour Deviner les intentions et à votre DD de Perception lorsque quelqu'un tente de vous Mentir. Lorsque vous déterminez que quelqu'un vous ment, vous pouvez utiliser sa duperie à votre avantage pour gagner un bonus de circonstances de +1 au prochain test de Duperie, de Diplomatie, d'Intimidation ou de Représentation que vous tentez contre cette créature durant la minute suivante.

ENQUÊTE CONTINUE

DON 4

ENQUÊTEUR

Vous enquêtez toujours sur vos alentours, même en effectuant d'autres activités. Vous pouvez vous déplacer à pleine Vitesse lors de l'activité d'exploration Enquêteur et effectuer une seconde activité d'exploration en même temps.

EXAMEN STRATÉGIQUE

DON 4

ENQUÊTEUR

En observant les déplacements de vos ennemis, vous avez repéré leurs forces et faiblesses. En cas de coup critique sur une Frappe pour laquelle vous avez échangé votre jet d'attaque grâce à Élaborer un stratagème, le MJ choisit de partager avec vous l'une des informations suivantes à propos de l'ennemi ciblé.

- La plus grande faiblesse de l'ennemi
- La plus grande résistance de l'ennemi
- Le jet de sauvegarde le plus bas de l'ennemi
- L'une des immunités de l'ennemi

Le MJ peut choisir de façon délibérée ou aléatoire, mais il ne peut pas choisir une information qui n'est pas applicable (comme choisir une immunité pour un ennemi qui n'en possède pas). Cela s'applique uniquement à votre premier coup critique sur une créature donnée.

POINTE DU SCALPEL

DON 4

ENQUÊTEUR

Prérequis méthodologie de médecine légale

Vos connaissances précises de l'anatomie bénéficient à vos stratagèmes. En cas de coup critique sur une attaque pour laquelle vous aviez remplacé votre jet d'attaque grâce à Élaborer un stratagème, si cette dernière inflige des dégâts perforants ou tranchants, ajoutez aussi 1d6 dégâts de saignement persistants à la cible.

PRUDENCE DU DÉTECTIVE

DON 4

ENQUÊTEUR

Lorsque vous êtes sur une enquête, vous restez vigilant et résolu pour éviter tout piège susceptible de se déclencher. Vous gagnez le bonus de circonstances de Suivre une piste aux jets de sauvegarde (et leurs DD, de façon habituelle) contre le sujet d'une piste et vous pouvez utiliser Partage d'indice pour aider un allié à son jet de sauvegarde contre celui-ci.

NIVEAU 6

ACHAT PRÉDICTIF

DON 6

ENQUÊTEUR

Vous avez l'objet de la situation. Vous gagnez les dons Planificateur prescient et prescience des consommables (p. 208). Lorsque vous utilisez Planificateur prescient, vous pouvez sortir l'objet avec une activité à deux actions pour ôter votre sac à dos (ou tout contenant similaire) et l'en sortir, plutôt que de le faire en 1 min.

FAIRE LE LIEN**DON 6****PEU COURANT** **CONCENTRATION** **ENQUÊTEUR** **SECRET****Conditions.** Vous devez suivre au moins deux pistes.

Les liens éphémères entre les personnes, les lieux et les concepts ne sont pas perçus par la plupart des gens, mais les repérer est votre fonds de commerce. Vous passez 10 minutes à examiner deux pistes différentes que vous suivez. Puis vous tentez un test pour enquêter sur leur lien. À moins que le MJ en décide autrement, c'est un test d'Artisanat si elles partent toutes deux d'objets ou un test de Société pour tous les autres cas. Si l'un des sujets est une créature, ce test utilise en général son DD le plus haut entre la Duperie et la Volonté. Si aucun des sujets n'est une créature mais qu'au moins un des deux est un objet, le DD est en général un DD difficile du niveau d'objet le plus élevé. Si aucun des deux cas ne s'applique, le DD est généralement un DD difficile expert ou maître (22 ou 32). Une fois que vous avez tenté de Faire le lien entre deux pistes particulières, vous ne pourrez plus réitérer la même manœuvre, à moins que le MJ vous y autorise après que vous avez appris un nombre important de nouvelles informations.

Succès critique. Le MJ vous explique à quel point les deux pistes sont liées : très liées, partiellement liées, approximativement liées ou pas liées. Il vous donne aussi l'un des liens spécifiques qui les unit, s'il y en a.

Succès. Comme un succès critique, mais le MJ ne vous indique pas de lien spécifique.

Échec. Vos recherches n'aboutissent pas.

Échec critique. Vous interprétez mal l'information. Comme un succès, mais le MJ vous donne un degré de connexion incorrect.

RECHERCHE MINUTIEUSE**DON 6****ENQUÊTEUR**

Lorsque vous réussissez à un test pour Vous souvenir, vous apprenez un fait additionnel à propos du sujet. En cas de réussite critique, vous pouvez même gagner encore plus d'informations et de contexte, au bon vouloir du MJ.

NIVEAU 8**COMBAT EN AVEUGLE****DON 8****ENQUÊTEUR****Prérequis** maître en Perception

Votre vision martiale vous permet de ressentir la présence de vos adversaires masqués ou invisibles. Vous n'avez pas besoin de réussir un test nu pour cibler des créatures masquées. Vous n'êtes pas pris au dépourvu par les créatures qui sont cachées (sauf si vous êtes pris au dépourvu pour une raison qui n'est pas liée à leur état caché) et il vous suffit de réussir un test nu DD 5 pour cibler une créature cachée.

Si vous êtes adjacent à une créature non détectée d'un niveau égal ou inférieur au vôtre, vous la considérez comme seulement cachée.

PARTAGE D'INDICES GÉNÉRAL**DON 8****ENQUÊTEUR**

Vous pouvez partager des indices avec tous vos alliés en même temps. Lorsque vous utilisez la réaction Partage d'indices, chaque allié qui tente le même test pour Enquêter sur une piste reçoit le bonus de circonstances. Si vous utilisez ce pouvoir lors d'une rencontre, ils doivent tenter leur test pendant le round qui suit celui durant lequel vous avez partagé vos indices.

QUI EST LE COUPABLE ?**DON 8****PEU COURANT** **ENQUÊTEUR****Fréquence** une fois par jour

Vous étudiez attentivement votre enquête et précisez certains détails. Quand vous Suivez une piste, vous pouvez passer 10 minutes au lieu d'une pour poser deux questions au MJ en terminant votre activité. Il doit répondre de façon honnête par « oui » ou « non », mais si sa réponse est trompeuse ou ne peut pas s'appliquer à votre enquête, il peut répondre « insignifiant ». Vous ne pouvez utiliser Qui est le coupable ? qu'une fois par piste, même sur des jours différents.

Vos questions doivent être issues de la liste suivante et s'appliquent à toutes les créatures et indices trouvés :

- L'indice a-t-il été laissé par un [trait de créature] ? (Choisissez un trait de créature tel qu'humanoïde, mort-vivant ou nain. Il doit être valable au moment où l'indice a été laissé.)
- L'indice a-t-il été déposé ici il y a moins d'une heure ?
- L'indice a-t-il été déposé ici il y a moins d'un jour ?
- Lorsqu'elle a laissé l'indice ici, la créature était-elle dans un état émotionnel intensifié ?
- La créature a-t-elle tenté de dissimuler l'indice ?


NIVEAU 10**JUSTE UNE DERNIÈRE CHOSE** **DON 10****FORTUNE** **ENQUÊTEUR****Conditions.** Votre action la plus récente était Feinter, Solliciter ou Démoraliser et vous avez échoué, mais pas de façon critique.

Après avoir échoué à votre tentative pour influencer quelqu'un, vous ajoutez une partie d'information ou posez une question pointilleuse, rattrapant sans doute votre échec. Relancez le test raté et conservez le nouveau résultat. Si la cible du test raté est le sujet d'une piste que vous suivez, doublez le bonus de Suivre une piste pour le deuxième lancer. Cette créature est temporairement immunisée à Juste une dernière chose durant 1 jour.

Vous pouvez aussi utiliser cette action sur un échec non critique à un test pour Mentir, Recueillir des informations, Faire bonne impression ou Contraindre. Dans ce cas, plutôt que de dépenser 1 action, ajouter Juste une dernière chose prend la moitié du temps initialement passé sur le test, avec un minimum d'un round supplémentaire.

STRATÉGIE CONTINUE**DON 10****ENQUÊTEUR****Prérequis** frappe stratégique

Vous étudiez constamment de petits aspects des déplacements de chacun, même si vous n'avez pas élaboré de stratagème en avance. Sur chaque Frappe pour laquelle vous n'avez pas Élaboré un stratagème, vous infligez quand même des dégâts de précision égaux au nombre de dés de dégâts de votre frappe stratégique tant que l'arme ou l'attaque à mains nues utilisée vous aurait permis d'utiliser votre modificateur d'Intelligence si vous aviez Élaboré un stratagème.

SUSPECT D'OPPORTUNITÉ **DON 10****ENQUÊTEUR****Fréquence.** Une fois par heure**Déclencheur.** Un ennemi effectue une action hostile envers vous en combat.

Parfois, quelque chose s'immisce dans votre enquête sans prévenir, comme une embuscade ayant pour but d'y mettre fin. Vous avez

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

EXEMPLE D'ENQUÊTEUR



CHIMISTE

Grâce à des composés chimiques élaborés avec prudence, vous trouvez des indices chimiques sur les scènes de crime et stimulez votre sagacité d'enquêteur avec des mutagènes et d'autres élixirs.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Vous privilégiez l'Intelligence pour l'alchimie et votre raisonnement déductif. La Dextérité vous permet d'éviter les blessures et la Constitution vous garde en forme.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Arcanes, Artisanat, Duperie, Diplomatie, Nature, Société, Discrétion, Vol

MÉTHODOLOGIE

Sciences alchimiques

DON DE DÉPART

Faiblesses connues

DONS DE PLUS HAUT NIVEAU

Découvertes alchimiques (4e), Achat prédictif (6e), Achat improbable (16e)

appris à compartimenter votre piste principale et à en suivre une nouvelle suite à votre malheur actuel. Vous Suivez la piste de l'ennemi déclencheur, mettant de côté l'une de vos pistes actives sans qu'elle ne prenne fin si vous en possédez déjà deux. À la fin de l'affrontement, vous cessez de Suivre la piste de l'ennemi déclencheur et récupérez la précédente, si vous en aviez une.

NIVEAU 12

ANTICIPER LE DANGER ↷

DON 12

CONCENTRATION | ENQUÊTEUR

Déclencheur. Une créature vous cible avec une attaque et vous pouvez voir votre assaillant.

Vous imaginez chacune des possibilités d'attaques de votre ennemi et tentez de toutes les éviter. Le jet d'attaque déclencheur cible votre DD de Perception au lieu de votre CA. Bien que cela vous permette d'éviter les malus de CA, cela n'annule pas les états ou les autres effets qui causent de tels malus. Par exemple, un ennemi avec une attaque sournoise pourrait quand même vous infliger des dégâts supplémentaires et vous prendre au dépourvu, mais vous ne subiriez pas le malus de circonstances de -2 en vous défendant.

RAISONNEMENT RAPIDE ↻

DON 12

ENQUÊTEUR

Votre esprit examine les indices à un rythme incroyable. Vous pouvez effectuer instantanément jusqu'à cinq actions Se souvenir. Si vous avez des pouvoirs spéciaux ou des actions gratuites qui se déclenchent normalement quand vous Vous souvenez, vous ne pouvez pas les utiliser avec ces actions.

NIVEAU 14

CONTOURNEMENT STRATÉGIQUE

DON 14

ENQUÊTEUR

Vos plans prennent en compte la résistance de vos ennemis, ce qui vous permet de frapper un grand coup. Lorsque vous réussissez une Frappe pour laquelle vous avez remplacé votre jet d'attaque grâce à Élaborer un stratagème, vous ignorez une quantité de résistance égale à votre modificateur d'Intelligence pour chaque résistance s'appliquant à votre attaque.

PRÉVOIR LE FUTUR

DON 14

PEU COURANT | CONCENTRATION | ENQUÊTEUR | PRÉDICTION

Vous passez 10 minutes de réflexion à prédire mystérieusement le déroulement des événements. Choisissez un but ou une activité précise que vous comptez entreprendre dans la semaine, ou un événement que vous pensez voir se dérouler dans le même laps de temps. Vous analysez la probabilité de sa concrétisation, apprenant si elle est très probable, partiellement probable, partiellement improbable ou très improbable. Vous obtenez aussi un conseil vous suggérant un plan d'action que vos alliés et vous pourriez suivre pour rendre cet événement plus ou moins probable, selon ce que vous préférez. Le MJ détermine la probabilité de réalisation de l'événement et le conseil que vous recevez.

SENTIR L'INVISIBLE ↻**DON 14****ENQUÊTEUR****Déclencheur.** Vous échouez à un test pour Chercher.

Quand vous cherchez vos adversaires, vous remarquez le moindre détail. Même si vous avez échoué au test déclencheur, vous sentez automatiquement la présence des créatures non détectées qui se trouvent dans la zone dans laquelle vous Cherchez et elles ne sont alors plus que cachées en ce qui vous concerne.

NIVEAU 16**ACHAT IMPROBABLE****DON 16****ENQUÊTEUR****Prérequis** Achat prédictif

Cela semble impossible, mais vous avez analysé tous les points de vue et êtes capable de sortir l'objet dont vous avez besoin, même dans les lieux les plus reculés. Vous pouvez utiliser Planificateur prescient même si vous l'avez déjà utilisé après avoir acheté des biens et ce grâce à une action unique plutôt que par une activité à deux actions, le tout en Interagissant pour sortir l'objet. De plus, vous pouvez utiliser Planificateur prescient cinq fois par jour pour sortir un objet consommable ordinaire au moins inférieur de 6 niveaux au vôtre.

FRAPPE DIDACTIQUE**DON 16****ENQUÊTEUR****Prérequis** Stratagème partagé

Quand vous repérez une faiblesse flagrante, vous pouvez travailler avec vos alliés pour détruire votre ennemi. Lorsque vous utilisez Stratagème partagé, vous pouvez désigner jusqu'à 10 alliés au lieu d'un. L'ennemi est pris au dépourvu face à la première attaque de chaque allié désigné effectuée avant votre prochain tour et elles infligent toutes 2d6 dégâts de précision supplémentaires à la cible en cas de succès.

RECONSTITUER LA SCÈNE**DON 16****CONCENTRATION | ENQUÊTEUR**

Vous passez 1 min à examiner un petit lieu (comme une pièce unique) pour deviner quels événements s'y sont déroulés ce jour-là. Cela inclut le fait de se déplacer dans la zone et d'examiner les empreintes, le placement des objets, les boissons ou le sang renversé, etc. Vous obtenez alors une impression mentale indistinctes d'événements importants qui s'y sont déroulés. Cela vous donne des indices et des détails à propos du passé, dont l'ensemble des événements et leur déroulement, mais ce n'est pas un souvenir parfait. Ce n'est pas non plus suffisant pour identifier les personnes impliquées dans ces événements si vous n'étiez pas déjà au courant de leur présence. Vous repérez également divers petits détails déterminés par le MJ qui pourraient se révéler être des indices importants, comme l'arme distinctive utilisée pour un meurtre ou le type de cape porté par une personne présente.

NIVEAU 18**ATOUT DU TROMPEUR** ↻**DON 18****CONCENTRATION | ENQUÊTEUR**

Déclencheur. Vous spécifiez le déclencheur lorsque vous faites vos préparatifs quotidiens (voir les Conditions ci-dessous).

Conditions. Quand vous faites vos préparatifs quotidiens, vous devez préciser pour cette réaction un déclencheur soumis aux mêmes restrictions que ceux de l'action Préparer. Vous choisissez également un unique sort dans les listes de sorts arcaniques, divins, occultes ou primordiaux de niveau 4 ou inférieur. Ce sort ne peut pas avoir de coût et son temps d'incantation ne peut pas dépasser 10 min. Le sort doit être capable de cibler une unique créature et vous devez être une cible valide. Que vous utilisiez des objets magiques trafiqués, des déductions suites à l'étude des interactions magiques ou un autre artifice, vous avez toujours un plan de contingence pour les situations désespérées. Quand le déclencheur se produit, le sort prend effet. Le sort ne cible que vous, peu importe le nombre de créatures qu'il pourrait affecter normalement. Si vous avez défini des conditions de déclenchement particulièrement complexes, le MJ peut décider que le déclencheur ne fonctionne pas. Une fois que ce plan de contingence est déclenché, vous ne pouvez plus utiliser ce sort jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

ENQUÊTEUR PRINCIPAL**DON 18****EXPLORATION | ENQUÊTEUR****Prérequis** Partage d'indices général

Vous passez 1 minute à mettre un maximum de 4 alliés au courant de votre piste. Ces alliés gagnent le même bonus de circonstances que vous lorsque vous Suivez une piste aux jets pour enquêter sur cette dernière. Ce bonus dure jusqu'à ce que vous cessiez de la suivre ou au bout d'un jour, selon ce qui arrive en premier. Cela ne confère aucun des autres avantages de suivre une piste, comme ajouter le bonus de circonstances à vos jets avec la Prudence du détective.

NIVEAU 20**SIMPLES FAITS****DON 20****ENQUÊTEUR****Prérequis** Recherche minutieuse

Votre compréhension des choses est si fondamentale et complète que vos recherches ne peuvent aboutir à une erreur. Vous êtes accéléré de façon permanente et pouvez utiliser l'action supplémentaire pour Vous souvenir. Vos tests pour Vous souvenir ne sont plus secrets. Quand vous Vous souvenez, augmentez le degré de succès de votre résultat d'un cran et si un effet (comme Savoir douteux) vous donne des informations inexactes après votre test pour Vous souvenir, vous savez lesquelles sont fausses. Lorsque l'un de vos alliés Se souvient et gagne une fausse information, vous pouvez le lui dire s'il la partage avec vous.

TOUT LE MONDE EST UN SUSPECT**DON 20****ENQUÊTEUR**

Vous êtes si méfiant envers toutes les personnes rencontrées que vous notez mentalement comment battre chacune d'entre elles, même vos propres alliés. Après avoir Interagi avec une créature durant au moins 1 min, vous Suivez automatiquement sa piste. Vous pouvez suivre un nombre illimité de pistes telles que celle-ci à tout moment et lorsque vous en suivez une nouvelle, vous n'abandonnez aucun de ces sujets automatiques.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX





ORACLE

Votre canalisation des pouvoirs divins est différente des méthodes de prière et de servitude traditionnelles. À la place, vous entrevoyez des vérités divines qui s'étendent à plus d'une déité. Vous comprenez les grands mystères de l'univers représentés par des concepts globaux qui transcendent le bien et le mal, le chaos et la loi, que ce soit parce que vous percevez les points communs entre plusieurs dieux ou ignorez entièrement leur pouvoir. Vous explorez l'un de ces mystères et comptez sur sa puissance pour lancer des sorts miraculeux, mais ce pouvoir a un prix terrible : une malédiction, qui devient plus puissante à mesure que vous en faites usage. Vos pouvoirs sont une épée à double tranchant, que vous percevez peut-être comme un instrument divin ou bien comme une malédiction des dieux.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

CHARISME

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique au Charisme.

POINTS DE VIE

8 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de points de vie de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION

Qualifié en Perception

JETS DE SAUVEGARDE

Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

COMPÉTENCES

Qualifié en Religion
Qualifié dans une ou plusieurs compétences déterminées par votre mystère.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence.

ATTAQUES

Qualifié avec les armes simples
Qualifié en attaques à mains nues

DÉFENSES

Qualifié avec les armures légères
Qualifié pour la défense sans armure

SORTS

Qualifié en jets d'attaque de sort divin
Qualifié pour le DD des sorts divins

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vous puisez dans votre mystère pour gagner en puissance au combat, maintenant l'équilibre entre les effets miraculeux et la sévérité grandissante de votre malédiction, car les exigences divines contradictoires surmènent votre corps physique. Vous lancez des sorts pour aider vos alliés et dévaster vos ennemis ou bien, selon votre mystère, il se peut également que vous vous jetiez au cœur de la mêlée.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Vous comptez sur les visions procurées par votre mystère. Vous pourriez exploiter votre malédiction pour intimider les gens ou cacher ses effets pour mieux vous intégrer.

EN EXPLORATION...

Vous vous recentrez pour reprendre le contrôle sur les terribles conflits métaphysiques à l'origine de votre malédiction, afin de pouvoir puiser dans les pouvoirs de votre mystère plus tard. Vous restez conscient des forces surnaturelles qui vous entourent, peut-être même jetez-vous un œil pour avoir des visions du futur.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous pourriez tenter d'en apprendre plus sur votre mystère et les sources divines qui alimentent votre pouvoir. Fréquenter des gens intéressés par votre mystère pourrait vous aider à mieux supporter sa malédiction. Vous pourriez vous associer à une religion organisée ou même créer votre propre assemblée de fidèles, dévoués à votre mystère.

VOUS...

- considérez vos pouvoirs d'oracle comme une bénédiction, une malédiction ou les deux à la fois.
- Surpassez vos limites pour accomplir de hauts faits magiques.
- Vous fiez à vos objets magiques pour vous fournir une réserve de magie plus sûre et fiable.

LES AUTRES...

- Ne réalisent pas que vos incantations puisent dans un pouvoir divin et pensent plutôt que vous contrôlez des pouvoirs plus étranges, possiblement mauvais.
- Imaginent que vous avez commis quelque chose de terrible puisque vous êtes maudit par les dieux.
- Admirent votre détermination et les sacrifices que vous faites pour accomplir des actes extraordinaires.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONN

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

TABLEAU 2-2 : PROGRESSION DE L'ORACLE

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, incantation divine, maîtrises initiales, mystère, répertoire de sorts
2	Don de compétence, don d'oracle
3	Amélioration de compétence, don général, sorts de niveau 2, sorts emblématiques
4	Don de compétence, don d'oracle
5	Amélioration de compétence, don ancestral, primes de caractéristique, sorts de niveau 3
6	Don de compétence, don d'oracle
7	Amélioration de compétence, don général, incantateur expert, résolution, sorts de niveau 4
8	Don de compétence, don d'oracle
9	Amélioration de compétence, don ancestral, sorts de niveau 5, vigueur magique
10	Don de compétence, don d'oracle, prime de caractéristique
11	Amélioration de compétence, don général, expertise avec les armes, malédiction majeure, sorts de niveau 6, vigilance
12	Don de compétence, don d'oracle
13	Amélioration de compétence, don ancestral, expertise avec les armures légères, réflexes éclair, sorts de niveau 7, spécialisation martiale
14	Don de compétence, don d'oracle
15	Amélioration de compétence, don général, incantateur maître, primes de caractéristique, sorts de niveau 8
16	Don de compétence, don d'oracle
17	Amélioration de compétence, don ancestral, malédiction extrême, résolution accrue, sorts de niveau 9
18	Don de compétence, don d'oracle
19	Amélioration de compétence, clarté d'oracle, don général, incantateur légendaire
20	Don de compétence, don d'oracle, prime de caractéristique

CAPACITÉS DE CLASSE

En tant qu'oracle, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

ASCENDANCE ET HISTORIQUE

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base. Elles sont indiquées au début de cette classe.

INCANTATION DIVINE

Votre mystère vous confère d'incroyables capacités magiques. Vous lancez des sorts avec l'activité Lancer un sort et pouvez fournir des composants matériels, somatiques et verbaux lors de l'incantation. Étant donné que vous possédez un accès peu commun à ce pouvoir divin, vous pouvez le plus souvent remplacer les composants matériels par des composants somatiques et vous n'avez donc pas besoin d'une bourse de composants matériels lorsque vous lancez des sorts.

Au niveau 1, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts de

niveau 1 par jour. Vous devez connaître ces sorts pour les lancer et vous les apprenez grâce à la capacité de classe répertoire de sorts. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour est représenté par vos emplacements de sort. En gagnant des niveaux en tant qu'oracle, le nombre de sorts et le niveau de sorts le plus élevé que vous pouvez lancer quotidiennement augmentent, comme indiqué dans le tableau 2-3 : Sorts d'oracle par jour en page 83.

Certains sorts exigent un jet d'attaque de sort pour déterminer leur efficacité ou obligent vos ennemis à faire un jet contre leur DD (en général un jet de sauvegarde). Comme le Charisme est votre caractéristique essentielle, vos jets d'attaque de sort et vos DD utilisent votre modificateur de Charisme.

LES SORTS INTENSIFIÉS

Quand vous obtenez des emplacements de sort de niveau 2 et plus, vous pouvez les remplir avec des versions plus puissantes de sorts de niveau inférieur. Pour lancer un sort intensifié, la version intensifiée doit faire partie de votre répertoire : par exemple, vous ne pouvez pas lancer la version de niveau 3 d'un sort qui n'existe qu'au niveau 1 dans votre répertoire. Nombre de sorts possèdent des améliorations spécifiques quand ils sont intensifiés à un niveau donné. La capacité de classe sorts emblématiques (p. 83) vous permet d'intensifier certains sorts sans prendre en compte ces restrictions.

LES TOURS DE MAGIE

Un tour de magie est un type de sort qui n'utilise pas d'emplacement de sort. Il se lance à volonté chaque jour, aussi souvent que vous le désirez. Un tour de magie est toujours automatiquement intensifié jusqu'à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, donc généralement égal au sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer en tant qu'oracle. Par exemple, les tours de magie d'un oracle de niveau 1 sont de niveau 1, tandis que ceux d'un oracle de niveau 5 sont de niveau 3.

RÉPERTOIRE DE SORTS

On appelle répertoire de sorts l'ensemble des sorts que vous savez lancer. Au niveau 1, vous apprenez deux sorts de niveau 1 ainsi que cinq tours de magie de votre choix. Vous les choisissez parmi les sorts communs de la liste des sorts divins ou parmi les autres sorts divins auxquels vous avez accès. Vous pouvez lancer un sort de votre répertoire en utilisant un emplacement de sort du niveau correspondant.

Vous ajoutez des sorts à votre répertoire au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux. Chaque fois que vous obtenez un emplacement de sort (voir le tableau 2-3), vous ajoutez un sort du même niveau dans votre répertoire. Au niveau 2, vous choisissez un autre sort de niveau 1 ; au niveau 3, vous choisissez deux sorts de niveau 2, etc. Quand vous ajoutez des sorts, vous pouvez choisir la version de niveau supérieur d'un sort que vous connaissez déjà afin de pouvoir lancer une version intensifiée de ce sort.

Même si vous les obtenez au même rythme, vos emplacements de sort et les sorts dans votre répertoire sont deux choses distinctes. Si un don ou une autre capacité vous permet d'ajouter un sort à votre répertoire, cela ne vous donne pas pour autant un nouvel emplacement de sort, et vice versa.

REPLACER DES SORTS DE VOTRE RÉPERTOIRE

Lorsque vous ajoutez de nouveaux sorts dans votre répertoire, vous avez la possibilité de remplacer certains des sorts que vous connaissez déjà. Chaque fois que vous gagnez un niveau et que vous apprenez des sorts nouveaux, vous pouvez remplacer l'un de vos anciens sorts par un sort différent du même niveau. Vous pouvez aussi remplacer un tour de magie à la place. Vous pouvez également remplacer des sorts grâce au réapprentissage durant les intermèdes.

MYSTÈRE

Un oracle manie des pouvoirs divins, mais pas ceux d'une seule divinité. Cette puissance provient d'un concept ou d'un idéal important, de l'attention de plusieurs entités divines dont les intérêts sont tous liés à ce sujet ou d'une canalisation directe et dangereuse d'un pouvoir divin à l'état brut. C'est le mystère de l'oracle, la source de sa magie divine qui n'est redevable à aucune déité.

Choisissez le mystère qui amplifie votre magie. Votre mystère vous confère des sorts spéciaux appelés sorts de révélation et, plus tard, il pourrait même vous conférer des sorts de domaine divins. Il dicte les effets de votre malédiction d'oracle, ajoute un tour de magie supplémentaire à votre répertoire et vous qualifie dans une ou plusieurs compétences. Puiser vos visions et votre puissance dans les influences divines qui alimentent votre magie vous octroie aussi un avantage spécial.

Les mystères d'oracles suivants sont présentés dans ce livre.

Ancêtres (p. 85). Les voix des générations passées vous instruisent et vous hantent.

Bataille (p. 86). Vous incarnez les vertus des héros légendaires.

Connaissance (p. 87). Vous avez accès à un savoir écrasant sans pareil.

Cosmos (p. 87). Vous tirez votre puissance des étoiles et du vide entre elles.

Flammes (p. 88). Vous dansez avec le feu et faites de votre mieux pour qu'il ne vous brûle pas.

Ossements (p. 89). La mort semble toujours proche et les morts vous parlent.

Tempête (p. 89). Le vent, les vagues et les tempêtes se déchaînent selon vos désirs.

Vie (p. 90). Les énergies grouillant de vie passent par votre corps avant de se répandre dans le monde.

SORTS DE RÉVÉLATION

Les pouvoirs de votre mystère se manifestent sous la forme de sorts de révélation, qui font partie des sorts focalisés. Lancer un sort de révélation coûte 1 point de focalisation et augmente les effets de votre malédiction d'oracle (p. 82). Vous commencez avec une réserve de focalisation de 2 points. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en

consacrant 10 minutes à utiliser l'activité se Refocaliser pour réconcilier la nature conflictuelle ou peu conventionnelle de votre mystère divin.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Un sort focalisé n'a pas besoin d'emplacement de sort et vous ne pouvez pas utiliser un tel emplacement pour le lancer (voir Incantation divine en page 80). Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles de sorts focalisés complètes se trouvent en page 300 du *Livre de base*.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OPPORTUNITÉS

ÉQUIPEMENT
ET INDEX

DONS D'ORACLE

Consultez ce tableau pour retrouver les dons d'oracle classés par nom.

Don	Niveau
Accès divin	4
Amasser des connaissances	1
Arme enchantée	4
Avertissement de l'oracle	10
Conduit du mystère	20
Déferlement de puissance	10
Déjouer la malédiction	14
Détection des esprits	6
Dichotomie handicapante	8
Effusion divine	18
Égide divine	2
Embrasement révélateur	18
Expansion de tour de magie	2
Incantation accélérée	10
Incantation fiable	6
Incantation stupéfiante	16
Maîtrise du domaine	12
Mystère paradoxal	20
Mystère Varié	16
Perception de la magie	12
Prédiction désastreuse	8
Providence d'oracle	20
Répertoire mystérieux	14
Révélation avancée	6
Révélation supérieure	12
Sagacité de domaine	2
Sort élargi	1
Sort éloigné	1
Vision des faiblesses	4

Les sorts de révélation possèdent le trait lié à la malédiction, contrairement aux autres sorts focalisés. Ce trait signifie que le fait de les lancer aggrave la sévérité de votre malédiction d'oracle (voir ci-dessous). Vous ne pouvez pas lancer de sort lié à la malédiction si vous ne possédez pas de malédiction d'oracle.

Vous pouvez apprendre deux sorts de révélation au niveau 1. Le premier est un sort de révélation initial déterminé par votre mystère. Le second est un sort de domaine initial que vous sélectionnez parmi les domaines associés à votre mystère et que vous lancez comme un sort de révélation, ce qui lui confère le trait lié à la malédiction.

MALÉDICTION DE L'ORACLE

Le fait de puiser votre puissance dans de multiples sources fait inévitablement peser un poids énorme sur votre corps, ce qui se manifeste par une malédiction surnaturelle. Plus vous lancez de sorts de révélation, plus les effets de cette dernière empireront, mais ces énergies de plus en plus conflictuelles peuvent aussi vous octroyer des avantages divins.

Les effets spécifiques de votre malédiction sont liés à votre mystère, mais chacune d'entre elles suit la même évolution. Une malédiction vous rappelle toujours, de façon légère mais constante, que vous possédez des pouvoirs mystiques. Quand vous lancez un sort de révélation, elle s'intensifie, d'abord avec un effet mineur puis avec un effet modéré.

Votre malédiction atteint son stade mineur la première fois que vous terminez de lancer un sort de révélation après vos préparatifs quotidiens. Une fois que votre malédiction mineure s'est manifestée, son effet reste en place jusqu'à ce que vous vous reposiez pendant 8 h et réitériez vos préparatifs quotidiens. Si vous lancez un sort de révélation alors que vous êtes sous l'effet de votre malédiction mineure, elle atteint un stade modéré juste après que vous avez terminé de lancer le sort. L'effet mineur continue à vous affecter, bien que les effets de malédiction modérés puissent altérer les spécificités de votre malédiction mineure. À des niveaux supérieurs, vous pouvez lancer plus de sorts de révélation et votre malédiction atteindra alors son stade majeur puis extrême. Ces malédictions plus puissantes s'ajoutent aux effets des stades inférieurs et peuvent les altérer. Lorsque vous vous Refocalisez sous l'effet d'un stade de malédiction modéré ou supérieur, vous réduisez la sévérité de celle-ci à mineure en plus de regagner un point de focalisation.

Puiser dans les pouvoirs de votre mystère alors que votre malédiction est à son comble cause un conflit irrémédiable entre vous et les sources de votre puissance. Juste après avoir lancé un sort de révélation sous l'effet modéré de votre malédiction, vous êtes submergé. Lorsque c'est le cas, vous ne pouvez ni lancer ni Maintenir de sorts de révélation : de fait, vous perdez l'accès à ces sorts. Vous pouvez toujours vous Refocaliser pour réduire les effets de votre malédiction et regagner un point de focalisation, mais cela ne vous permet pas de lancer d'autres sorts de révélation. Ces effets durent jusqu'à ce que vous vous reposiez durant 8 h et fassiez vos préparatifs quotidiens, moment auquel votre malédiction recouvrera son état de base. À des niveaux plus élevés, vous pouvez finir par supporter les effets majeurs et même extrêmes de votre malédiction, ce qui vous permet de lancer plus de sorts de révélation sans être submergé.

Votre malédiction a les traits malédiction, divine et nécromancie. Il vous est impossible de mitiger, réduire ou annuler les effets de votre malédiction d'oracle autrement qu'en vous Refocalisant et en vous reposant 8 heures. Par exemple, si votre malédiction fait que les créatures vous apparaissent masquées, vous ne pouvez pas annuler l'état masqué avec un objet magique ou un sort tel que *coup au but* (mais vous bénéficieriez toujours des autres effets de cet objet ou sort). De même, *délivrance des malédictions* et les autres sorts similaires n'affectent pas du tout votre malédiction.

DONS D'ORACLE

2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de classe d'oracle.

DONS DE COMPÉTENCES

2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

TABLEAU 2-3 : SORTS D'ORACLE PAR JOUR

Votre niveau	Les tours de magie	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e	10 ^e
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* La capacité de classe clarté d'oracle vous octroie un emplacement de sort de niveau 10 qui ne fonctionne pas comme les autres emplacements de sort.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous êtes inexpérimenté ou pour devenir expert dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général.

SORTS EMBLÉMATIQUES

L'expérience vous permet de lancer certains sorts avec plus de souplesse. Pour chaque niveau de sort auquel vous avez accès, choisissez un sort de ce niveau pour en faire un sort emblématique. Vous n'avez pas besoin d'apprendre une à une les versions intensifiées des sorts emblématiques ; en fait, vous pouvez intensifier ces sorts sans contrainte. Si vous connaissez un sort emblématique à un niveau supérieur à son niveau minimum, vous pouvez également lancer toutes ses versions de niveau inférieur sans avoir à les apprendre séparément. Si vous vous êtes débarrassé d'un sort emblématique, vous pouvez le remplacer par n'importe quel sort que vous auriez pu choisir à sa place (c'est-à-dire d'un niveau égal ou inférieur). Vous pouvez également suivre un réapprentissage juste pour changer un sort emblématique par un autre de même niveau sans passer par le remplacement ; ceci demande autant de temps que le réapprentissage normal d'un sort.

3E

DONS ANCESTRAUX

Vous gagnez un don ancestral au niveau 4 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

3E

INCANTATEUR EXPERT

Désormais, vous comprenez mieux la subtilité de votre pouvoir divin. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à expert.

3E

RÉSOLUTION

Votre résolution cuirasse votre esprit. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, celui-ci est transformé en succès critique.

VIGUEUR MAGIQUE

La puissance magique a amélioré la résilience de votre corps. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

EXPERTISE AVEC LES ARMES

Vous vous consacrez à l'apprentissage approfondi du maniement de vos armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les attaques à mains nues passe à expert.

MALÉDICTION MAJEURE

Vous avez appris à mieux maintenir l'équilibre entre les puissances conflictuelles qui dévastent votre corps. Dès que vous

5E

5E

7E

7E

9E

11E

11E

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



finissez l'incantation d'un sort de révélation sous l'effet de votre malédiction modérée, elle passe à l'effet majeur au lieu de vous submerger. Cet effet dure jusqu'à ce que vous vous Refocalisiez, ce qui la réduit à son effet mineur. Si vous lancez un sort de révélation sous l'effet de votre malédiction majeure, vous êtes submergé par cette dernière.

En outre, le nombre de points de focalisation de votre réserve passe de 2 à 3. Si vous dépensez au moins 2 points de focalisation avant votre prochaine Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

VIGILANCE **11E**
 Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

EXPERTISE AVEC LES ARMURES LÉGÈRES **13E**
 Vous avez appris à esquiver lorsque vous portez une armure légère ou que vous n'avez pas d'armure. Votre rang de maîtrise avec les armures légères et la défense sans armure devient expert.

RÉFLEXES ÉCLAIRS **13E**
 Vos réflexes sont fulgurants. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE **13E**
 Vous avez appris à infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez le mieux. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

MAÎTRE INCANTATEUR **15E**
 Vous comprenez bien les puissances complexes et divines à l'œuvre dans votre mystère. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à maître.

MALÉDICTION EXTRÊME **17E**
 Vous avez maîtrisé l'équilibre dangereux des puissances divines conflictuelles de votre mystère et gagné le pouvoir de changer votre destin, mais cela fatigue votre corps et votre âme. Quand vous lancez un sort de révélation sous l'effet de votre malédiction majeure, cette dernière s'intensifie et passe à l'effet extrême au lieu de vous submerger. Les effets d'une malédiction extrême sont les mêmes pour tous les mystères.

Lorsque vous êtes affecté par votre malédiction extrême, vous devenez condamné 2 (ou votre état condamné augmente de 2 si vous le possédiez déjà). Une fois toutes les 10 minutes, lorsque vous échouez à un jet d'attaque, à un test de compétence ou de Perception ou à un jet de sauvegarde, vous pouvez le relancer et utiliser le second résultat. Ce nouveau jet a le trait fortune et vous n'avez pas besoin de dépenser une action pour l'effectuer, ce qui signifie que vous pouvez le lancer même si vous êtes incapable d'agir. Ces effets s'additionnent à ceux de votre malédiction majeure et il est impossible de les annuler par d'autres moyens que la Refocalisation, qui permet de réduire votre malédiction à son effet mineur.

Si vous lancez un sort de révélation sous l'effet de votre malédiction extrême, vous êtes submergé par cette dernière et restez condamné 2 même si vous vous Refocalisez.

En outre, si vous dépensez au moins 3 points de focalisation avant votre prochaine Refocalisation, vous récupérez 3 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

RÉSOLUTION ACCRUE **17E**
 Vos entraînements poussés vous ont permis de développer une incroyable résistance mentale. Votre rang de maîtrise des jets de sauvegarde de Volonté devient légendaire. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, celui-ci est transformé en succès critique. Quand vous obtenez un échec critique à un jet de Volonté, celui-ci se transforme en échec. Quand vous échouez à un jet de Volonté contre un effet qui vous inflige des dégâts, vous ne subissez que la moitié des dégâts.

CLARTÉ D'ORACLE **19E**
 Désormais, vous comprenez totalement la nature de la puissance divine de votre mystère, ce qui vous permet d'utiliser une magie semblable aux miracles. Ajoutez deux sorts divins communs de niveau 10 à votre répertoire. Vous gagnez un unique emplacement de sort de niveau 10 que vous pouvez utiliser pour lancer l'un de ces deux sorts avec la capacité d'incantation de l'oracle. Au contraire des emplacements de sorts, vous ne gagnez aucun autre sort de niveau 10 lorsque vous montez de niveau et vous ne pouvez pas utiliser les emplacements de niveau 10 avec des pouvoirs qui vous confèrent plus d'emplacements de sorts ou qui vous permettent de lancer des sorts sans dépenser d'emplacements. Vous pouvez prendre le don Providence d'oracle pour gagner un deuxième emplacement.

INCANTATEUR LÉGENDAIRE **19E**
 Votre puissance divine est telle que peu de gens peuvent l'égaliser. Vos rangs de maîtrise pour les jets d'attaque des sorts divins et le DD de ces sorts passent à légendaire.

MYSTÈRES
 Choisissez le mystère divin qui alimente votre puissance mystique. Il peut représenter une dévotion panthéiste à toutes les déités ayant de l'emprise sur le sujet de votre mystère, la vénération d'un idéal particulier ou un conduit vers de l'énergie divine à l'état brut. Qu'importe son origine et sa nature, votre mystère détermine quels sorts de révélation vous pouvez lancer et la malédiction d'oracle qui s'empare de votre corps lorsque vous le faites. Vous apprenez des compétences liées à ce mystère, accédez à un tour de magie et gagnez un avantage spécial issu de la combinaison de votre savoir divin et de l'expérience de votre mystère.

LIRE L'ENTRÉE D'UN MYSTÈRE
 L'entrée d'un mystère contient les informations suivantes, ainsi qu'une description de la malédiction d'oracle qui lui est propre.
Avantage du mystère. L'avantage du mystère est un pouvoir spécial (ou plusieurs) que vous gagnez grâce à votre mystère.

Compétences qualifiées. Vous devenez qualifié avec les compétences indiquées. Certains mystères vous rendent qualifié dans plus d'une compétence.

Tour de magie accordé. Vous ajoutez automatiquement les tours de magie indiqués ici à votre répertoire de sorts, en plus de ceux que vous gagnez grâce votre capacité d'incantation divine.

Sorts de révélation. Vous gagnez automatiquement le sort de révélation initial de votre mystère au niveau 1 et vous pouvez en obtenir davantage

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

en prenant les dons d'oracle Révélation avancée, Révélation supérieure et Mystère varié. Ces sorts sont décrits à partir de la page 229.

Domaines apparentés. Ce sont les domaines de prêtre liés à votre mystère. Vous sélectionnez un sort de domaine initial parmi l'un de ces domaines au niveau 1 et pouvez le lancer comme un sort de révélation avec le trait lié à la malédiction. Les domaines et leurs sorts de domaine sont décrits en page 441 du *Livre de base*.

ANCÊTRES

Les voix des générations passées vous parlent et vous les entendez. Peut-être n'appréciez-vous pas leur interruption constante ou peut-être révérez-vous les esprits de ceux qui vous ont précédé. Il se peut que vous soyez issu d'une culture aux fortes traditions ancestrales, comme celle des Shoantis Skoan-Quah (le clan du Crâne), d'une communauté naine traditionnelle qui vénère le panthéon familial de Torag ou d'un groupe qui révère Érastil ou Pharama. Vous pourriez communier avec de puissants psychopompes qui guident les âmes après la mort, avec la Rivière des âmes elle-même ou avec ces esprits ayant été piégés dans le grand cycle de la renaissance spirituelle. Leurs murmures et les fragments de leurs mémoires sont instructifs, mais ouvrir votre esprit à leur connaissance et à leur expérience leur permet aussi de se mêler de vos affaires terrestres.

Avantage du mystère. Les murmures de vos ancêtres vous ont octroyé des connaissances supplémentaires. Vous gagnez un don ancestral supplémentaire au niveau 1 ainsi qu'au niveau 11. Ces dons ne peuvent pas vous conférer d'effets physiologiques, tels que des sens supplémentaires ou des attaques à mains nues.

Compétence qualifiée Société

Tour de magie accordé assistance divine

Sorts de révélation initial : *toucher ancestral* ; avancé : *défense ancestrale* ; supérieur : *forme ancestrale*

Domaines apparentés mort, famille

MALÉDICTION D'INTRUSION ANCESTRALE

Les esprits ancestraux avec lesquels vous communiez vous hantent et interfèrent avec vos biens et vos actions, que ce soit par une tentative bien intentionnée (au résultat nocif) de vous aider, pour punir l'audace dont vous avez fait preuve en évitant les moyens traditionnels d'accession au pouvoir divin, pour s'amuser ou bien encore un mélange de tout cela. Vos cheveux, vos vêtements et vos possessions changent et se mélangent sans arrêt, apparemment de leur propre chef.

Malédiction mineure. L'un de vos ancêtres prend le dessus lors des intrusions. La première fois que vous gagnez cet effet chaque jour, lancez 1d4 et déterminez grâce au tableau 2–4 : Influence ancestrale en page 87 quel type d'ancêtre devient prédominant. Celui-ci vous pousse à utiliser son type d'action favori. Lorsque vous tentez d'utiliser le type d'action d'un autre ancêtre, vous devez réussir un test nu DD 4. Sur un échec, vous dépensez l'action sans gagner d'effet (mais si vous Lanciez un sort, vous ne le perdez pas). Si votre action nécessite au minimum 1 minute, elle est assez longue pour que vous repoussiez l'interférence et vous n'avez pas besoin de tenter le test nu.

Pendant le combat ou une autre rencontre intense au déroulement par rounds, d'autres ancêtres luttent pour contrôler vos actions. Quand vous faites un jet d'initiative, puis à la fin de chacun de vos tours au cours de la rencontre, lancez 1d4 et changez votre ancêtre prédominant en conséquence. Une fois que la rencontre se termine, vous retournez sous l'influence de l'ancêtre désigné au départ durant toute la journée.

EXEMPLE D'ORACLE



AUGURE DE FLAMMES

Vous êtes une force enflammée redoutable sur le champ de bataille, brûlant les ennemis proches et éloignés.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Vous privilégiez le Charisme pour vos incantations. Votre Constitution améliore votre robustesse et votre Dextérité vous protège des dangers.

COMPÉTENCES

Acrobaties, Arcanes, Intimidation, Occultisme, Religion

MYSTÈRE

Flammes

DONS

Sort élargi (1er), Vision des faiblesses (4e), Déferlement de puissance (10e), Incantation stupéfiante (16e), Embrasement révélateur (18e)

RÉPERTOIRE DE SORTS

1er bénédiction, mains brûlantes ; **Tours de magie** assistance divine, bouclier, détection de la magie, flammes, lumière, message

Malédiction modérée. Le DD de test nu pour utiliser d'autres actions est de 6 et vous obtenez l'avantage de malédiction modérée indiqué pour votre ancêtre prédominant dans le tableau 2-4.

Malédiction majeure (11°). Le DD de test nu est de 8 et vous obtenez l'avantage de malédiction majeure indiqué pour votre ancêtre prédominant plutôt que l'avantage de malédiction modérée.

BATAILLE

Des forces guerrières vous emplissent de puissance physique et de savoir tactique afin que vous soyez glorieux au combat, que vous vous battiez pour améliorer le monde, soyez préparé à la nécessité du conflit ou enduriez le caractère inéluctable de la guerre. Vous pourriez vous inspirer de divinités telles que Gorum, Iomédae, Rovagug, le Cavalier de la Guerre Szuriel, la Reine de la nuit Eiseth, le dieu vudrain Diomazul et bien d'autres encore, ou puiser de la force dans le conflit interminable entre les armées du Paradis et des Enfers, le plan élémentaire, les dieux Extérieurs ou encore les esprits collectifs de ceux qui ont participé à des guerres au fil du temps.

Avantage du mystère. Vous connaissez les attributs de la guerre. Vous êtes qualifié en armure moyenne et lourde. Au niveau 13, si vous obtenez la capacité de classe expertise avec les armures légères, vous devenez aussi expert avec ces armures.

Choisissez un groupe d'armes qui incarne votre mystère. Vous êtes qualifié avec toutes les armes de guerre de ce groupe. Au niveau 11, si vous obtenez la capacité de classe expertise avec les armes, vous devenez aussi expert avec les armes de guerre du groupe choisi et qualifié avec les armes évoluées de ce dernier.

Compétence qualifiée Athlétisme

Tour de magie accordé bouclier

Sorts de révélation initial : *appel aux armes* ; avancé : *ténacité sur le champ de bataille* ; supérieur : *don héroïque*

Domaines apparentés puissance, zèle

MALÉDICTION DU FARDEAU DU HÉROS

Vous vous sentez bien lorsque l'adrénaline s'empare de vous et que votre vie dépend seulement de votre puissance, mais le fait de porter l'intégralité des prouesses martiales perpétrées à travers les âges laisse votre corps meurtri après un combat. Vous sentez toujours vaguement le métal et le sang, qu'importe à quel point vous tentez d'ôter ou de dissimuler l'odeur, vous avez l'air plus musclé que vous ne l'êtes et entendez en permanence le léger son des chocs et de la clameur d'une bataille au loin.

Malédiction mineure. Votre corps dépérit lorsque vous ne vous battez pas contre vos ennemis. Vous subissez un malus de circonstances de -2 aux jets de sauvegarde et à votre CA mais à chaque fois que vous effectuez une Frappe, vous pouvez suspendre ce malus jusqu'au début de votre prochain tour.

Malédiction modérée. Bien qu'elle vous octroie une certaine vitalité, la tension du conflit se fait sentir sur votre corps. Effectuer une Frappe réduit le malus de votre malédiction mineure à -1 au lieu de le suspendre entièrement. Vous gagnez un bonus de statut de +2 aux jets de dégâts d'armes et d'attaques à mains nues. Vous gagnez aussi une guérison accélérée égale à la moitié de votre niveau lorsque vous participez à un combat non trivial.

Malédiction majeure (11°). Votre corps est capable d'exploits héroïques, mais cela interfère avec votre focalisation mentale. La guérison accélérée de votre malédiction modérée est égale à votre niveau et son

TABLEAU 2-4 : INFLUENCE ANCESTRALE

Id4	Ancêtre	Action favorite	Avantage de malédiction modérée	Avantage de malédiction majeure
1	De guerre	Frappes	Vos Frappes gagnent un bonus de statut de +1 aux jets d'attaques et un bonus de statut de +2 aux dégâts.	Vos Frappes gagnent un bonus de statut de +1 aux jets d'attaques et un bonus de statut de +6 aux dégâts.
2	Talentueux	Perception et Actions	Vous gagnez un bonus de statut de +1 tests de compétence et de Perception.	Vous gagnez un bonus de statut de +2 aux tests de compétence et de Perception.
3	Incantation	Lancer un sort	Les sorts sans durée qui ne sont pas des tours de magie gagnent un bonus de statut à leurs dégâts et à leurs guérisons égal au niveau du sort.	Les sorts sans durée qui ne sont pas des tours de magie gagnent un bonus de statut à leurs dégâts et à leurs guérisons égal au niveau du sort +3.
4	Vous choisissez quel ancêtre guide vos actions.			

bonus de dégâts est de +6. Vous gagnez un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque d'armes et d'attaques à mains nues mais vous êtes stupéfié 2.

CONNAISSANCE

Le savoir et les informations vous parviennent aisément. Peut-être utilisez-vous cette connaissance pour gagner du pouvoir ou comprendre les mystères divins du multivers. Vous pourriez avoir un lien avec le mythique Écrit Akashique, maintenir une connexion subtile avec le subconscient collectif de toutes les créatures vivantes ou suivre les pas de déités comme Abadar, Irori, son neveu érudit Gruhastha, Néthys, la fée et déesse trinitaire du destin Magdh ou la loyale figure divine qu'est l'éon connu comme le Monade.

Avantage du mystère. Il y a plus de savoir mystique chez vous que chez beaucoup d'autres. Vous possédez un sort supplémentaire dans votre répertoire de chaque niveau que vous savez lancer.

Compétence qualifiée Occultisme et compétence de Connaissance de votre choix.

Tour de magie accordé *lecture de l'aura*

Sorts de révélation initial : *drainage d'esprit* ; avancé : *accès à la connaissance* ; supérieur : *terrible secret*

Domaines apparentés savoir, vérité

MALÉDICTION DU SAVOIR TORRENTIEL

Vous êtes lié au véritable savoir divin mais votre esprit mortel a du mal à traiter votre savoir et agir en conséquence. Les matériaux mobiles autour de vous, comme la poussière, des grains de riz ou des gouttes d'eau changent doucement de forme et deviennent des runes étranges ou de vagues écritures indéchiffrables et vous déclarez parfois des choses ou des vérités incompréhensibles dans des langages inconnus sans vous en rendre compte.

Malédiction mineure. Vous subissez un malus de -4 à l'initiative, car la tentative de traiter la déferlante d'informations à propos des événements autour de vous ralentit votre capacité de réaction.

Malédiction modérée. Le flot d'informations de votre esprit prend de l'ampleur. L'attention détournée pour traiter cet immense afflux de données fait que vous êtes pris au dépourvu en permanence. Au début de chacun de vos tours, vous effectuez automatiquement un test pour Vous souvenir par une action gratuite. Ce test utilise une compétence de votre choix qui possède l'action Se souvenir et utilise un résultat égal à 10 + votre bonus de maîtrise de cette compétence (sans autre bonus, malus ou modificateur).

Malédiction majeure (11^e). Le flot massif d'informations obscurcissant votre esprit submerge votre capacité à communiquer avec les autres. Vous pouvez comprendre tous les langages mais pas les parler, ni utiliser d'effets linguistiques ou communiquer avec vos alliés d'une autre façon. Si vous Lancez un sort doté d'un composant verbal, vous devez réussir

un test nu DD 5 pour ne pas le perdre. Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets linguistiques.

COSMOS

Les corps célestes, grands et petits, vous influencent et vous octroient un pouvoir cosmique sublime. Peut-être considérez-vous les étoiles scintillantes comme une bénédiction divine ou peut-être êtes-vous attiré par le vide sombre et infini entre celles-ci. Vous pourriez honorer des déités telles que Desna, Sarenrae, les amants déifiques Shizuru et Tsukiyo qui représentent le soleil et la lune ou bien tirer votre pouvoir d'entités ténébreuses venues d'au-delà des étoiles, telles que certains Dieux Extérieurs, des dieux de la nuit destructeurs comme Zon-Kuthon ou la déesse rate Lao Shu Po.

Avantage du mystère. Votre corps est tout aussi astronomique que physique. Vous gagnez une résistance aux dégâts physiques égale à 2 + la moitié de votre niveau.

Compétence qualifiée Nature

Tour de magie accordé *lumières dansantes*

Sorts de révélation initial : *projection d'étoiles* ; avancé : *vide interstellaire* ; supérieur : *pont de clair de lune*

Domaines apparentés ténébres, lune

MALÉDICTION DE L'APPEL DU CIEL

Vous avez la tête dans les nuages, au sens propre comme au figuré. Votre corps est attiré par les cieux, ce qui vous rend plus léger et moins solide que vous ne devriez l'être. Vos yeux brillent d'une lumière astrale et vos cheveux et vos vêtements flottent et volent autour de vous.

Malédiction mineure. À cause de votre légèreté surnaturelle, vous avez du mal à garder pied ou interagir avec les autres objets physiques. Vous êtes affaibli 1 et subissez un malus de -2 aux jets de sauvegarde et aux DD contre Saisir, Pousser et d'autres types de déplacements forcés.

Malédiction modérée. Votre corps est encore plus attiré vers le ciel. Vous êtes affaibli 2 et le malus de votre malédiction mineure passe à -3. Vous subissez les effets du vent comme si vous faisiez une taille de moins. Vous gagnez un bonus de statut contre les tentatives de Croc-en-jambe, ne subissez que la moitié des dégâts de chute et gagnez les effets des dons Bond puissant et Saut rapide. Votre poids est réduit de moitié, tout comme votre Encombrement si quelqu'un doit vous porter.

Malédiction majeure (11^e). Alors que votre corps s'élève, vous flottez au-dessus du sol. Vous devenez affaibli 4 et le malus de votre malédiction mineure augmente à -4. Vous pouvez marcher sur les liquides comme s'ils étaient solides, gagnez les effets du don de compétence Saut plané, ne laissez pas de traces, ne déclenchez pas les plaques de pression sensibles au poids et n'êtes lié au sol d'aucune façon.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

EXEMPLE D'ORACLE



CRÉATEUR DE VIE

Vous canalisez la puissance divine dans des énergies de guérison destinées à vos alliés, bien que cela mette votre corps à l'épreuve.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Vous privilégiez le Charisme pour améliorer vos compétences et la Constitution pour mieux supporter les effets de votre malédiction. Votre Sagesse vous aide à comprendre et traiter les affections que votre magie ne peut pas guérir.

COMPÉTENCES

Diplomatie, Médecine, Nature, Religion, Survie

MYSTÈRE

Vie

DONS

Égide divine (2e), Révélation avancée (6e), Prédiction désastreuse (8e), Avertissement de l'oracle (10e), Effusion divine (18e)

RÉPERTOIRE DE SORTS

1er guérison, sanctuaire ; **Tours de magie** contact glacial, destruction de mort-vivant, lecture de l'aura, message, sceau d'interdiction, stabilisation

FLAMMES

Le feu réside au centre du monde, du soleil et de la civilisation. Vous pourriez révéler cette force élémentaire, détourner le pouvoir du plan élémentaire du feu ou vénérer une série de déités telles qu'Asmodeus, Sarenrae, la déesse tianaise des désastres et des volcans Dame Nanbyo ou le seigneur élémentaire du feu Ymeri.

Avantage du mystère. Comme le feu lui-même, vous vacillez et dansez, évitant les effets qui éteindraient votre vitalité. Vous avez le rang de maîtrise expert en jets de Réflexes. Au niveau 13, si vous gagnez la capacité de classe réflexes éclairs, votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître et quand vous obtenez un succès à un jet de Réflexes, vous obtenez un succès critique à la place.

Compétence qualifiée Acrobaties

Tour de magie accordé flammes

Sorts de révélation initial : *aura incendiaire* ; avancé : *tourbillon de flammes* ; supérieur : *fusillade enflammée*

Domaines apparentés feu, soleil

MALÉDICTION DES FLAMMES ENGLOUISSANTES

Vous voyez des flammes et de la fumée partout. Ce sont peut-être des effets de votre imagination ou un aperçu surnaturel des feux métaphoriques qui alimentent le multivers tout entier, mais elles sont présentes en permanence. Le feu flamboie visiblement (mais pas dangereusement) davantage en votre présence, vous émettez parfois un peu de fumée et votre corps est presque trop chaud pour être touché.

Malédiction mineure. La fumée, la chaleur et les flammes crépitantes de votre malédiction obstruent votre champ de vision et tous vos autres sens. Les créatures à moins de 9 m vous apparaissent masquées. Vous ne pouvez pas bénéficier d'effets qui vous permettraient d'ignorer ou de mitiger cette occultation, comme pour tous les effets d'une malédiction d'oracle.

Malédiction modérée. La fumée et des visions de feux vacillants envahissent un peu plus vos sens, et des flammes obscures et tremblantes remplissent également votre espace. Vous apparaissez masqué pour les autres créatures mais comme elles ne sont pas maudites, elles peuvent bénéficier des avantages d'effets leur permettant habituellement d'ignorer ou de mitiger l'état masqué. Tous les autres objets et créatures vous apparaissent masqués, qu'importe leur distance. Toutefois, lorsque vous lancez un sort de feu, vous réussissez automatiquement le test nu pour l'état masqué des cibles à moins de 9 m.

Tous vos sens deviennent imprécis au-delà de 9 m, ce qui signifie que toutes les choses que vous devriez normalement voir à cette distance vous apparaissent cachées.

Malédiction majeure (11^e). Les flammes qui vous encerclent ne sont plus de simples visions. Une aura de feu vous entoure dans une émanation de 3 m et inflige 4d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique) à toutes les créatures à l'intérieur à la fin de chacun de vos tours. Vous perdez 1d6 points de vie à la fin de chacun de vos tours à tous les rounds, sans jet de sauvegarde. Si vous possédez une faiblesse au feu, ajoutez-la au nombre de PV perdus.

Vous pouvez désactiver votre aura jusqu'au début de votre prochain tour en dépensant une action unique avec le trait concentration afin de diminuer les flammes, ainsi ni vous ni les autres personnes dans l'aura ne subissez de dégâts. Quand vous vous Refocalisez pour réduire votre malédiction, vous diminuez continuellement les flammes et ne perdez donc pas de PV. Les flammes s'estompent si

vous devenez inconscient mais reviennent lorsque vous vous réveillez, à moins que vous ne vous soyez reposé assez longtemps pour réinitialiser votre malédiction. Comme toujours pour les malédiction d'oracle, vous ne pouvez pas mitiger ou réduire les points de vie perdus d'une quelconque façon, bien que vous puissiez toujours retrouver les PV perdus de façon normale ensuite.

OSSEMENTS

Votre mystère vous transmet une compréhension de la mort et de la non-mort ainsi que de toutes leurs complexités macabres. Vous pourriez avoir eu affaire à la mort (peut-être même êtes-vous mort puis revenu à la vie) ou porter le contact de la non-mort dans votre sang. Si vous communiquez avec des déités, vous pourriez parler aux gardiens de la mort comme Pharasma et les guides psychopompes (les créatures les plus puissantes parmi celles qui guident les morts après leur décès), à un porteur de mort comme le dieu mante Achaékek, au Cavalier de l'Apocalypse Charon ou encore à un héraut de la non-mort tel que Urgathoa.

Avantage du mystère. Vous pouvez exploiter de façon rusée les subtilités de la vie et de la mort. Chaque jour durant vos préparatifs, vous pouvez choisir de vous aligner dans la confluence d'énergies positives et négatives pour gagner les soins négatifs, ce qui signifie que vous êtes blessé par les dégâts positifs et soigné par les effets négatifs, comme si vous étiez un mort-vivant. Si vous possédez déjà soins négatifs, alors le DD de vos tests de récupération est égal à 9 + l'intensité actuelle de votre état mourant.

Compétence qualifiée Médecine

Tour de magie accordé *contact glacial*

Sorts de révélation initial : *siphon d'âme* ; avancé : *armure d'ossements* ; supérieur : *emprise sur les morts-vivants*

Domaines apparentés mort, non-mort

MALÉDICTION DE LA NON-MORT

Votre corps se décompose lentement bien que vous soyez vivant et l'utilisation de vos pouvoirs fait progresser cette non-mort surnaturelle. Vous portez sur vous un aspect de la mort, comme une pâleur exsangue, une légère odeur de terre ou une peau aussi froide que celle d'un cadavre.

Malédiction mineure. Vos os dépassent sous votre peau et votre chair pourrit, sans oublier l'odeur de décomposition et une fraîcheur étrange. Les effets non magiques qui devraient restaurer vos points de vie ne vous octroient que la moitié de la santé habituelle.

Malédiction modérée. Votre peau morte continue de pourrir et affecte votre santé. Vous devenez drainé 1 et cet état drainé s'accumule avec tous les autres états drainés que vous obtenez. Il n'est annulé que lorsque vous vous Refocalisez et les effets qui devraient l'annuler le réduisent à 1 à la place. En outre, vous gagnez une résistance au poison égale à votre niveau. Vous gagnez un bonus de statut de +4 aux jets de sauvegarde contre les poisons, les maladies et les effets de mort et si vous obtenez un succès à un tel jet de sauvegarde, vous obtenez un succès critique à la place.

Malédiction majeure (11^e). Vous êtes au bord de la tombe. Vous devenez blessé 1. Cet état blessé n'est annulé que lorsque vous vous Refocalisez et les effets qui devraient l'annuler le réduisent à 1 à la place. Lorsque vous devez tenter un test de récupération, vous pouvez choisir d'obtenir un succès automatique au lieu de lancer les dés et si vous obtenez un échec critique à un jet de sauvegarde contre une maladie, un poison ou un effet de mort, vous obtenez un échec à la place.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs d'oracle.

Lié à la malédiction. Lancer les sorts possédant ce trait augmente la sévérité de votre malédiction d'oracle. En général, seuls les sorts de révélation possèdent ce trait. Vous ne pouvez pas lancer de sort lié à la malédiction si vous ne possédez pas de malédiction d'oracle.

Fortune et Infortune. Les effets de fortune et d'infortune peuvent altérer vos jets de dés. Vous ne pouvez jamais faire intervenir plus d'un effet de fortune ou d'infortune par jet de dé. Si plusieurs effets de fortune s'appliquent à un jet de dé, vous devez choisir lequel utiliser. Si deux effets d'infortune s'appliquent, le MJ décide lequel des deux est le pire et se produit. Si un effet de fortune et un effet d'infortune s'appliquent à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement.

Métamagie. Les actions dotées du trait métamagie modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de métamagie. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

AUTRES SORTS FOCALISÉS

Vous pourriez obtenir des sorts focalisés qui ne sont pas des sorts de révélation et ne possèdent pas le trait lié à la malédiction (en choisissant un archétype, par exemple). Comme ces sorts ne puisent pas dans le même mystère divin que vos sorts de révélation, leur incantation n'augmente pas les effets de votre malédiction. Ils coûtent tout de même les points de focalisation habituels et vous ne pouvez toujours pas augmenter votre réserve de focalisation pour qu'elle en contienne plus de 3.

TEMPÊTE

La fureur du vent et des vagues fait battre votre cœur, que votre puissance jaillisse des tempêtes naturelles, d'un conduit vers les plans élémentaires de l'air et de l'eau ou de votre révérence de déités telles que Gozreh, le dieu tengu des tempêtes Hei Feng, le seigneur démon Dagon ou les seigneurs élémentaires de l'air et de l'eau.

Avantage du mystère. Vous voyez parfaitement à travers le vent et l'eau et pouvez envoyer des décharges électriques à travers les deux éléments. Vous ne subissez jamais les malus de Perception dus au vent, à la pluie, au brouillard et aux autres précipitations, au fait de regarder à travers de l'eau ou d'être immergé dedans et de telles conditions ne vous masquent rien.

Lorsque vous infligez des dégâts physiques avec un sort d'air ou d'eau qui n'est pas un tour de magie, vous infligez 1 dégât d'électricité supplémentaire par niveau de sort.

Compétence qualifiée Nature

Tour de magie accordé *arc électrique*

Sorts de révélation initial : *contact de la tempête* ; avancé : *coup de tonnerre* ; supérieur : *forme de tempête*

Domaines apparentés air, eau

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

MALÉDICTION DE LA TEMPÊTE ÉTERNELLE

Vous êtes le cœur de votre propre petite tempête, toujours entouré de vent et de pluie, ce qui empire lorsque vous utilisez vos pouvoirs élémentaires. Même lorsque vous êtes tranquillement au calme, vos cheveux et vêtements sont soumis à un léger vent, vous êtes un peu humide et votre toucher provoque souvent un choc d'électricité statique.

Malédiction mineure. L'aura d'une tempête tournoyante se crée dans une émanation de 1,5 m autour de vous et dans votre espace. Cette aura éteint les petits feux non magiques 1 round après qu'ils ont été allumés ou déplacés à l'intérieur.

L'énergie électrique s'accumule dans votre tempête et vous change en paratonnerre : vous obtenez une faiblesse 2 à l'électricité et vous êtes considéré comme portant du métal par les effets et sorts d'électricité qui infligent des effets supplémentaires aux créatures portant ou tenant cette matière.

Malédiction modérée. Votre aura de malédiction mineure s'étend sur une émanation de 3 m et le vent s'ajoute à la pluie. Les vents tourbillonnants infligent un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaques à distance qui utilisent des munitions physiques, qu'elles vous ciblent ou que vous en soyez à l'origine. Votre faiblesse à l'électricité augmente à 5 ou à la moitié de votre niveau, selon ce qui est le plus élevé, mais la pluie torrentielle vous octroie une résistance égale au feu.

Malédiction majeure (11^e). Votre aura de malédiction mineure s'étend sur une émanation de 4,5 m et devient plus puissante. De grands vents soufflent vers l'extérieur de l'aura et font obstacle à la progression des créatures. L'aura est un terrain difficile pour les créatures Grandes ou plus petites au sol et pour les créatures volantes Très Grandes ou plus petites. Ce terrain difficile ne vous affecte pas.

Les arcs d'électricité qui vous traversent deviennent dangereux. Toute créature qui vous touche, même par le biais d'un sort de contact ou d'une attaque au corps à corps à mains nues, subit 1d6 dégâts électriques.

VIE

Le flot incessant d'énergie positive présente chez tous les êtres est palpable pour vous. Peut-être maintenez-vous la sainteté de la vie ou peut-être cherchez-vous à l'ébranler. Vous pourriez puiser vos pouvoirs dans la vitalité collective des créatures vivantes de ce monde, être connecté au plan de l'énergie positive ou révéler une série de déités dont Irori, Pharama, Sarenrae ou le dieu de la médecine Qi Zhong.

Avantage du mystère. Votre corps est un profond réservoir d'énergie vitale. À chaque niveau, vous gagnez des points de vie égaux à 10 + votre modificateur de Constitution de la classe oracle au lieu de 8 + votre modificateur de Constitution.

Compétence qualifiée Médecine

Tour de magie accordé *stabilisation*

Sorts de révélation initial : *vies liées* ; avancé : *retardement d'affliction* ; supérieur : *forme revitalisante*

Domaines apparentés mort, guérison

MALÉDICTION DE L'ÉCOULEMENT DE VIE

Votre énergie vitale se déverse en dehors et vous connecte à toutes les créatures vivantes mais, pour ce faire, vous dépensez

vos points de vie. Votre présence reconforte les malades et les blessés, fait peu à peu disparaître les cicatrices, déclenche de nouvelles croissances végétales et imprègne vos alentours de vitalité.

Malédiction mineure. Alors que votre force vitale s'écoule en dehors de vous, il est de plus en plus difficile de faire fonctionner votre corps. Les effets qui vous restaurent des points de vie infligent un malus de statut égal à la moitié de votre niveau (1 minimum) au nombre de PV que vous récupérez.

Malédiction modérée. Le flot d'énergie vitale qui se déverse ne peut être récupéré. En plus des effets de votre malédiction mineure, vous ne pouvez pas être guéri par des effets magiques provenant d'autres créatures. Toutefois, si vous êtes inconscient, ils peuvent vous restaurer jusqu'à 1 PV (pas plus). Les élixirs et potions de guérison, ainsi que d'autres objets, vous affectent de façon normale. Lorsque vous lancez *guérison* sur des cibles exclusivement vivantes, vous lancez des d12 au lieu de d8 pour déterminer la quantité de guérison.

Lorsque vous terminez l'incantation d'un sort autre qu'un tour de magie, vous restaurez un montant de points de vie égal au niveau du sort à l'une des cibles de ce sort ou à la créature la plus proche de vous, à vous de choisir. Vous ne pouvez pas vous guérir de cette façon. Cette guérison a les traits guérison, nécromancie et positif ainsi que le trait de tradition du sort.

Malédiction majeure (11^e). L'énergie vitale vous dévore pour renforcer votre magie. Certains de vos sorts transportent de l'énergie positive. À chaque fois que vous utilisez un emplacement de sort pour lancer un sort de niveau 5 ou supérieur dont l'incantation nécessite 2 actions ou plus, vous dispersez de l'énergie positive dans une explosion de 9 m avec les effets d'un sort *guérison* à 3 actions possédant quatre niveaux de moins que le sort que vous avez lancé. Cette guérison agit immédiatement après que vous avez terminé de lancer le sort. Elle ne vous affecte pas. À la place, vous perdez le double des points de vie restaurés par le sort de *guérison*.

DONS D'ORACLE

À chaque fois que vous gagnez un don d'oracle, vous pouvez choisir un don parmi la liste suivante. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

AMASSER DES CONNAISSANCES

DON 1

DIVINATION | DIVIN | ORACLE | SECRET

Vous puisez dans la totalité des connaissances divines, accédant à une variété d'informations potentiellement utiles. Tentez un test de Religion pour comprendre l'information gagnée. Le MJ choisit le DD (similaire à celui pour *Se souvenir*), effectuant les ajustements nécessaires si le sujet recherché est très éloigné de votre mystère.

Succès critique. Vous comprenez bien la connaissance ou obtenez un indice divin utile sur votre situation actuelle.

Succès. Vous apprenez deux informations à ce sujet, une vraie et une fausse, mais ne savez pas laquelle est laquelle.

Échec. Vous vous souvenez d'une information inexacte ou obtenez un indice faux ou trompeur.

Échec critique. Vous vous souvenez de deux informations inexactes ou obtenez deux indices faux ou trompeurs.

SORT ÉLARGI ➤**DON 1**

MANIPULATION MÉTAMAGIE ORACLE

Vous manipulez l'énergie de votre sort afin qu'il affecte une zone plus étendue. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une explosion, d'un cône ou d'une ligne comme zone et qu'il n'a pas de durée, augmentez sa zone. Ajoutez 1,5 m au rayon d'une explosion d'un rayon normal d'au moins 3 m (une explosion avec un rayon inférieur n'est pas affectée). Ajoutez 1,5 m à la longueur d'un cône ou d'une ligne qui fait normalement 4,5 m de long ou moins et ajoutez 3 m à celle d'une ligne ou d'un cône plus long.

SORT ÉLOIGNÉ ➤**DON 1**

CONCENTRATION MÉTAMAGIE ORACLE

Vous pouvez augmenter la portée de vos sorts. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée, si la portée de base du sort était « contact », elle passe à 9 m.

NIVEAU 2**ÉGIDE DIVINE** ➤**DON 2**

ABJURATION DIVIN ORACLE

Déclencheur. Vous devez faire un jet de sauvegarde contre un effet magique, mais vous n'avez pas encore lancé le dé.

Vous convoquez un bouclier d'énergie divine afin de vous protéger contre les autres traditions, mais vous êtes toutefois toujours exposé aux autres effets divins. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre des effets magiques autres que divins, mais subissez également un malus de circonstances de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets divins.

EXPANSION DE TOUR DE MAGIE**DON 2**

ORACLE

Vos recherches permettent de diversifier votre gamme de sorts simples. Ajoutez deux tours de magie à votre répertoire que vous sélectionnez dans votre liste de sorts.

SAGACITÉ DE DOMAINE**DON 2**

ORACLE

Tous les mystères des oracles effleurent le domaine divin des divinités qui les alimentent : vous pouvez accéder à ce pouvoir. Choisissez l'un des domaines associés à votre mystère pour lequel vous n'aviez pas encore de sort de domaine initial. Vous gagnez un sort de domaine initial issu de celui-ci, que vous lancez comme un sort de révélation. Il gagne le trait lié à la malédiction. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 4**ACCÈS DIVIN****DON 4**

ORACLE

Votre capacité à puiser dans la magie divine surpasse les sorts qui vous sont traditionnellement proposés (la liste des sorts divins). Choisissez une divinité qui vous octroie l'un des domaines de votre

mystère. Ajoutez jusqu'à trois sorts de prêtre de votre choix conférés à votre liste de sorts par cette déité. Vous pouvez les sélectionner lorsque vous ajoutez ou échangez des sorts dans votre répertoire.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. Vous ne pouvez choisir chaque sort qu'une fois, mais vous pouvez choisir un domaine différent ou une autre divinité appartenant au même domaine que celui que vous aviez déjà sélectionné avec ce don.

ARME ENCHANTÉE ➤**DON 4**

ORACLE

Fréquence une fois par tour

Conditions. Votre action la plus récente a consisté à lancer un sort autre qu'un tour de magie.

Vous siphonnez l'énergie résiduelle du dernier sort que vous avez lancé pour l'injecter dans une arme que vous maniez. Jusqu'à la fin de votre tour, cette arme inflige 1d6 dégâts supplémentaires d'un type dépendant de l'école du sort lancé.

- **Abjuration** dégâts de force
- **Invocation ou transmutation** même type que l'arme
- **Divination, Enchantement ou Illusion** dégâts mentaux
- **Évocation** un type de dégâts du sort ou des dégâts de force si le sort ne fait pas de dégâts
- **Nécromancie** dégâts d'énergie négative

VISION DES FAIBLESSES**DON 4**

ORACLE

Vous pouvez faire appel à votre vision divine pour identifier les points faibles de votre ennemi. Vous apprenez le sort de révélation *vision des faiblesses* (p. 236). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 6**DÉTECTION DES ESPRITS****DON 6**

DIVINATION DIVIN ORACLE

Votre vague relation au plan éthéré vous permet de remarquer les esprits. Quand vous explorez sans Fouiller, le MJ effectue un test secret pour savoir si vous trouvez des apparitions qui nécessitent normalement de Fouiller pour être trouvées. Cela fonctionne également sur les esprits, les créatures du plan éthéré et les êtres entièrement constitués d'essence spirituelle comme les célestes, les fiélons et les veilleurs.

Il vous est aussi possible de remarquer les créatures éthérées et les esprits à l'intérieur d'objets solides, s'ils sont à moins de 9 m de vous. Cela fonctionne pendant que vous Fouillez, Cherchez et pour le test secret automatique que vous gagnez en exploration même si vous ne Fouillez pas. Vous pouvez toujours remarquer les esprits en réussissant un test et ne pouvez pas les voir s'ils sont enfoncés à plus de 1,5 m à l'intérieur d'un objet.

Lorsque vous remarquez une créature avec votre Détection des esprits, vous apprenez aussi sa localisation, c'est pourquoi elle vous apparaît cachée si elle était auparavant non détectée.

INCANTATION FIABLE**DON 6**

ORACLE

Confiant dans votre technique, il est difficile de vous déconcentrer

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

lorsque vous lancez un sort. Si la réaction d'une autre créature devrait interrompre votre action d'incantation, faites un test nu DD 15. Sur un succès, votre action n'est pas interrompue.

RÉVÉLATION AVANCÉE

DON 6

ORACLE

Prérequis sort de révélation initial

Vous apprenez un sort de révélation avancé associé à votre mystère. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 8

DICHOTOMIE HANDICAPANTE

DON 8

ORACLE

Vous pouvez donner aux autres un aperçu des conflits insupportables et de la puissance débridée qui parcourt votre corps. Vous apprenez le sort de révélation *dichotomie handicapante* (p. 233). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

PRÉDICTION DÉSASTREUSE

DON 8

DIVINATION | EXPLORATION | ORACLE | PRÉDICTION

Vous prenez 10 minutes pour vous ouvrir aux mystères divins de ce monde et observez les présages les plus sinistres du futur. Vous gagnez les effets d'*augure* mais ne voyez que les dangers qui vous attendent : les résultats « bonheur » et « bonheur et malheur » deviennent respectivement « rien » et « malheur ». Si vous êtes légendaire en Religion, votre Prédiction désastreuse ne vous prend qu'une minute.

NIVEAU 10

AVERTISSEMENT DE L'ORACLE

DON 10

DIVINATION | DIVIN | ORACLE

Déclencheur. Vous êtes sur le point de faire votre jet d'initiative.

Vous avez un éclair de lucidité à propos d'un danger qui plane sur un allié et pouvez crier ou lui faire signe pour l'avertir de la menace avant qu'elle ne se matérialise. L'allié de votre choix peut effectuer deux jets d'initiative et utiliser le meilleur résultat : c'est un effet de fortune. Si vous êtes légendaire en Religion, vous recevez deux visions et pouvez avertir autant d'alliés, ce qui leur confère cet avantage.

Toutefois, vous êtes momentanément troublé par cette vision divine et devez lancer deux jets d'initiative et utiliser le pire résultat. C'est un effet d'infortune. Les deux effets sont liés : si vous évitez l'effet d'infortune pour une raison ou une autre ou que l'un de vos alliés annule son effet de fortune, votre Avertissement de l'oracle n'a aucun effet. En fonction de la manière dont vous avez averti vos alliés (des gestes ou la voix), cette action possède le trait visuel ou audible.

DÉFERLEMENT DE PUISSANCE

DON 10

MANIPULATION | MÉTAMAGIE | ORACLE

D'un geste complexe, vous concentrez le pouvoir divin de votre sort pour surmonter les résistances des ennemis. Si votre prochaine action est Lancer un sort, le sort ignore une partie de la résistance de la cible

égale à votre niveau pour les types de dégâts suivants : chaotiques, mauvais, bons, loyaux, négatifs et positifs. Cela s'applique à tous les dégâts qu'inflige le sort, y compris les dégâts persistants et ceux causés par un effet continu du sort, comme l'énergie positive d'un *champ de vie*. Cela ne permet pas au sort d'ignorer les immunités, uniquement les résistances.

INCANTATION ACCÉLÉRÉE

DON 10

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | ORACLE

Fréquence une fois par jour

Si votre prochaine action consiste à lancer un tour de magie d'oracle ou un sort d'oracle d'au minimum deux niveaux de moins que le sort d'oracle de plus haut niveau que vous pouvez lancer, réduisez le nombre d'actions nécessaires à son incantation de 1 (1 action au minimum).

NIVEAU 12

MAÎTRISE DU DOMAINE

DON 12

ORACLE

Prérequis sort de domaine initial

Vous comprenez bien les domaines divins associés à votre mystère. Choisissez l'un d'entre eux pour lequel vous possédez un sort de domaine initial. Vous gagnez un sort de domaine avancé issu de celui-ci, que vous lancez comme un sort de révélation, ce qui lui confère le trait lié à la malédiction. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

PERCEPTION DE LA MAGIE

DON 12

DÉTECTION | DIVINATION | DIVIN | ORACLE

Vous avez littéralement un sixième sens pour percevoir la magie qui vous entoure. Vous percevez la présence d'auras magiques comme si vous utilisiez en permanence *détection de la magie* au niveau 1. Vous détectez la magie dans votre champ de vision seulement. Lorsque vous Cherchez, vous bénéficiez du sort *détection de la magie* au niveau 3 sur ce que vous voyez (en plus des avantages habituels de Chercher). Vous pouvez désactiver ce sens ou l'activer par une action gratuite au début ou à la fin de votre tour.

RÉVÉLATION SUPÉRIEURE

DON 12

ORACLE

Prérequis sort de révélation initial

Vous apprenez un sort de révélation supérieur associé à votre mystère. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 14

DÉJOUER LA MALÉDICTION

DON 14

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | ORACLE

Fréquence une fois par jour

Vous avez appris à contrecarrer les effets de votre malédiction d'une façon ou d'une autre. Si vous dépensez votre prochaine action pour lancer un sort de révélation, la sévérité de votre malédiction n'augmente pas.

RÉPERTOIRE MYSTÉRIeux

DON 14

ORACLE

Votre mystère contient des profondeurs insondables de magie, qui n'est pas toujours associée au divin. Vous pouvez avoir un sort dans votre répertoire qui n'est pas issu de la liste de sorts divins, en plus de ceux que vous avez ajoutés à votre liste de sorts grâce à des dons tels qu'Accès divin. Vous pouvez lancer ce sort comme un sort divin. Vous pouvez remplacer ce sort par un autre d'une tradition différente comme vous le feriez avec les sorts d'oracle, mais vous ne pouvez pas avoir plus d'un sort d'une autre tradition dans votre répertoire à la fois en utilisant ce don.

NIVEAU 16

INCANTATION STUPÉFIANTE

DON 16

MANIPULATION MENTAL MÉTAMAGIE ORACLE VISUEL

Votre incantation est pleine d'étranges lumières, de gestes ésotériques et d'autres effets fascinants qui embrouillent vos ennemis. Si la prochaine action que vous dépensez est Lancer un sort, toutes les créatures qui tentent d'utiliser une réaction déclenchée par votre activité subissent un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaque et aux tests de compétences nécessaires pour cette réaction. En outre, si le sort inclut un jet d'attaque de sort ou nécessite un jet de sauvegarde, les créatures que vous frappez ou qui échouent à leurs jets de sauvegarde sont fascinées par vous jusqu'au début de votre prochain tour.

MYSTÈRE VARIÉ

DON 16

ORACLE

Prérequis Révélation avancée

Vous avez étoffé votre compréhension divine et pouvez puiser dans les merveilles d'un autre mystère. Sélectionnez un sort de révélation parmi ceux d'un autre mystère que le vôtre. Vous ne pouvez choisir qu'un sort de révélation initial ou un sort de révélation avancé.

Lorsque vous lancez ce sort de révélation, vous obtenez les effets de la malédiction mineure de ce mystère en plus des effets de malédiction que vous gagnez habituellement en lançant un sort de révélation. Cet effet de malédiction mineure supplémentaire ne cesse qu'au moment de vos prochains préparatifs quotidiens. Tous les pouvoirs vous permettant de lancer un sort de révélation sans augmenter la sévérité de votre malédiction vous protègent également de cet effet de malédiction supplémentaire.

Vous ne pouvez pas lancer le sort de révélation choisi dans les conditions suivantes : les effets de malédiction de son mystère annulent ou sont en conflit direct avec ceux de votre propre malédiction, la malédiction n'aurait pas d'effet sur vous (par exemple, annuler un pouvoir de votre mystère originel alors que vous ne le possédez pas) ou l'un de ces critères entre en application dès que vous terminez de Lancer le Sort.

NIVEAU 18

EFFUSION DIVINE

DON 18

ORACLE

La puissance de votre mystère jaillit de votre corps comme une source d'énergie divine, même lorsque votre propre magie diminue. Deux

fois par jour, vous pouvez lancer un sort lorsque vous n'avez plus d'emplacements de sort du niveau correspondant ; les deux sorts que vous lancez grâce à ce don doivent être d'un niveau différent.

EMBRASEMENT RÉVÉLATEUR

DON 18

ORACLE

Votre esprit et votre corps peuvent, pendant un court instant, supporter la dévastation de votre malédiction déchaînée. Si vous êtes sur le point d'être submergé par votre malédiction, vous pouvez repousser ses effets durant 1 minute maximum. Pendant ce temps, à chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de révélation conféré par votre mystère (mais pas de sorts de domaine, de sorts de Mystère Varié ou de sorts de révélation octroyés par d'autres pouvoirs) sans dépenser de point de focalisation ou subir des effets négatifs supplémentaires.

Au bout d'une minute, tous les sorts de révélation lancés pendant ce temps prennent fin, vous subissez les effets normaux de l'état submergé dû à votre malédiction et devez tenter un jet de Vigueur DD 40.

Succès critique. Vous ne subissez pas d'autres effets.

Succès. Vous êtes drainé 2 et ne pouvez réduire ou annuler cet état avant vos prochains préparatifs.

Échec. Vous êtes drainé 4 et ne pouvez réduire ou annuler cet état avant vos prochains préparatifs.

Échec critique. Vous mourez.

NIVEAU 20

CONDUIT DU MYSTÈRE

DON 20

ORACLE

La puissance de votre mystère vous permet de lancer plus que de simples sorts de révélation. Lorsque vous lancez un sort de niveau 5 ou moins qui n'a pas de durée, plutôt que de dépenser un emplacement de sort, vous pouvez faire progresser les effets de votre malédiction d'oracle de la même façon que lorsque vous lancez un sort de révélation. Un sort lancé de cette façon gagne le trait lié à la malédiction.

MYSTÈRE PARADOXAL

DON 20

ORACLE

Prérequis Révélation supérieure

Les véritables profondeurs de votre mystère divin sont insondables et contradictoires, elles vous confèrent des pouvoirs changeants que vous parvenez à peine à comprendre. Chaque jour durant vos préparatifs quotidiens, choisissez un sort de domaine basique ou avancé de n'importe quel domaine du *Livre de base* ou d'un autre domaine auquel vous avez accès. Sinon, vous pouvez choisir à la place un sort de révélation initial ou avancé octroyé par un autre mystère. Vous l'utilisez comme un sort de révélation jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens et il possède le trait lié à la malédiction.

PROVIDENCE D'ORACLE

DON 20

ORACLE

Prérequis clarté d'oracle

Votre mystère vous octroie l'accès à de profondes réserves de pouvoir divin réellement miraculeux. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 10 supplémentaire.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX





SORCIER

Vous contrôlez une puissante magie qui ne résulte ni d'études, ni d'une dévotion à un quelconque idéal, mais du fait que vous soyez le réceptacle ou l'agent d'un mystérieux protecteur mystique que même vous ne comprenez pas totalement. Cette entité pourrait être une divinité cachée, une puissante fée, une manifestation d'énergies naturelles, un vieil esprit ou un autre être surnaturel éminent, mais sa nature est sans doute un mystère pour vous, comme pour tous les autres. Par le biais d'un familier spécial, votre protecteur vous confère des sorts polyvalents et de puissants maléfices que vous pouvez utiliser à votre gré, bien que vous ignoriez si ces dons font partie d'une stratégie plus large servant ses propres desseins.

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE

INTELLIGENCE

Au niveau 1, votre classe vous donne une prime de caractéristique à l'Intelligence.

POINTS DE VIE

6 plus votre modificateur de Constitution

Vous augmentez votre maximum de points de vie de ce montant au niveau 1, puis à chaque fois que vous gagnez un niveau.

LORS DES RENCONTRES DE COMBAT...

Vous lancez des sorts pour changer le déroulement des combats. Vous utilisez des maléfices magiques pour entraver les ennemis et aider vos alliés tout en exploitant des sorts plus puissants pour contrôler le champ de bataille, guérir ou blesser à l'aide de votre extraordinaire familier, des potions que vous concoctez et de vos objets magiques.

LORS DES RENCONTRES SOCIALES...

Vous partagez votre savoir sur nombre de sujets dont beaucoup concernent la magie et vous pourriez invoquer celle de votre protecteur pour charmer ou duper les autres.

EN EXPLORATION...

Vous restez à l'affût de pièges et trésors magiques, utilisant une série de sorts astucieux pour surmonter les obstacles qui se dressent devant vous. Votre familier vous aide peut-être grâce à ses propres pouvoirs, exceptionnels et très nombreux.

PENDANT UN INTERMÈDE...

Vous concoctez des potions, fabriquez des objets magiques ou cherchez de nouveaux sorts à apprendre à votre familier. Vous pourriez tenter d'en apprendre plus sur votre protecteur, son but ou vos propres pouvoirs et chercher la compagnie d'autres sorciers pour collaborer ou fonder une communauté.

VOUS...

- Vous efforcez d'en apprendre plus sur votre familier ou votre protecteur, le but de ce dernier, pourquoi il a choisi de vous donner ces pouvoirs et le rôle que vous jouez dans ses projets.
- Cherchez de nouvelles sources de magie, comme des parchemins et des grimoires, pour compléter les sorts que votre protecteur vous confère.
- Considérez votre familier comme un allié inébranlable, un ami adoré ou une nuisance nécessaire, selon sa personnalité.

LES AUTRES...

- S'interrogent sur la nature de votre protecteur et la source de vos pouvoirs, inquiets à l'idée que vous puissiez vous retourner contre eux ou servir une puissance maléfique sans le savoir.
- Apprécient votre capacité à les aider grâce à votre magie, que ce soit par un soutien direct ou en entravant leurs adversaires.
- Veillent à ne pas vous offenser, effrayés à l'idée que vous leur lanciez un maléfice dans un accès de colère.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous gagnez les rangs de maîtrise indiqués pour les statistiques suivantes. Vous êtes inexpérimenté pour tout ce qui ne figure pas ci-dessous, à moins d'obtenir un rang de maîtrise supérieur d'une autre manière.

PERCEPTION

Qualifié en Perception

JETS DE SAUVEGARDE

Qualifié en Vigueur
Qualifié en Réflexes
Expert en Volonté

COMPÉTENCES

Qualifié dans une compétence déterminée par votre protecteur.
Qualifié dans un nombre de compétences supplémentaires égal à 3 plus votre modificateur d'Intelligence.

ATTAQUES

Qualifié avec les armes simples
Qualifié en attaques à mains nues

DÉFENSES

Inexpérimenté avec toutes les armures
Qualifié pour la défense sans armure

SORTS

Qualifié pour les jets d'attaque de sort de la tradition magique déterminée par votre première leçon
Qualifié pour les DD des sorts de la tradition magique déterminée par votre première leçon

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONNS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

TABLEAU 2-6 : PROGRESSION DU SORCIER

Votre Niveau	Capacités de classe
1	Ascendance et historique, familier, incantation du sorcier, maîtrises initiales, maléfices, protecteur
2	Don de compétence, don de sorcier
3	Sorts de niveau 2, don général, amélioration de compétence
4	Don de compétence, don de sorcier
5	Amélioration de compétence, don ancestral, primes de caractéristique, sorts de niveau 3, vigueur magique
6	Don de compétence, don de sorcier, pouvoir de familier
7	Amélioration de compétence, don général, incantateur expert, sorts de niveau 4
8	Don de compétence, don de sorcier
9	Amélioration de compétence, don ancestral, réflexes éclairs, sorts de niveau 5
10	Don de compétence, don de sorcier, primes de caractéristique
11	Amélioration de compétence, don général, expertise avec les armes, sorts de niveau 6, vigilance
12	Don de compétence, don de sorcier, pouvoir de familier
13	Amélioration de compétence, don ancestral, robes défensives, sorts de niveau 7, spécialisation martiale
14	Don de compétence, don de sorcier
15	Amélioration de compétence, don général, incantateur maître, primes de caractéristique, sorts de niveau 8
16	Don de compétence, don de sorcier
17	Amélioration de compétence, don ancestral, résolution, sorts de niveau 9
18	Don de compétence, don de sorcier, pouvoir de familier
19	Amélioration de compétence, don général, incantateur légendaire, legs du protecteur
20	Don de compétence, don de sorcier, primes de caractéristique

CAPACITÉS DE CLASSE

En tant que sorcier, vous gagnez les pouvoirs suivants. Au-delà du niveau 1, les pouvoirs sont accompagnés du niveau auquel vous les gagnez.

ASCENDANCE ET HISTORIQUE

En plus des pouvoirs que votre classe vous accorde au niveau 1, vous bénéficiez des avantages de votre ascendance et de votre historique.

MAÎTRISES INITIALES

Au niveau 1, vous obtenez un nombre de maîtrises qui représentent votre entraînement de base, indiquées au début de cette classe.

PROTECTEUR

Vous n'êtes pas né avec le pouvoir de lancer des sorts et n'avez pas passé des années à vous dévouer à de gros livres, des déités ou des secrets mystiques. Votre puissance vient d'un être éminent qui vous a choisi comme réceptacle dans ce monde pour mener à bien ses intentions cachées. Cette entité est typiquement mystérieuse et distante, ne révèle presque rien de son identité et de ses motivations et vous confère des sorts et d'autres pouvoirs magiques à travers un familier qui sert d'intermédiaire à son propre pouvoir.

Un protecteur peut être une déité ou un demi-dieu, un cercle de puissantes guenaudes, un seigneur fée, un archidiabole ou une entité similaire tout aussi forte, peut-être même plusieurs figures semblables qui travaillent en tandem. À mesure que vous gagnerez plus de puissance grâce à votre protecteur, vous pourriez en apprendre plus sur qui ou ce qu'il est (certaines combinaisons de thèmes et de leçons suggèrent des protecteurs et des buts particuliers), mais les protecteurs confèrent des pouvoirs aux sorciers pour des raisons secrètes et il est rare qu'ils les révèlent entièrement.

Au niveau 1, choisissez le thème de votre protecteur, qui détermine votre tradition magique, une compétence, un tour de magie spécial qui vous est conféré et un sort octroyé à votre familier. Les thèmes de protecteur présentés dans ce livre se trouvent en page 99.

FAMILIER

Votre protecteur vous a envoyé un familier, une créature mystique qui vous instruit et facilite vos sorts. Ce familier est sujet aux règles décrites à partir de la page 217 du *Livre de base*, bien que son rôle d'intermédiaire direct entre vous et votre protecteur le rende plus puissant que les autres familiers. Votre familier gagne un pouvoir de familier supplémentaire, puis un autre quand vous atteignez les niveaux 6, 12 et 18.

C'est la source et le dépositaire des sorts que votre protecteur vous accorde et vous devez communier avec lui pour préparer vos sorts chaque jour en utilisant votre incantation du sorcier (voir ci-dessous). Au départ, il connaît 10 tours de magie, cinq sorts de niveau 1 et un sort supplémentaire déterminé par le thème de votre patron. Vous choisissez ces sorts parmi les sorts ordinaires de la tradition déterminée par votre protecteur ou parmi les autres sorts de cette tradition à laquelle vous avez accès.

À chaque fois que vous montez de niveau, votre protecteur vous enseigne deux nouveaux sorts que vous pouvez lancer, choisis parmi les sorts ordinaires de votre tradition ou d'autres auxquels vous avez accès. Les dons peuvent aussi vous conférer des sorts de familier supplémentaires.

Votre familier peut apprendre de nouveaux sorts sans l'aide de votre protecteur. Il peut apprendre tous les sorts parmi ceux de la liste de votre tradition en consommant physiquement un parchemin de ce sort lors d'un processus de 1 h. Vous pouvez utiliser l'activité d'exploration Apprendre un sort pour préparer une version écrite spéciale de ce sort, que votre familier peut consommer comme si c'était un parchemin. Votre familier et vous pouvez utiliser l'activité Apprendre un sort pour lui apprendre l'un des sorts du familier d'un autre sorcier. Les deux familiers doivent être présents durant l'entièreté du processus, le sort doit faire partie de la liste de sorts de votre tradition magique et vous devez payer le coût habituel de cette activité, souvent sous la forme d'une offrande à l'autre familier du protecteur. Vous ne pouvez pas préparer des sorts avec le familier d'un autre sorcier.

Si votre familier meurt, votre protecteur le remplace durant vos prochains préparatifs quotidiens. Le nouveau familier peut être une réplique ou une réincarnation de votre ancien familier, ou encore une toute nouvelle entité, mais dans tous les cas, il connaît les mêmes sorts que votre ancien familier. La mort de votre familier n'affecte aucun des sorts que vous avez déjà préparés.

INCANTATION DU SORCIER

En utilisant votre familier comme intermédiaire, votre protecteur vous donne le pouvoir de lancer des sorts. Vous lancez des sorts avec l'activité Lancer un sort et pouvez fournir des composants matériels, somatiques et verbaux lors de l'incantation.

Au niveau 1, vous pouvez préparer chaque matin un maximum de deux sorts de niveau 1 et cinq tours de magie à partir des sorts connus par votre familier. Vos sorts restent à votre disposition jusqu'à ce que vous les lanciez ou que vous les prépariez de nouveau. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer est représenté par vos emplacements de sort.

Quand vous gagnez des niveaux en tant que sorcier, votre nombre d'emplacements de sort et le niveau maximal des sorts à lancer depuis ces emplacements augmentent, comme indiqué dans le tableau 2—7 : Sorts de sorcier par jour en page 98.

Certains sorts exigent un jet d'attaque de sort pour déterminer leur efficacité ou obligent vos ennemis à faire un jet contre leur DD (en général un jet de sauvegarde). Comme l'Intelligence est votre caractéristique essentielle, vos jets d'attaque de sort et vos DD utilisent votre modificateur d'Intelligence.

LES SORTS INTENSIFIÉS

Quand vous obtenez des emplacements de sort de niveau 2 et plus, vous pouvez les remplir avec des versions plus puissantes de sorts de niveau inférieur. Cela augmente le niveau du sort, l'intensifiant pour qu'il corresponde à l'emplacement de sort. Nombre de sorts possèdent des améliorations spécifiques quand ils sont intensifiés à un niveau donné.

LES TOURS DE MAGIE

Un tour de magie est un type de sort qui n'utilise pas d'emplacement de sort. Il se lance à volonté chaque jour, aussi souvent que vous le désirez. Un tour de magie est toujours automatiquement intensifié jusqu'à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur, donc généralement égal au plus haut niveau de sort que vous pouvez lancer en tant que sorcier. Par exemple, les tours de magie d'un sorcier de niveau 1 sont de niveau 1, tandis que ceux d'un sorcier de niveau 5 sont de niveau 3.

MALÉFICES

Vos protecteur et familier vous apprennent des sorts spéciaux appelés maléfices. Un maléfice est un effet à court terme qui provient directement de la magie de votre protecteur. De ce fait, vous ne pouvez lancer qu'un maléfice par tour : toute tentative d'en lancer un second échoue et les actions d'incantation sont perdues.

Les maléfices font partie des sorts focalisés. Il faut dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé et vous commencez avec une réserve de focalisation de 1 point. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous pouvez récupérer 1 point de focalisation en utilisant l'activité Refocaliser pendant dix minutes pour communier avec votre familier.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Un sort focalisé n'a pas besoin d'emplacement de sort et vous ne pouvez

pas utiliser un tel emplacement pour le lancer. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 points. Les règles de sorts focalisés complètes se trouvent en page 300 du *Livre de base*.

Vous apprenez le maléfice *déphasage du familier* (p. 238) que vous pouvez lancer comme une réaction pour empêcher votre familier d'être blessé. Vous apprenez la plupart des autres maléfices durant vos leçons de sorcier (p. 99).



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

DONS

OBJETS

GLOS
ET INDEX

TABLEAU 2-7 : SORTS DE SORCIER PAR JOUR

Votre niveau	Les tours de magie	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e	10 ^e
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* La capacité de classe intermédiaire du protecteur vous donne un emplacement de sort de niveau 10 qui ne fonctionne pas tout à fait comme les autres.

TOURS DE MAGIE DE SORCIER

Les tours de magie de sorcier sont des maléfices spéciaux qui ne coûtent aucun point de focalisation, c'est pourquoi vous pouvez les lancer quand vous le souhaitez, bien que vous ne puissiez toujours pas lancer plus d'un maléfice par round. Ils s'ajoutent aux tours de magie que vous choisissez avec votre incantation de sorcier et ne comptent pas dans vos tours de magie préparés. Vos tours de magie de sorcier sont déterminés par le thème de votre protecteur (p. 99).

DONS DE COMPÉTENCES

2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de compétence. Pour choisir un don de compétence, vous devez être au moins qualifié dans la compétence correspondante.

DONS DE SORCIER

2E

Au niveau 2, puis tous les deux niveaux, vous gagnez un don de classe de sorcier (p. 100).

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCE

3E

Au niveau 3, puis tous les deux niveaux, vous gagnez une amélioration de compétence. Vous pouvez utiliser cette amélioration pour augmenter votre rang de maîtrise et devenir qualifié dans une compétence dans laquelle vous étiez inexpérimenté ou pour améliorer votre rang dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà qualifié pour devenir expert.

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser l'amélioration de compétence pour devenir maître dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà expert et à partir du niveau 15, vous pouvez l'utiliser pour devenir légendaire dans une compétence dans laquelle vous êtes déjà maître.

DONS GÉNÉRAUX

3E

Au niveau 3, puis tous les quatre niveaux, vous gagnez un don général.

DONS ANCESTRAUX

5E

Vous gagnez un don ancestral au niveau 4 puis tous les quatre niveaux, en plus de celui avec lequel vous avez commencé.

PRIMES DE CARACTÉRISTIQUES

5E

Au niveau 5, puis tous les cinq niveaux, vous améliorez quatre caractéristiques différentes. Vous pouvez utiliser ces primes de caractéristique pour faire passer une valeur de caractéristique au-dessus de 18. La prime augmente la valeur de caractéristique de 1 si elle est déjà de 18 ou plus ou de 2 si elle est inférieure à 18.

VIGUEUR MAGIQUE

5E

Les pouvoirs de votre protecteur améliorent votre résilience physique. Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur passe à expert.

INCANTATEUR EXPERT

7E

Vous avez appris à mieux contrôler la puissance conférée par votre protecteur. Votre rang de maîtrise pour les attaques de sort et le DD des sorts de votre incantation de sorcier passe à expert.

RÉFLEXES ÉCLAIRS

9E

Vos réflexes sont fulgurants, ce qui vous permet d'éviter le danger. Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à expert.

EXPERTISE AVEC LES ARMES

11E

Grâce à l'expérience pure, vous avez amélioré votre maniement des armes. Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les attaques à mains nues passe à expert.

VIGILANCE

11E

Vous restez à l'affût des menaces alentour. Votre rang de maîtrise en Perception passe à expert.

ROBES DÉFENSIVES

13E

Vous savez mieux esquiver les coups grâce au flux magique de votre incantation et à votre entraînement en matière de défense. Votre rang de maîtrise pour la défense sans armure passe à expert.

SPÉCIALISATION MARTIALE

13E

Vous pouvez infliger de graves blessures avec les armes que vous connaissez. Vous infligez 2 dégâts de plus avec les armes et les attaques à mains nues pour lesquelles vous êtes expert. Ces dégâts passent à 3 si vous êtes maître et à 4 si vous êtes légendaire.

MAÎTRE INCANTATEUR

15E

Vous avez réussi à maîtriser la magie de votre protecteur. Votre rang de maîtrise pour les attaques de sort et le DD des sorts de votre incantation de sorcier passe à maître.

RÉSOLUTION

17E

La communion avec votre familier a cuirassé votre vigueur mentale. Votre rang de maîtrise pour les jets de Volonté passe à maître. Quand vous obtenez un succès à un jet de Volonté, celui-ci est transformé en succès critique.

INCANTATEUR LÉGENDAIRE

19E

Vous avez perfectionné votre contrôle de la magie conférée par votre protecteur. Votre rang de maîtrise pour les attaques de sort et le DD des sorts de votre incantation de sorcier passe à légendaire.

LEGS DU PROTECTEUR

19E

Votre protecteur vous confère la capacité de contrôler d'extraordinaires œuvres magiques. Vous gagnez un unique emplacement de sort de niveau 10 et pouvez l'utiliser pour préparer un sort avec incantation de sorcier. Au contraire des autres emplacements de sort, vous ne pouvez pas l'utiliser avec des capacités qui vous permettent de lancer des sorts sans dépenser d'emplacements ou avec des pouvoirs qui vous procurent davantage d'emplacements de sort. Vous ne gagnez pas plus d'emplacements de niveau 10 en augmentant de niveau, mais vous pouvez prendre le don Vérité du protecteur (p. 105) pour en obtenir un second.

THÈMES DE PROTECTEUR

Chaque protecteur possède un thème, qu'importe sa nature ou son identité. Ce thème décrit les forces sur lesquelles le protecteur confère de l'influence au sorcier. Certains protecteurs sont complexes, ils confèrent divers thèmes et enseignent diverses leçons à des sorciers différents. Le thème de votre protecteur détermine ce qui suit.

Liste de sorts. Vous utilisez cette tradition magique et la liste de sorts correspondante.

Compétences de protecteur. Vous devenez qualifié avec les compétences indiquées.

Tour de magie de sorcier. Vous gagnez ce tour de magie envoutant précis.

Sort accordé. Votre familier apprend automatiquement les sorts indiqués ici, en plus de ceux que vous gagnez grâce votre capacité d'incantation de sorcier.

DESTIN

À travers votre protecteur, vous gagnez des aperçus du futur et une idée de l'infinie tapisserie du temps.

Liste de sorts occultes

Compétence de protecteur Occultisme

Tour de magie de sorcier *Destin influencé* (p. 238)

Sort accordé *coup au but*

FERVEUR

Votre protecteur représente un idéal ou un but grandiose et vous confère sa magie pour promouvoir sa mission et rallier d'autres personnes à cette cause.

Liste de sorts divins

Compétence de protecteur Religion

Tour de magie de sorcier *cœur fervent* (p. 238)

Sort accordé *injonction*

HIVER

Votre protecteur reflète les confins glacés du monde, amèrement cruels envers ceux qui sous-estiment ce pouvoir.

Liste de sorts primordiaux

Compétence de protecteur Nature

Tour de magie de sorcier *glace tenace* (p. 238)

Sort accordé *bourrasque*

MALÉDICTION

Les méthodes des protecteurs de malédiction consistent à déjouer ou saper les plans de vos ennemis ou de ceux qui se trouvent sur votre chemin.

Liste de sorts occultes

Compétence de protecteur Occultisme

Tour de magie de sorcier *mauvais œil* (p. 239)

Sort accordé *rayon affaiblissant*

NUIT

Votre protecteur parle depuis les ombres, vous conférant du pouvoir sur les ténèbres et les rêves.

Liste de sorts occultes

Compétence de protecteur Occultisme

Tour de magie de sorcier *linceul de nuit* (p. 238)

Sort accordé *sommeil*

RUNE

Votre protecteur évoque les symboles et emblèmes, les gros livres et les textes, les mots et la sagesse.

Liste de sorts arcaniques

Compétence de protecteur Arcanes

Tour de magie de sorcier *discernement des secrets* (p. 238)

Sort accordé *arme magique*

SAUVAGE

Les contrées sauvages du monde ont été touchées par votre protecteur.

Liste de sorts primordiaux

Compétence de protecteur Nature

Tour de magie de sorcier *dialogue sauvage* (p. 238)

Sort accordé au choix entre *convocation d'animal* ou *convocation de plante ou de champignon*

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DONS DE SORCIER

Si vous cherchez un don de sorcier par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
Abri de sorcier	20
Bouteille de sorcier	8
Charge de sorcier	6
Chaudron	1
Communion de sorcier	10
Concentration aisée	16
Contresort	1
Expansion de tour de magie	2
Familier amélioré	2
Familier extraordinaire	8
Familier supérieur	4
Focalisation de maléfice	12
Gloussement	1
Incantation accélérée	10
Incantation fiable	6
Langage du familier	2
Leçon basique	2
Leçon majeure	10
Leçon supérieure	6
Maître des maléfices	20
Ongles surnaturels	4
Pilosité vivante	2
Potions temporaires	10
Rites de convocation	4
Rites de métamorphose	14
Scission du maléfice	18
Siphonner le pouvoir	16
Sombre vision	8
Sorcier herboriste	1
Sort dissimulé	2
Sort élargi	1
Sort éloigné	1
Sort renvoyé	14
Source du maléfice	18
Vérité du protecteur	20
Yeux de familier	12

LEÇONS DE SORCIER

Le savoir est conféré au sorcier par son protecteur sous la forme de leçons, que vous pouvez apprendre en sélectionnant des dons comme Leçon basique (p. 100). Chaque leçon vous confère un maléfice et apprend un nouveau sort à votre familier, qui s'ajoute à ceux que vous pouvez préparer en utilisant votre incantation de sorcier. Vous gagnez ce sort même s'il ne se trouve pas sur la liste de sorts de votre tradition. La description des maléfices commence à la page 237.

LEÇONS BASIQUES

Vous pouvez choisir parmi ces leçons lorsqu'un don ou un autre effet vous confère une leçon basique.

Leçon des éléments. Vous gagnez le maléfice *trahison élémentaire*. Votre familier apprend le sort de votre choix parmi les suivants : *mains brûlantes*, *bulle d'air*, *poussée hydraulique* ou *éboulement fracassant*.

Leçon de protection. Vous gagnez le maléfice *protection de sang* et votre familier apprend *armure du mage*.

Leçon des rêves. Vous gagnez le maléfice *voile de rêves* et votre familier apprend *sommeil*.

Leçon de vengeance. Vous gagnez le maléfice *aiguille de la vengeance* et votre familier apprend *douleur fantôme*.

Leçon de vie. Vous gagnez le maléfice *revitalisation* et votre familier apprend *lien spirituel*.

LEÇONS SUPÉRIEURES

Vous pouvez choisir parmi ces leçons lorsqu'un don ou un autre effet vous confère une leçon supérieure.

Leçon de méfait. Vous gagnez le maléfice *cape d'imposteur* et votre familier apprend *singes fous* (p. 237).

Leçon de neige. Vous gagnez le maléfice *blizzard localisé* et votre familier apprend *mur de vent*.

Leçon d'ombre. Vous gagnez le maléfice *ombre malveillante* et votre familier apprend *ténèbres glaciales*.

LEÇONS MAJEURES

Vous pouvez choisir parmi ces leçons lorsqu'un don ou un autre effet vous confère une leçon majeure.

Leçon de mort. Vous gagnez le maléfice *malédiction mortelle* et votre familier apprend *rappel à la vie*.

Leçon de renouveau. Vous gagnez le maléfice *instant restaurateur* et votre familier apprend *champ de vie*.

DONS DE SORCIER

À chaque niveau auquel vous gagnez un don de sorcier, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

CHAUDRON

DON 1

SORCIER

Vous pouvez utiliser l'activité Artisanat pour créer des huiles et des potions. Vous gagnez immédiatement les formules de quatre huiles et potions ordinaires de niveau 1. Au niveau 4 puis tous les 2 niveaux, vous gagnez la formule d'une huile ou d'une potion ordinaire de niveau égal ou inférieur (une potion de niveau 4 si vous êtes niveau 4, de niveau 6 si vous êtes niveau 6, etc.). Si vous possédez un familier, vous pouvez lui apprendre ces formules plutôt que de les noter dans un formulaire. Votre familier peut apprendre de nouvelles formules et les transférer vers un nouveau familier à sa mort de la même façon qu'il apprend de nouveaux sorts ou les transfère lors de son trépas.

Vous pouvez concocter beaucoup de magie dans votre chaudron. Lorsque vous fabriquez un lot d'huiles ou de potions, vous pouvez en faire jusqu'à six par lot au lieu des quatre créations habituelles.

CONTRESORT ➔

DON 1

ABJURATION | SORCIER

Déclencheur. Une créature Lance un sort que vous avez préparé.

Quand un ennemi Lance un sort et que vous voyez sa manifestation, vous pouvez recourir à votre propre magie pour l'interrompre. Vous dépensez un sort préparé pour contrer l'incantation du même sort lancé par une autre créature. Vous perdez votre emplacement de sort comme si vous aviez lancé le sort déclencheur. Vous tentez ensuite de contrer ce sort.

Spécial. Ce don a le trait correspondant à votre tradition magique (arcanique, divine, primordiale ou occulte).

GLOUSSEMENT

DON 1

SORCIER

Vous pouvez prolonger l'un de vos sorts avec une brève explosion de rire. Vous apprenez le maléfice *gloussement* (p. 238). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

SORCIER HERBORISTE

DON 1

SORCIER

Vous avez une affinité particulière avec les plantes à feuilles. Votre protecteur vous confère un familier léchi. Si vous aviez déjà un familier, ce léchi le remplace comme s'il avait été tué. En outre, vous gagnez le pouvoir de voir à travers les feuilles, les lianes et autres feuillages. Vous ne subissez aucun malus de circonstances dû au feuillage sur les attaques de sort à distance ou les tests de Perception et vos attaques ciblées ne nécessitent la réussite d'aucun test nu pour toucher une cible masquée uniquement par une telle végétation.

SORT ÉLARGI ➔

DON 1

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | SORCIER

Vous manipulez l'énergie de votre sort afin qu'il affecte une zone plus étendue. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une explosion, d'un cône ou d'une ligne comme zone et qu'il n'a pas de durée, augmentez sa zone. Ajoutez 1,5 m au rayon d'une explosion d'un rayon normal d'au moins 3 m (une explosion avec un rayon inférieur n'est pas affectée). Ajoutez 1,5 m à la longueur d'un cône ou d'une ligne qui fait normalement 4,5 m de long ou moins et ajoutez 3 m à celle d'une ligne ou d'un cône plus long.

SORT ÉLOIGNÉ ➔

DON 1

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | SORCIER

Vous pouvez étendre la portée de vos sorts. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, elle augmente de 9 m. Comme pour toute augmentation de portée, si la portée de base du sort était « contact », elle passe à 9 m.

NIVEAU 2**EXPANSION DE TOUR DE MAGIE**

DON 2

SORCIER

Votre protecteur reconnaît votre besoin de flexibilité et de polyvalence et vous confère le pouvoir de préparer des sorts simples plus variés. Vous pouvez préparer deux tours de magie de plus par jour.

FAMILIER AMÉLIORÉ

DON 2

SORCIER

Prérequis un familier

Vous insufflez plus d'énergie magique à votre familier. Chaque jour, vous pouvez choisir quatre pouvoirs de familier ou de maître au lieu de deux.

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes clefs suivants dans la description de nombreux pouvoirs de sorcier.

Maléfice. Un maléfice est un effet à court-terme, généré à la volée grâce à la magie de votre protecteur par le biais de votre familier. De ce fait, vous ne pouvez lancer qu'un sort avec le trait maléfice par tour : toute tentative d'en lancer un second échoue et les actions d'incantation sont perdues.

Métamagie. Les actions dotées du trait métamagie modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de métamagie. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

AU SERVICE DE L'INCONNU

Le protecteur d'un sorcier est une entité mystérieuse rarement connue ou comprise, et ce même par le sorcier à son service. La nature des relations entre un sorcier et son protecteur peuvent servir de détails pour le traitement d'un personnage et la narration. Lorsque vous jouez un sorcier, travaillez avec votre MJ pour déterminer la nature de votre protecteur et à quel point vous la connaissez, à la fois en tant que joueur et que personnage. Il y a une multitude de façons de traiter le protecteur d'un sorcier. Celles qui suivent sont juste des approches que vous pourriez utiliser.

Pour un personnage qui ne connaît rien de son protecteur, vous pourriez laisser votre MJ choisir son thème et les leçons apprises par votre sorcier, car le protecteur détermine quels pouvoirs octroyer à son émissaire et cela peut vous donner des indices sur sa véritable nature. Sinon, vous pourriez donner à votre MJ une liste de leçons que vous aimeriez apprendre et le laisser choisir parmi elles, ce qui représente une sorte d'accord entre votre sorcier et son protecteur. Dans ce cas, vous pourriez choisir son thème pour indiquer lequel de ses aspects concerne votre personnage ou bien laisser le MJ le choisir. Si vous voulez le contrôle total sur vos pouvoirs, vous pouvez choisir les leçons que vous préférez et laisser le MJ adapter l'identité de votre protecteur en conséquence.

Une autre approche consiste à créer les détails du protecteur de votre sorcier vous-même. Vous pouvez alors les partager avec le MJ pour les incorporer à un récit plus large ou donner plus de saveur et de contexte de roleplay à votre personnage. Ce dernier peut continuer à ignorer l'identité de son protecteur même si vous la connaissez en tant que joueur. Peut-être connaît-il la nature de son protecteur tout en étant condamné à ne jamais la révéler. Vous pourriez avoir accepté de passer un pacte avec votre protecteur mais craindre les répercussions si d'autres venaient à l'apprendre. Ou peut-être que vous et votre protecteur êtes totalement ouverts concernant votre relation.

Chaque sorcier est différent et il n'existe pas de mauvaise histoire tant qu'elle reste amusante et intéressante pour toutes les personnes impliquées !

Spécial. Ajoutez les pouvoirs de familier supplémentaires que vous gagnez en tant que sorcier à ce total.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

LANGAGE DU FAMILIER**DON 2**

DIVINATION | SORCIER

Prérequis un familier

Vous avez appris à communiquer avec votre familier et d'autres créatures semblables. Vous pouvez poser des questions, recevoir des réponses et utiliser la compétence Diplomatie avec les créatures de la même famille d'animaux que votre familier. Par exemple, si votre familier est un chat, vous pourriez gagner les effets de *communication avec les animaux* avec tous les félins (dont les léopards, les lions et les tigres, entre autres). Ce pouvoir ne les rend pas plus amicaux que la normale. Si votre familier devient une autre créature, vous ne pouvez plus utiliser ce pouvoir durant 1 semaine jusqu'à ce que vous appreniez le langage de votre nouveau familier.

Spécial. Ce don a le trait correspondant à votre tradition magique (arcanique, divine, occulte ou primordiale).

LEÇON BASIQUE**DON 2**

SORCIER

Votre patron vous confère une leçon spéciale, révélant une facette cachée de sa nature. Choisissez une leçon basique dans la liste en page 100. Vous gagnez un maléfice et votre familier apprend un sort, tous deux associés à cette leçon. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

PILOSITÉ VIVANTE**DON 2**

SORCIER

Vous pouvez instantanément faire pousser ou rétracter vos cheveux, vos sourcils, votre barbe ou votre moustache de plusieurs mètres et les manipuler comme une arme, bien que votre contrôle ne soit pas suffisant pour des tâches nécessitant plus de dextérité. Vous gagnez une attaque à mains nues de poils qui inflige 1d4 dégâts contondants, fait partie du groupe pugilat et possède les traits agile, désarmer, finesse, croc-en-jambe et mains nues.

SORT DISSIMULÉ ◆**DON 2**

CONCENTRATION | MANIPULATION | MÉTAMAGIE | SORCIER

Vous dissimulez vos gestes et incantations dans votre discours et vos mouvements, afin de cacher le fait que vous lancez un sort. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort, faites un test de Discrétion contre le DD de Perception d'un ou plusieurs observateurs. Si le sort possède un composant verbal, vous devez aussi faire un test de Duperie contre le DD de Perception des observateurs. Si vous réussissez votre ou vos tests contre le DD d'un observateur, ce dernier ne remarque pas que vous lancez un sort, bien que les composants matériels, somatiques et verbaux se voient d'ordinaire et que les sorts aient généralement des manifestations sensorielles qui rendent l'incantation évidente aux spectateurs.

Ce pouvoir cache uniquement les actions d'incantation et la manifestation du sort, pas ses effets. Un observateur verra tout de même un rayon qui part de vous ou vous verra disparaître.

NIVEAU 4**FAMILIER SUPÉRIEUR****DON 4**

SORCIER

Vous trouvez facile d'attirer un familier puissant et peu commun à vos côtés. Cela requiert deux pouvoirs de moins pour changer votre familier en familier spécifique (p. 147).

ONGLES SURNATURELS**DON 4**

SORCIER

Vos ongles sont prodigieusement longs et pointus. Vous gagnez une attaque à mains nues d'ongles qui inflige 1d6 dégâts tranchants. Vos ongles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile et mains nues. Vous pouvez graver des runes dans vos ongles au même prix et avec les mêmes restrictions que pour graver des runes sur des *bandelettes de coups puissants*. Les runes gravées sur vos ongles s'appliquent aux attaques à mains nues à deux mains uniquement.

Vous pouvez lancer des maléfices avec vos ongles. Si vous réussissez à lancer un maléfice qui n'est pas un tour de magie, dont l'incantation requiert 2 actions ou plus mais pas de jet d'attaque de sort et que votre cible se situe dans votre allonge, vous pouvez effectuer une Frappe d'ongles contre cette dernière durant l'activité d'incantation avant d'appliquer tout effet du maléfice. Si vous échouez à cette Frappe, le maléfice n'a aucun effet.

MITES DE CONVOCATION**DON 4**

SORCIER

Votre protecteur vous confère le pouvoir de convoquer d'autres créatures pour vous aider. Choisissez un sort de *convocation* (comme *convocation d'animal*, *convocation de créature artificielle* et ainsi de suite) présent dans la liste de sorts de votre tradition magique. Vous pouvez passer 10 min à communier avec votre familier pour remplacer un sort que vous avez préparé dans l'un de vos emplacements de sorcier par le sort choisi, intensifié au même niveau. Le sort remplacé doit être au moins du niveau minimum du sort de *convocation*.

NIVEAU 6**CHARGE DE SORCIER****DON 6**

DÉTECTION | DIVINATION | SORCIER

Vous forgez un lien magique avec une autre créature qui vous confère une connaissance de son état et crée un conduit pour vos incantations. Pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez désigner une créature consentante comme votre charge. Vous connaissez toujours la direction, la distance de celle-ci par rapport à vous et tous les états l'affectant. En outre, vous pouvez lancer des sorts à portée de votre charge à une distance de 9 m. Ces effets persistent jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

Spécial. Ce don a le trait correspondant à votre tradition magique (arcanique, divine, occulte ou primordiale).

INCANTATION FIABLE**DON 6**

SORCIER

Confiant dans votre technique, il est difficile de vous déconcentrer lorsque vous lancez un sort. Si la réaction d'une autre créature devrait interrompre votre action d'incantation, faites un test nu DD 15. Sur un succès, votre action n'est pas interrompue.

LEÇON SUPÉRIEURE**DON 6**

SORCIER

Votre protecteur vous confère un savoir plus grand. Choisissez une leçon supérieure ou basique dans la liste en page 100. Vous gagnez un maléfice et votre familier apprend un sort, tous deux associés à cette leçon. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

NIVEAU 8

BOUTEILLE DE SORCIER

DON 8

SORCIER

Prérequis Chaudron

Vous dépensez 1 point de focalisation et passez 10 minutes à concocter une potion spéciale contenant le pouvoir de l'un des maléfices qui cible une créature. Une créature qui consomme cette potion est ciblée par le maléfice. Si le maléfice a une durée maintenue et que vous possédez *gloussement* (p. 238), vous pouvez lancer *gloussement* dans la bouteille juste avant de la sceller. Lorsque c'est le cas, la durée du maléfice est étendue comme si vous aviez lancé *gloussement* lors du round suivant son incantation (en général, cela étend sa durée de 1 round). Votre *gloussement* résonne hors de la bouteille lorsque la potion est ouverte.

Toute potion créée de cette façon perd son pouvoir lors de vos prochains préparatifs quotidiens. Tant qu'elle reste en votre possession, vous pouvez la rendre inerte grâce à une action unique possédant le trait concentration. Vous ne pouvez pas récupérer le point de focalisation utilisé pour créer la potion (ni celui utilisé pour lancer *gloussement*) tant qu'elle n'est pas consommée ou qu'elle n'a pas perdu sa magie.

FAMILIER EXTRAORDINAIRE

DON 8

SORCIER

Prérequis Familier amélioré

Votre familier est imprégné d'encre plus de magie que les autres familiers. Chaque jour, vous pouvez choisir une base de six pouvoirs de familier ou de maître au lieu de quatre.

Spécial. Ajoutez les pouvoirs de familier supplémentaires que vous gagnez en tant que sorcier à ce total.

SOMBRE VISION

DON 8

SORCIER

Votre vision transperce le brouillard, la brume, la pluie et la neige non-magiques. Vous ne subissez aucun malus de circonstances dû aux précipitations non-magiques sur les attaques à distance ou les tests de Perception et vos attaques ciblées ne nécessitent la réussite d'aucun test nu pour toucher une cible masquée uniquement par de tels effets.

NIVEAU 10

COMMUNION DE SORCIER

DON 10

SORCIER

Prérequis Charge de sorcier

Vous pouvez surveiller plusieurs charges. Chaque jour durant vos préparatifs, vous pouvez désigner un nombre de charges égal à votre modificateur d'Intelligence au lieu d'une seule.

INCANTATION ACCÉLÉRÉE

DON 10

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | SORCIER

Fréquence une fois par jour

Si votre prochaine action consiste à lancer un tour de magie de sorcier ou un sort de sorcier d'au minimum deux niveaux de moins que le sort de sorcier de plus haut niveau que vous pouvez lancer, réduisez le nombre d'actions nécessaires à son incantation de 1 (1 action au minimum).

EXEMPLE DE SORCIER



SORCIÈRE SOLITAIRE

Avec votre personnalité excentrique et votre magie peu conventionnelle, vous et votre familier soutenez vos alliés et ébranlez vos ennemis.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

L'Intelligence alimente vos sorts. La Dextérité et la Constitution assurent des défenses solides tandis que le Charisme peut vous aider à influencer les gens.

COMPÉTENCES

Artisanat, Diplomatie, Occultisme, Société

THÈME DE PROTECTEUR

Destin

LEÇONS

Basique : protection ; supérieure : méfait ; majeure : renouveau

DONS

Chaudron (1er), Leçon basique (2e), Leçon supérieure (6e), Bouteille de sorcier (8e), Leçon majeure (10e), Focalisation de maléfice (12e)

LEÇON MAJEURE

DON 10

SORCIER

Votre protecteur vous confère des secrets encore plus grands. Choisissez une leçon majeure, supérieure ou basique dans la liste en page 100. Vous gagnez un maléfice et votre familier apprend un sort, tous deux associés à cette leçon. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

Spécial. Vous pouvez choisir ce don une deuxième fois si vous êtes de niveau 14 ou supérieur et une troisième fois si vous êtes de niveau 18 ou supérieur. Choisissez toujours une leçon différente.

POTIONS TEMPORAIRES

DON 10

SORCIER

Prérequis Chaudron

Durant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez créer un lot de deux huiles ou potions temporaires grâce à une formule que vous connaissez. Ces objets sont soumis aux règles de Fabrication habituelles, à l'exception du temps que cela prend et de quelques restrictions supplémentaires. Les huiles et potions doivent être du même type et leur niveau doit être au minimum 6 niveaux en dessous du vôtre. Tout objet créé de cette façon se change en bouteille inerte de liquide lors de vos prochains préparatifs quotidiens et tout effet de l'objet temporaire subsistant prend fin. Une huile ou une potion temporaire n'a aucune valeur.

Si vous êtes maître dans la maîtrise du DD des sorts de votre tradition, vous pouvez créer un lot de trois huiles ou potions temporaires lors de vos préparatifs quotidiens et si vous êtes légendaire, vous pouvez en créer un lot de quatre.

NIVEAU 12

FOCALISATION DE MALÉFICE

DON 12

SORCIER

Les enseignements de votre protecteur vous ont permis d'atteindre une focalisation plus profonde. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

YEUX DE FAMILIER ◆

DON 12

CONCENTRATION | DIVINATION | SORCIER

Prérequis un familier

Vous pouvez utiliser les sens de votre familier aussi facilement que les vôtres. Vous projetez vos sens dans votre familier. Lorsque vous le faites, vous perdez toutes les informations sensorielles de votre propre corps mais pouvez sentir celles de votre familier jusqu'à ce que vous Révoquiez l'effet. Lorsque vous projetez vos sens de cette façon, vous pouvez utiliser la télépathie pour communiquer avec votre familier s'il comprend une langue.

Spécial. Ce don a le trait correspondant à votre tradition magique (arcanique, divine, occulte ou primordiale).

NIVEAU 14

MITES DE MÉTAMORPHOSE

DON 14

SORCIER

Vous pouvez adapter la puissance de votre protecteur pour transformer d'autres créatures et leur donner des formes convenant mieux

à leur comportement ou à vos envies. Votre familier apprend *métamorphose funeste*, même si *métamorphose funeste* ne fait pas partie de la liste de sorts de votre tradition. En passant 10 min à communier avec votre familier, vous pouvez remplacer un sort de niveau 6 ou supérieur que vous avez préparé dans l'un de vos emplacements de sorcier par un sort *métamorphose funeste* de même niveau.

SORT RENVOYÉ DON 14

SORCIER

Prérequis Contresort

Lorsque vous utilisez Contresort avec succès pour contrer un sort qui affecte les créatures visées ou une zone, vous pouvez renvoyer l'effet de ce sort sur son incantateur. Un sort ainsi renvoyé affecte seulement son lanceur original, même s'il a une zone d'effet ou affecte normalement plusieurs créatures. L'incantateur original a droit à un jet de sauvegarde et peut utiliser d'autres défenses contre le sort renvoyé, comme d'ordinaire.

NIVEAU 16

CONCENTRATION AISÉE DON 16

SORCIER

Déclencheur. Votre tour commence.

Vous maintenez vos sorts actifs presque sans y penser. Vous bénéficiez immédiatement des effets de l'action Maintenir un sort, ce qui vous permet de rallonger la durée de l'un de vos sorts de sorcier actifs.

SIPHONNER LE POUVOIR DON 16

SORCIER

Fréquence une fois par jour

Conditions. Vous n'avez pas encore agi à votre tour.

Vous puisez dans le réservoir magique de votre protecteur qu'est votre familier. Durant votre tour, vous pouvez lancer un sort connu de votre familier qui vous a été conféré par le thème de votre protecteur ou vos leçons sans utiliser un emplacement de sort pour ce faire (ni même l'avoir préparé). Ce sort doit avoir au moins 1 niveau de moins que le sort de plus haut niveau que vous pouvez lancer.

Spécial. Ce don a le trait correspondant à votre tradition magique (arcanique, divine, occulte ou primordiale).

NIVEAU 18

SCISSION DU MALÉFICE DON 18

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | SORCIER

Vous siphonnez une partie de la puissance d'un maléfice offensif que vous lancez pour le diriger vers une seconde cible. Si la prochaine action que vous utilisez est Lancer un sort pour lancer un maléfice visant à blesser une cible unique, réduisez son niveau de 2 (il doit faire 2 niveaux de moins que le niveau de sort maximum que vous pouvez lancer). Ceci étant fait, vous pouvez sélectionner une seconde cible à affecter par le maléfice.

SOURCE DU MALÉFICE DON 18

SORCIER

Prérequis Focalisation de maléfice

À chaque fois que vous communiez avec votre familier, votre protecteur vous imprègne de focalisation. Vous pouvez récupérer 3

points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez si vous avez dépensé au moins 3 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation.

NIVEAU 20

ABRI DE SORCIER DON 20

SORCIER

Votre foyer est une structure animée qui obéit à vos ordres. En effectuant un rite dont la durée est de 1 jour, vous créez un objet animé à partir d'une cabane, d'une petite maison, d'un chariot bâché, d'une tente ou d'une construction similaire de taille Très Grande ou moins.

L'abri utilise votre CA, vos modificateurs de jets de sauvegarde et de Perception et possède 150 PV et une Solidité 10. Il possède le pouvoir armure de créature artificielle, ce qui signifie que lorsqu'il est réduit à moins de la moitié de ses points de vie ou qu'il subit les dégâts d'un coup critique, sa CA est réduite de 4 jusqu'à ce qu'il soit réparé.

L'abri ne peut ni attaquer ni tenter de test de compétence. Vous pouvez lui donner un ordre par une action unique qui possède les traits audible et concentration. Après 1 round à se reconfigurer, il obéit à cet ordre jusqu'à ce que vous lui en donniez un autre.

- **Déplacement.** L'abri gagne une Vitesse de 18 m, des jambes d'os ou d'oiseau géant poussent si nécessaire et il suit un ordre de déplacement extrêmement basique que vous lui donnez, tel que « suis-moi » ou « va dans cette direction ». Bien qu'il soit parfaitement adapté au voyage sur terre, ses déplacements amples et son délai de réponse de 1 round sont trop imprécis pour le diriger de façon prévisible durant une rencontre ou d'autres situations pendant lesquelles les secondes et la précision de placement comptent.
- **Garde.** L'abri guette les intrus à moins de 36 m en utilisant votre modificateur de Perception et crie s'il en repère un.
- **Se cacher.** L'abri semble être un objet de son type tout à fait normal et ordinaire. Il s'agit d'un effet d'illusion de niveau 10.
- **Verrouillage.** Chacune des entrées de l'abri est scellée avec un sort de *verrouillage*.

Vous ne pouvez avoir qu'un abri à la fois. Si vous en animez un nouveau, l'ancien revient immédiatement à son ancienne forme ordinaire. Si vous mourez, l'abri continue à suivre le dernier ordre que vous lui avez donné indéfiniment.

MAÎTRE DES MALÉFICES DON 20

SORCIER

Vous incarnez le lien avec votre protecteur de façon si complète que vous pouvez lancer vos maléfices en succession rapide. Vous n'êtes plus limité à un seul maléfice par tour. En outre, lorsque vous lancez *gloussement* pour maintenir un maléfice, vous gagnez les effets de Maintenir un sort pour tous les maléfices actifs qui ont une durée maintenue.

VÉRITÉ DU PROTECTEUR DON 20

SORCIER

Prérequis legs du protecteur

Vous avez maîtrisé les plus grands secrets de la magie de votre protecteur et appris une vérité fondamentale à son propos, même si son identité demeure un mystère. Vous gagnez un emplacement de sort de niveau 10 supplémentaire.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



ALCHIMISTE

Ne cessant d'innover, les alchimistes inventent sans cesse de nouvelles merveilles, armes et techniques scientifiques qui repoussent les frontières des possibles, mais aussi de la sécurité.

DOMAINE DE RECHERCHE DU TOXICOLOGUE

En plus des domaines de recherches présents dans le *Livre de base*, vous pouvez choisir le toxicologue pour étudier et créer toutes sortes de dangereuses toxines. Le domaine de recherche toxicologue confère les avantages suivants.



Domaine de recherche (niveau 1). Vous vous spécialisez dans les toxines et venins en tout genre. Vous commencez avec les formules de deux poisons alchimiques ordinaires de niveau 1 dans votre formulaire, en plus de vos autres formules. Vous pouvez enduire l'arme maniée d'un poison de blessure que vous tenez par une action unique au lieu d'une activité à deux actions et remplacer les DD de vos poisons imprégnés par votre DD de classe s'il est plus élevé.

Découverte de domaine de recherche (niveau 5). Quand vous utilisez alchimie avancée pour faire des poisons lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez utiliser un lot de réactifs pour créer trois poisons de n'importe quel type au lieu de deux poisons d'un seul type.

Infusions perpétuelles (niveau 7). Choisissez deux poisons alchimiques ordinaires de niveau 1.

Efficacité perpétuelle (niveau 11). Choisissez deux poisons alchimiques ordinaires de niveau 5 ou moins.

Découverte de domaine de recherche supérieure (niveau 15). Vous pouvez enduire une même arme de deux poisons de blessure, mais cela ne s'applique pas aux munitions. Les deux poisons peuvent aller jusqu'à six niveaux en dessous du vôtre, mais les poisons fabriqués sans l'utilisation d'un lot de réactifs imprégnés avec Infusions perpétuelles n'en font pas partie. Enduire les deux poisons nécessite une action séparée pour chacun d'entre eux. Une fois ceci fait, vous combinez les poisons de l'arme en un double-poison avec le DD le plus bas des deux. Ce double-poison n'est virulent que si les deux l'étaient et s'ils ont un nombre d'étapes différent, le double-poison possède le même nombre d'étapes que celui qui en avait le moins. La cible subit les effets des deux poisons au stade actuel.

Perfection perpétuelle (niveau 17). Choisissez deux poisons alchimiques ordinaires de niveau 11 ou moins.

DONS D'ALCHIMISTE

Les alchimistes peuvent choisir parmi les dons suivants.

NIVEAU 1

TIR SUBTIL

DON 1

ALCHIMISTE

Vous pouvez tout à fait tirer des toxines avec votre sarbacane. Vos Frappes de sarbacane peuvent infliger des poisons de blessure même si la résistance d'une créature lui permet de ne pas subir de dégâts. Sur un succès critique au jet d'attaque avec une sarbacane chargée d'une fléchette empoisonnée, si la cible échoue au jet de sauvegarde initial contre le poison, cet échec se transforme en échec critique.

NIVEAU 2

CHARGE DE DÉMOLITION

DON 2

ALCHIMISTE

Vous pouvez installer vos bombes dans des objets inanimés pour détruire la zone alentour. Cette activité prend 1 minute et vous pouvez attacher une à quatre bombes sur un objet inanimé à votre portée comme un coffre, une porte, un mur ou une colonne. Cela crée un danger dans une case occupée par ou adjacente à l'objet inanimé et le DD de Discrétion du danger pour le détecter ainsi que son DD de Vol pour le désamorcer sont égaux à votre DD de classe. Le danger possède la réaction suivante, que vous pouvez aussi déclencher par une action unique tant que vous êtes à moins de 9 m de celui-ci. Il retient sa puissance jusqu'à ce qu'il soit déclenché, que l'objet inanimé change d'espace ou que vous fassiez vos prochains préparatifs quotidiens, selon ce qui arrive en premier.

Feu dans sa manche ➤ **Déclencheur.** Une créature se déplace dans l'espace du danger ; **Effet.** Le danger explose et inflige les dégâts de bombe et d'éclaboussure à l'objet inanimé. Combinez ces dégâts pour prendre en compte les résistances et les faiblesses. Ils ignorent une partie de la Résistance de l'objet égale à votre niveau. Toute créature adjacente au danger subit les dégâts d'éclaboussure de la bombe, également combinés pour prendre en compte les résistances et les faiblesses. Pour rappel, comme vous n'avez pas lancé les bombes, Éclaboussure calculée et les effets similaires ne sont pas appliqués.

NIVEAU 4

BOMBE DE GUÉRISON

DON 4

ADDITIF 2 | ALCHIMISTE

Fréquence une fois par round

Déclencheur. Vous fabriquez un élixir de vie à l'aide d'Alchimie rapide, qui est inférieur d'au moins 2 niveaux à votre niveau d'alchimie avancée.

En ajoutant un catalyseur spécial, vous transformez l'élixir de guérison en un projectile bienvenu. Vous conférez le trait bombe à l'élixir. Si vous lancez une bombe d'élixir de vie sur une cible consentante, vous la touchez même en cas d'échec, mais pas en cas d'échec critique. Si votre Frappe avec la bombe d'élixir touche une cible vivante, cette dernière regagne autant de points de vie que si elle avait consommé l'élixir. Sur un succès critique, la cible gagne également le bonus d'objet de l'élixir aux jets de sauvegarde contre les maladies et les poisons pendant 1 min.

TOXINES TENACES

DON 4

ALCHIMISTE

La vie de vos victimes a tendance à disparaître bien avant vos poisons, car ces derniers ont été spécialement conçus pour durer plus longtemps. La durée maximale de tout poison que vous créez augmente d'un montant égal à l'intervalle de stade 1 du poison, jusqu'à un maximum de deux fois la durée maximale du poison.

NIVEAU 6

POISON ADHÉSIF

DON 6

ALCHIMISTE

La viscosité supplémentaire et l'application attentive du poison gardent vos armes empoisonnées même lorsqu'elles deviennent très usées. Si

votre Frappe d'arme empoisonnée transmet son poison sans que votre cible ne tente de jet de sauvegarde initial (à cause d'une résistance ou parce que vous avez fait un échec critique), tentez un test nu DD 5. Sur un succès, votre arme reste empoisonnée. Si vous réussissez votre Frappe d'arme empoisonnée, tentez un test nu DD 17. Sur un succès, votre arme reste empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 8

AMPLEUR PERPÉTUELLE

DON 8

ALCHIMISTE

Prérequis infusions perpétuelles

Vous avez étendu votre réserve d'objets presque infinie. Choisissez un domaine de recherche. Ajoutez l'un des objets présents dans la liste d'options disponibles pour les infusions perpétuelles de ce domaine ou deux objets si vous choisissez votre propre domaine. Si vous possédez efficacité perpétuelle ou perfection perpétuelle, vous gagnez un objet supplémentaire (ou plusieurs si vous choisissez votre propre domaine) parmi ceux du domaine choisi, par exemple une version améliorée de la bombe choisie ou un nouveau poison.

EMPOISONNEUR CHIRURGICAL

DON 8

ALCHIMISTE

Les cibles peu méfiantes sont particulièrement vulnérables à vos poisons. Lorsque vous réussissez une Frappe contre une créature prise au dépourvu avec une arme empoisonnée ou que vous exposez ladite créature à un poison inhalé, l'état pris au dépourvu inflige aussi un bonus de circonstances de -2 à son jet de sauvegarde initial contre le poison.

NIVEAU 10

CONCOCTION INSTABLE

DON 10

ALCHIMISTE

Vous pouvez créer d'extraordinaires (bien que volatiles) merveilles alchimiques, mais elles ont une fâcheuse tendance à exploser sitôt que vous les utilisez. Quand vous utilisez Alchimie rapide, vous pouvez créer un objet alchimique issu de votre formulaire, dépassant votre niveau d'alchimie avancé de 2 niveaux maximum. Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 lots supplémentaires de réactifs imprégnés pour stabiliser cet objet lors de sa création. Quand vous l'activez, tentez un test nu DD 10. Pour chaque lot supplémentaire de réactifs imprégnés dépensé lors de la création de l'objet, réduisez ce DD de 2. Sur un succès, l'objet fonctionne normalement. Sur un échec, il explose et inflige des dégâts de force d'un montant égal au double de son niveau (au quadruple en cas d'échec critique).

NIVEAU 16

CONTAGION CHIMIQUE

DON 16

ALCHIMISTE

Déclencheur. Une créature à moins de 9 m obtient un échec critique à son jet de sauvegarde initial contre un poison que vous avez créé. Grâce à des enzymes soigneusement conçus, vous parvenez à infecter une seconde cible avec votre poison en utilisant la première victime comme vecteur. Toute créature qui lui est adjacente est exposée au poison déclencheur.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



BARBARE

À travers le nouvel instinct superstitieux, une méfiance saine de la magie vous rend encore plus mortel et résilient face aux incantateurs qui osent vous défier.

INSTINCT SUPERSTITIEUX

Une profonde méfiance de la magie vous pousse à repousser et renoncer aux idioties métaphysiques des incantateurs. Que vous soyez membre d'une famille ou d'une culture superstitieuse qui se méfie de la magie, un guerrier se battant sans cesse contre des magiciens et des sorciers, un survivant d'un accident magique qui a instillé une aversion intense dans votre esprit et votre corps ou le descendant d'une lignée connue pour sa résistance magique, votre rage est alimentée par la magie. Cela fait de vous un excellent chasseur de mages, mais vous mettez longtemps à faire confiance à des praticiens d'arts magiques. Votre anathème extrêmement restrictif vous confère des pouvoirs allant au-delà du simple instinct.

ANATHÈME

Accepter volontiers les effets des sorts magiques (même ceux issus de parchemins, de baguettes, etc.) est contraire à votre instinct, et ce même s'ils proviennent de vos alliés. Vous pouvez toujours boire des potions, investir et activer la plupart des objets magiques que vous trouvez, mais les objets qui lancent des sorts sont sujets aux mêmes restrictions que tous les autres sorts. Si un allié insiste pour utiliser la magie sur vous en dépit de votre réticence et que vous n'avez aucune raison de croire qu'il va s'arrêter, continuer à voyager avec lui de votre plein gré revient à accepter ses sorts de bon gré (c'est aussi le cas pour des circonstances similaires) et c'est donc contraire à votre instinct.

RÉSISTANCE SUPERSTITIEUSE (POUVOIR D'INSTINCT)

Quand vous êtes enragé, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +2 à tous vos jets de sauvegarde contre la magie. Augmentez vos dégâts de Rage de 2 à 4 contre les créatures qui peuvent lancer des sorts. Une fois toutes les 10 min, lorsque vous êtes enragé, vous regagnez des points de vie d'un montant égal aux points de vie temporaires gagnés grâce à l'action Rage.

POUVOIR DE SPÉCIALISATION

7E

Augmentez vos dégâts de Rage de 4 à 8 contre les créatures qui peuvent lancer des sorts. Si vous possédez une spécialisation de rage supérieure, augmentez alors vos dégâts de Rage à 12 contre les créatures possédant des sorts et à 8 contre les autres créatures.

RÉSISTANCE ENRAGÉE

9E

Choisissez deux traditions magiques associées : arcanique et occulte, arcanique et primordiale, divine et occulte ou divine et primordiale. La résistance de votre capacité de classe résistance enragée s'applique à tous les dégâts qui vous sont infligés par les sorts lancés avec ces deux traditions de magie, qu'importe le type de dégâts infligés.

DONS DE BARBARE

À chaque niveau auquel vous gagnez un don de barbare, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

ARROGANCE DRACONIQUE

DON 1

BARBARE | RAGE

Prérequis Instinct du dragon

Peu de gens peuvent vous faire dévier de vos buts alors que la fureur du combat s'empare de vous. Quand vous êtes enragé, vous bénéficiez d'un bonus de statut de +2 à tous vos jets de sauvegarde contre les effets d'émotion.

MONTÉE D'ADRÉNALINE

DON 1

BARBARE | RAGE

Au cœur de la bataille, vous êtes capable d'accomplir d'incroyables prouesses de force. Lorsque vous êtes enragé, augmentez vos limites d'Encombrement et de surcharge de 2. Vous gagnez également un bonus de statut de +1 aux tests d'Athlétisme pour soulever des objets lourds, Vous échapper et Ouvrir de force.

NIVEAU 2

CHARGE BRUTALE

DON 2

BARBARE | SOPHISTICATION

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous brisez, cassez et chargez les obstacles solides sans aucune hésitation. Vous Marchez rapidement deux fois. Durant votre déplacement, s'il traverse ou se termine près d'une porte, d'une fenêtre, d'une clôture, d'un mur ou d'un objet similaire, vous pouvez tenter un seul test d'Athlétisme pour Ouvrir l'obstacle de force avec un bonus de circonstances de +1 au jet. En cas d'échec, votre déplacement se termine devant cet obstacle.

NIVEAU 4

CHARGE EFFRÉNÉE

DON 4

BARBARE | SOPHISTICATION

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous foncez vers l'avant, poussant vos ennemis pour atteindre votre cible. Vous Marchez rapidement et tentez de traverser les espaces de vos ennemis, puis effectuez une Frappe au corps à corps. Effectuez un test d'Athlétisme et comparez le résultat au DD de Vigueur de chacune des créatures dont vous avez voulu traverser l'espace durant votre Marche rapide : en cas de succès, vous réussissez, mais en cas d'échec, votre déplacement s'arrête avant d'entrer dans l'espace.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Vous pouvez utiliser Charge effrénée pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

GUIDES SPIRITUELS ↻

DON 4

BARBARE **CONCENTRATION** **FORTUNE**

Prérequis Instinct spirituel

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Vous échouez (mais pas de façon critique) à un test de Perception ou de compétence.

Bien que personne ne les voie et que vous soyez le seul à les entendre, les esprits autour de vous discutent sans arrêt, sauf lorsque vous êtes enragé. Parfois, ils sont même serviables. Vous pouvez tenir compte de leur aide pour relancer le test déclencheur et utiliser le second résultat, même s'il est pire que le premier.

LANCER DÉMESURÉ ♦♦

DON 4

BARBARE **RAGE**

Conditions. Vous avez au moins une main libre.

Avec un grand effort, vous saisissez une partie de l'environnement comme un énorme rocher, une bûche, une table, un chariot ou un gros morceau de terre et le lancez sur vos ennemis. L'objet doit faire votre taille ou une taille de moins que vous et son Encombrement ne doit pas être trop important pour que vous le souleviez au départ. Effectuez une Frappe à distance avec cet objet : qu'importe le résultat, il subit la même quantité de dégâts que sur un succès. C'est une arme simple à distance qui inflige 1d10 dégâts contondants, possède un facteur de portée de 6 m et possède le trait arme de jet. Les dégâts augmentent à 2d10 si vous possédez la

spécialisation martiale pour les armes simples ou 3d10 si vous possédez la spécialisation martiale supérieure.

SENS SURNATURELS

DON 4

BARBARE **RAGE**

Prérequis Odorat aiguisé ou odorat imprécis ou précis

Votre odorat est naturellement vif et vous pouvez toujours compter dessus pour vous guider lorsque votre vision est compromise. Quand vous ciblez un adversaire masqué ou caché lorsque vous êtes enragé, vous réduisez le DD du test nu à 3 pour une cible masquée ou 9 pour une cible cachée.

NIVEAU 6

CHASSEUR DE MAGES ↻

DON 6

BARBARE **RAGE**

Prérequis instinct superstitieux

Déclencheur. Une créature à portée Lance un sort.

Vous utilisez votre haine de la magie pour l'attaquer violemment quand vous vous en rendez compte, ce qui vous permet d'interrompre le sort d'un ennemi. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature déclencheur. Si l'attaque aboutit à un coup critique, vous interrompez le sort.

FORCE INTÉRIEURE ♦

DON 6

BARBARE **CONCENTRATION** **RAGE**

Votre force fait partie de votre rage et tant que cette dernière reste présente, vous pouvez cumuler les deux pour surmonter toute sorte d'affaiblissement. Vous réduisez l'intensité de votre état affaibli de 1.

RAGE DÉCHAÎNÉE ✦

DON 6
BARBARE

Prérequis un instinct qui vous permet de changer les dégâts supplémentaires de Rage en un autre type de dégâts

Déclencheur. Vous entrez en Rage.

Vous émettez une puissante déferlante d'énergie instinctive lorsque vous libérez votre potentiel. Toute créature adjacente subit des dégâts égaux à votre niveau (jet de Vigueur basique contre votre DD de classe) du même type que ceux de vos dégâts supplémentaires lors de cette Rage.

SENS NOCTURNE
DON 6
BARBARE RAGE

Prérequis Odorat aiguisé ou odorat imprécis ou précis et vision nocturne

Vos sens sont encore plus clairs. Lorsque vous êtes enragé, vous gagnez la vision dans le noir si vous ne l'avez pas déjà et la portée de votre odorat imprécis augmente à 18 m.

NIVEAU 8
ASSAUT DÉSARMANT ✦

DON 8
BARBARE SOPHISTICATION RAGE

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous attaquez avec assez de force pour faire lâcher son arme à votre adversaire. Effectuez une Frappe au corps à corps : si vous touchez votre cible, vous pouvez tenter un jet d'Athlétisme pour la désarmer.

ASSAUT ENCHAÎNÉ ✦

DON 8
BARBARE RAGE

Conditions. Vous avez dépensé votre action précédente pour effectuer une Frappe au corps à corps manquée.

Même face à la défaite, vous persévérez dans votre attaque, déterminé à triompher. Effectuez une Frappe avec la même arme en ajoutant les effets des traits d'arme prise d'élan et percutant.

FRAPPE INSTINCTIVE ✦✦

DON 8
BARBARE MANIPULATION RAGE

Prérequis Odorat aiguisé ou odorat imprécis ou précis

Vous faites confiance à votre instinct et à votre odorat, utilisant tous vos sens pour localiser votre adversaire. Effectuez une Frappe au corps à corps contre un adversaire qui ne cache pas son odeur avec un effet tel que *supprimer l'arôme*. Cette attaque ignore tout test nu nécessaire dû au fait que la cible soit masquée ou cachée.

PROJECTION AMICALE ✦✦

DON 8
BARBARE MANIPULATION RAGE

Conditions. Vous êtes adjacent à un allié et avez au moins une main libre.

Vous lancez vos amis à travers le champ de bataille. Soulevez un allié adjacent de votre taille ou plus petit et lancez-le dans un espace inoccupé que vous pouvez voir à moins de 9 m. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions. Votre allié termine ce déplacement sur ses pieds et ne subit pas de dégâts de chute. S'il termine son déplacement à portée de corps à corps d'au moins un ennemi, il peut Frapper ce dernier au corps à corps avec une réaction.

NIVEAU 10
ATTERRISSAGE IMPRESSIONNANT ↷

DON 10
BARBARE

Déclencheur. Vous tombez d'au moins 3 m et atterrissez sur une surface solide.

Vous percuvez le sol, le brisant tout autour de vous. Traitez la chute comme étant 3 m plus courte. Vous atterrissez sur vos pieds. Tous les espaces adjacents deviennent des terrains difficiles, les créatures qui s'y trouvent subissent 5 dégâts contondants à votre atterrissage à cause des débris qui les frappent et elles sont prises au dépourvu jusqu'au début de leur prochain tour.

CHARGE ÉCRASANTE
DON 10
BARBARE

Prérequis Charge effrénée

Vous piétinez vos ennemis en les chargeant. Quand vous utilisez Charge effrénée et réussissez à traverser l'espace d'une créature, celle-ci subit des dégâts contondants égaux à votre modificateur de Force. En cas de succès critique, la créature subit le double de ces dégâts et devient prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

CONFUSION DE LA BATAILLE ↷

DON 10
BARBARE RAGE

Déclencheur. Vous infligez un coup critique à un ennemi adjacent.

Votre Frappe extraordinairement vicieuse vous permet de vous rapprocher de votre ennemi pour l'empoigner. Essayez de Saisir l'ennemi déclencheur.

COUP ÉCLATANT ✦✦

DON 10
BARBARE RAGE

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps qui inflige des dégâts contondants.

Vous frappez votre ennemi à la tête avec tellement de force que ses oreilles sifflent. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si la Frappe touche sa cible et inflige des dégâts, celle-ci est sourde jusqu'au début de votre prochain tour (ou durant 1 min en cas de succès critique).

COURSE DÉTERMINÉE ✦✦

DON 10
BARBARE RAGE

Rien ne peut vous empêcher d'atteindre votre ennemi. Vous Marchez rapidement deux fois. Pendant ce déplacement, vous ignorez les terrains difficiles, les terrains très difficiles et tous les effets infligeant un malus de Vitesse. Vous pouvez tenter de remplacer le test d'Acrobaties par un test d'Athlétisme pour Garder l'équilibre lorsque vous vous déplacez sur des surfaces étroites ou un sol inégal en utilisant le même DD. Cela ne vous empêche pas d'être blessé par un terrain dangereux. Vous pouvez augmenter le nombre d'actions nécessaires pour accomplir cela à 3, afin de Marcher rapidement trois fois à la place.

FRAPPE INCAPACITANTE ✦

DON 10
BARBARE MISE HORS DE COMBAT RAGE

Un coup rapide au visage ou à la bouche de votre adversaire le réduit au silence. Faites une Frappe au corps à corps contre un ennemi. L'ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur contre votre DD de classe.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible est hébétée et peut à peine s'exprimer. Elle est étourdie 1 et parle d'une voix rauque, difficile à comprendre. Elle doit

réussir un test nu DD 11 pour utiliser des actions linguistiques ou des composants de sort verbaux jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec critique. Comme l'échec, mais la créature est étourdie 3 et non plus étourdie 1.

NIVEAU 12

BALAYAGE DÉSÉQUILIBRANT

DON 12

BARBARE | SOPHISTICATION | OUVERTURE

Vous effectuez un grand balayage autour de vous, renversant les créatures et les repoussant à distance. Choisissez jusqu'à trois ennemis adjacents et décidez si vous voulez les Pousser ou leur faire un Croc-en-jambe. Qu'importe ce que vous choisissez, faites un test d'Athlétisme pour chaque ennemi afin d'effectuer la même action contre chacun d'entre eux. Chacune de ces tentatives compte dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes vos tentatives effectuées.

DÉCHIRER LE SORT

DON 12

ATTAQUE | BARBARE | CONCENTRATION | RAGE

Prérequis instinct superstitieux

Vous puisez dans votre furie superstitieuse pour détruire un sort. Effectuez une Frappe avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues contre une créature, un objet ou une manifestation de sort (comme le mur créé par *mur de feu* ou le gardien de *gardien spirituel*). Si votre Frappe touche sa cible, vous tentez de contrer un unique sort ou effet magique qui affecte cette dernière. Votre niveau de contre pour cette tentative est égal à la moitié de votre niveau arrondi au plus haut et vous utilisez le résultat de votre jet d'attaque pour le test de contre.

Que vous réussissiez votre Frappe ou non, la cible devient temporairement immunisée à Déchirer le sort pendant 24 h.

ÊTREINDRE LA DOULEUR

DON 12

BARBARE | RAGE

Déclencheur. Un ennemi vous inflige des dégâts avec une attaque au corps à corps.

Ignorant votre douleur, vous allez à sa rencontre et empoignez la créature ou l'arme qui vous a fait du mal. Tentez un test d'Athlétisme pour Saisir la créature déclencheur ou pour la Désarmer et lui faire perdre l'arme déclencheur.

NIVEAU 14

DÉCHIRER L'ENCHANTEMENT

DON 14

BARBARE

Prérequis Déchirer le sort

Vous pouvez concentrer votre superstition pour briser la magie d'un objet en plus de détruire les sorts indépendants et ceux auxquels est soumise une créature. Quand vous Déchirez un sort, vous pouvez tenter de contrer à la place un objet magique non porté ou l'un des objets magiques de votre cible. Si vous réussissez votre tentative de contre, l'objet devient un objet ordinaire de son type pendant 10 min. Si votre cible est un artefact, un objet intelligent ou particulièrement puissant, votre tentative de contre échoue automatiquement.

POUSSÉE EMPALANTE

DON 14

BARBARE | RAGE

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps qui inflige des dégâts perforants.

Vous empalez votre ennemi et le maintenez en place avec votre arme. Effectuez une Frappe au corps à corps avec l'arme requise. Si vous touchez votre cible et lui infligez des dégâts, elle est empoignée jusqu'à ce qu'elle réussisse à S'échapper, que vous attaquiez avec l'arme utilisée ou que vous Relâchiez cette dernière, selon ce qui arrive en premier. Quand la cible n'est plus empoignée, elle subit des dégâts de saignement persistants égaux au nombre de dés de dégâts de l'arme.

NIVEAU 16

COUPS FRACASSANTS

DON 16

BARBARE | RAGE

Vos coups percutants fracassent facilement les objets. Quand vous êtes enragé, vos Frappes au corps à corps ignorent 5 points de la Solidité d'un objet. Si vous possédez la capacité de classe Dévastateur, vous ignorez 10 points de la Solidité d'un objet à la place.

PROJECTILE PÉNÉTRANT

DON 16

BARBARE | SOPHISTICATION | RAGE

Conditions. Vous maniez une arme de jet ou à distance qui inflige des dégâts perforants.

Vos projectiles ne sont pas stoppés par la chair et les os. Effectuez une Frappe à distance contre toutes les créatures dans une ligne de 9 m. Ces attaques ignorent les abris partiels, les abris et les abris importants conférés par des créatures. Vous lancez une seule fois les dégâts et les appliquez à toutes les créatures que vous avez touchées. Chacune de ces attaques compte dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes vos attaques effectuées.

VENGEANCE FURIEUSE

DON 16

BARBARE | RAGE

Prérequis instinct de la furie

Déclencheur. Un ennemi dans votre zone d'allonge vous inflige un coup critique avec une Frappe au corps à corps.

Le coup de votre ennemi alimente votre rage et provoque votre riposte immédiate. Vous faites une Frappe au corps à corps contre l'ennemi qui a déclenché ce pouvoir.

NIVEAU 20

JUGGERNAUT INARRÊTABLE

DON 20

BARBARE

Vous êtes devenu une force de la nature brutale et impossible à arrêter, capable d'ignorer les blessures mortelles très facilement. Vous bénéficiez d'une résistance égale à 3 + votre modificateur de Constitution contre tous les dégâts et votre résistance enragée passe à 8 + votre modificateur de Constitution.

En outre, si vos points de vie tombent à 0 quand vous êtes enragé, vous pouvez stopper votre rage par une réaction pour rester à 1 point de vie. Le cas échéant, vous êtes blessé 2 (ou vous augmentez de 2 votre état blessé si vous êtes déjà blessé).

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



BARDE

Cette section présente de nouveaux dons pour les bardes possédant n'importe quelle muse, ainsi qu'une muse inédite qui puise son inspiration dans la danse furieuse et calamiteuse des combats.

NOUVELLE MUSE

La muse qui suit est disponible pour les bardes en plus de celles que l'on trouve en page 97 du *Livre de base*.

GUERRIÈRE

Le champ de bataille est votre scène et le fracas de l'acier votre musique. Votre muse entreprend d'innombrables combats, que ce soit par goût ou par résignation face à leur nécessité. Si c'est une créature, ce pourrait être un soldat mystique comme un planétar, un archon, un cornugon ou un purrodaémon. Si c'est une divinité, ce pourrait être Gorum. En tant que barde avec une muse guerrière, vous vous entraînez aussi bien pour le combat que pour les représentations et préparez vos alliés à ses dangers. Vous pourriez même vous jeter au cœur de l'action avec eux. Vous gagnez le don Représentation martiale et ajoutez *terreur* à votre répertoire de sorts.

NOUVEAUX DONS DE BARDE

NIVEAU 1

HYMNE DE GUÉRISON

DON 1

BARDE

Vous apprenez le sort de composition *hymne de guérison* (p. 112) qui imprègne votre musique de riches mélodies aidant vos alliés à se remettre de leurs blessures.

REPRÉSENTATION MARTIALE

DON 1

BARDE

Prérequis muse guerrière

Votre muse vous a appris à manier une quantité d'armes plus variée que la plupart des bardes, vous permettant d'intégrer sans effort votre représentation au combat, même avec les outils les moins élégants. Vous êtes qualifié avec toutes les armes de guerre. Si vous gagnez la capacité de classe expertise avec les armes du barde, votre rang de maîtrise avec les armes de guerre passe à expert.

ROMPU

DON 1

BARDE

Vous faites preuve de résilience face aux influences performatives autres que les vôtres. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets possédant les traits audible, illusion, linguistique, son ou visuel.

NIVEAU 2

CHANT DE FORCE

DON 2

BARDE

Prérequis muse guerrière

Vos représentations inspirent de la force à vos alliés. Vous apprenez le sort de composition *chant de force* (p. 228).

PUBLIC DIRIGÉ

DON 2

BARDE

Vous pouvez modifier la zone de vos sorts de composition. Quand vous lancez un sort de composition dont la zone est une émanation, vous pouvez la changer en un cône élargi de 3 m tant qu'il n'excède pas le double de la zone originale. Par exemple, vous pourriez modifier un sort de composition affectant une émanation de 9 m pour qu'il affecte un cône de 12 m, mais une émanation de 1,5 m ne peut être changée qu'en un cône de 3 m maximum.

NIVEAU 4

AVANCÉE COURAGEUSE

DON 4

AUDIBLE BARDE CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Prérequis muse guerrière

Avec un appel vibrant, vous exhortez un allié à avancer. Si votre prochaine action consiste à lancer le tour de magie de composition *inspiration vaillante*, l'allié qui gagne le bonus de statut du sort peut immédiatement utiliser une réaction pour Marcher rapidement.

CHERCHEUR EN RITUELS

DON 4

PEU COURANT BARDE

Prérequis muse énigmatique, expert en Occultisme

Des recherches consciencieuses sur l'art des rituels vous ont appris à mieux les exécuter. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à tous vos tests primaires et secondaires pour lancer un rituel.

LIRE L'ADVERSAIRE

DON 4

BARDE SECRET

Vous utilisez les techniques de lecture d'un saltimbanque, lecture de l'aura et d'autres astuces pour découvrir les forces et faiblesses de votre ennemi. Le MJ fait un test secret d'Occultisme à votre place contre le DD de Duperie ou de Discrétion (celui des deux qui a la valeur la plus élevée) d'un ennemi de votre choix qui est en train de se battre et n'est pas masqué, caché ou non détecté à vos yeux. Le MJ peut appliquer un malus représentant la distance vous séparant de l'ennemi ciblé. Cet ennemi est ensuite temporairement immunisé à votre Lire l'adversaire pendant 1 jour.

Succès critique. Le MJ choisit deux informations à vous communiquer sur l'ennemi : sa faiblesse la plus élevée, son jet de sauvegarde au modificateur le moins élevé, l'une de ses immunités ou sa résistance la plus élevée. En cas d'égalité parmi ces statistiques, le MJ en choisit une au hasard.

Succès. Le MJ choisit dans la liste précédente l'une des informations à vous communiquer sur l'ennemi.

Échec critique. Le MJ vous donne une fausse information (il invente l'information).

NIVEAU 6

CHANT DE MARCHÉ

DON 6

BARDE

Vous apprenez le tour de magie de composition *chant de marche* (p. 228) qui vous permet, ainsi qu'à vos alliés, de traverser de longues distances sans vous fatiguer.

COORDINATION DÉFENSIVE

DON 6

AUDIBLE | BARDE | CONCENTRATION | MÉTAMAGIE

Prérequis muse guerrière, Inspiration défensive

Comme les illustres héros qui persistent dans des situations désespérées, vous et vos alliés tiendrez vos positions. Si votre prochaine action consiste à lancer le tour de magie de composition *inspiration défensive*, vous pouvez Lever un bouclier et l'allié qui gagne le bonus de statut du sort peut immédiatement utiliser une réaction pour en faire de même.

INSTRUCTION D'ALLIÉS

DON 6

ABJURATION | BARDE | CONCENTRATION

Prérequis Rompu

Déclencheur. Un allié bénéficiant des avantages de l'un de vos sorts de composition est soumis à un effet avec le trait audible, illusion, linguistique, son ou visuel.

Vous modifiez légèrement les propriétés de votre sort de composition pour lui communiquer une partie de votre savoir défensif. Tous les alliés affectés par votre sort de composition gagnent le bonus de circonstances de +1 de Rompu jusqu'au début de votre prochain tour. Instruire vos alliés augmente aussi vos propres compétences : votre bonus de circonstances personnel octroyé par Rompu augmente à +2 jusqu'au début de votre prochain tour.

SAVOIR ASSURÉ

DON 6

BARDE

Prérequis muse énigmatique

Vous pouvez communiquer des informations avec assurance. Quand vous Vous souvenez grâce à n'importe quelle compétence (dont Connaissance bardique), vous pouvez renoncer à faire votre test pour recevoir à la place un résultat de 10 + votre bonus de maîtrise (sans aucun autre bonus, pénalité ou modificateur supplémentaires). Tant que vous êtes expert dans une compétence, vous satisfaites les prérequis du don de compétence Savoir automatique de celle-ci, même si vous ne possédez pas l'Assurance pour cette dernière.

NIVEAU 8

ACCOMPAGNER

DON 8

BARDE | CONCENTRATION | MANIPULATION

Déclencheur. Un allié situé à moins de 9 m Lance un sort.

Vous utilisez vos représentations pour l'assister, lui octroyant de l'énergie magique pour ses sorts. Tentez un test de Représentation avec un DD très élevé pour le niveau de cet allié (*Livre de base* p. 503-504) et dépensez un point de concentration (si le sort déclencheur est un sort focalisé) ou dépensez un emplacement de sort d'au moins 1

niveau de plus que celui du sort déclencheur. Si vous réussissez le test de Représentation, le sort de votre allié ne coûte ni point de focalisation ni emplacement de sort.

ANTIENNE

DON 8

AUDIBLE | BARDE | CONCENTRATION | MÉTAMAGIE

Votre composition prend la forme d'une antienne, ce qui permet à vos alliés de perpétuer ses effets sans vous. Si votre prochaine action est de lancer un tour de magie de composition avec une durée de 1 round, il se change en appel. Tant que le sort est actif, l'un des alliés affectés par celui-ci peut répondre à votre appel par une action unique qui possède les traits audible et concentration afin d'augmenter la durée du sort de 1 round. Seul un allié peut répondre à un tel appel et renchérir après sa réponse n'a aucun effet supplémentaire.

OPPORTUNITÉ COURAGEUSE

DON 8

AUDIBLE | BARDE | CONCENTRATION

Prérequis muse guerrière

Déclencheur. Une créature à portée utilise un effet audible, une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Conditions. Vous êtes affecté par *inspiration vaillante*.

Vous hurlez un appel aux armes féroce, ce qui vous inspire pour infliger une frappe fulgurante à un ennemi. Vous faites une Frappe au corps à corps contre la créature déclencheuse. Si l'attaque se solde par un coup critique et que le déclencheur était une action de manipulation, l'action est interrompue.

VISION DES ÂMES

DON 8

BARDE

Votre muse a ouvert vos sens au monde de l'au-delà. Vous gagnez perception des esprits comme sens imprécis avec une portée de 18 m. Il vous permet de percevoir les esprits des créatures, ce qui inclue les créatures vivantes, la plupart des mort-vivants n'étant pas dénués d'intelligence et les apparitions, s'ils sont situés dans l'allonge citée. Comme pour votre ouïe et vos autres sens imprécis, vous devez toujours Chercher pour localiser une créature non détectée. Étant donné que la perception des esprits détecte l'essence d'âme et non pas les corps physiques, elle peut détecter les esprits projetés par des sorts tels que *projection d'image* ou ceux qui possèdent des objets habituellement dénués d'âme. Elle ne peut pas détecter les corps sans âme, les créatures artificielles ou les objets et, comme la plupart des sens, elle ne traverse pas les objets solides.

NIVEAU 10

ANNOTATION DE COMPOSITION

DON 10

BARDE | EXPLORATION | LINGUISTIQUE

En posant vos compositions sur papier, vous pouvez créer une source de mots émouvants ou une chanson que les autres sont capables de lire et de comprendre. Vous dépensez 10 minutes et un point de focalisation pour noter un sort de composition sur un parchemin spécial que vous ou une autre créature pouvez activer plus tard. Il faut dépenser une action unique pour lancer ce sort de composition. Si le sort de composition choisi requiert un test de Représentation lors de son incantation, le MJ l'effectue lors d'un test secret lorsque

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



vous annotez votre chanson. Si vous possédez *inspiration héroïque* ou *représentation durable* et que le sort de composition choisi vous le permet, vous pouvez aussi utiliser l'un de ces sorts pour modifier la composition annotée pendant que le MJ effectue le test secret de Représentation. Ce faisant, vous dépensez un point de focalisation supplémentaire, même si le test secret échoue.

Toute créature capable de lire la langue utilisée lors de l'annotation de votre composition peut Activer l'objet en dépensant une action unique possédant le trait concentration. Cela produit les effets de la composition comme si la créature qui l'a activée avait Lancé le sort.

Une composition créée de cette façon perd son pouvoir lors de vos prochains préparatifs quotidiens. Tant qu'elle reste en votre possession, vous pouvez la rendre inerte grâce à une action unique possédant le trait concentration. Vous ne pouvez pas récupérer les points de focalisation dépensés pour créer la composition annotée jusqu'à ce qu'elle soit activée ou qu'elle perde sa magie.

ASSAUT COURAGEUX

DON 10

AUDIBLE BARDE CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Prérequis muse guerrière

Avec un puissant cri, vous pouvez pousser un allié à attaquer. Si votre prochaine action consiste à lancer le tour de magie de composition *inspiration vaillante*, l'allié qui gagne le bonus de statut du sort peut immédiatement utiliser une réaction pour faire une Frappe au corps à corps.

ODE À L'OUROBOROS **DON 10**

BARDE

Vous apprenez le sort de composition *ode à l'ouroboros* (p. 228) qui vous permet temporairement de préserver vos alliés de la mort.

SYMPHONIE DU CŒUR LIBÉRÉ **DON 10**

BARDE

Vous apprenez le sort de composition *symphonie du cœur libéré* (p. 228) qui vous permet de protéger un allié des états de mise hors de combat.

NIVEAU 12

ASSAUT PARTAGÉ **DON 12**

BARDE

Prérequis Assaut courageux

Durant un combat triomphal, vous pouvez partager la gloire avec un autre allié. Quand l'allié que vous avez choisi pour l'Assaut courageux obtient une réussite critique à la Frappe conférée par cette action, un autre allié affecté par votre sort de composition *inspiration vaillante* peut immédiatement utiliser une réaction pour faire une Frappe au corps à corps. Comme ce deuxième allié n'était pas celui que vous avez choisi pour l'Assaut courageux, cet effet n'est pas transmis à une troisième personne, même s'il obtient lui aussi un succès critique à sa Frappe.

RÉVERBÉRATION **DON 12**

BARDE

Déclencheur. Un sort va vous infliger des dégâts de son.

Vous pouvez manipuler l'acoustique alentour pour renvoyer les dégâts de son vers leur source. Tentez un test de Représentation contre le DD de sort de la créature qui a lancé le sort déclencheur.

Succès critique. Vous réduisez les dégâts déclencheurs d'un montant égal au quadruple de votre niveau. L'incantateur subit des dégâts de son d'un montant égal à celui que vous avez réduit ainsi.

Succès. Comme un succès critique, mais vous réduisez les dégâts déclencheurs d'un montant égal au double de votre niveau.

Échec critique. Vous vous trompez et orientez les vagues soniques vers vous-même, subissant le double des dégâts déclencheurs.

SAVOIR ÉNIGMATIQUE **DON 12**

BARDE

Prérequis Savoir assuré

Votre muse vous murmure des savoirs dès que nécessaire. Vous gagnez les avantages du don de compétence Savoir automatique avec toute compétence utilisée pour Vous souvenir. Comme stipulé dans la clause spéciale du don Savoir automatique, vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par round.

NIVEAU 14

INSPIRATION TRIOMPHANTE **DON 14**

BARDE

Prérequis muse guerrière

Déclencheur. Vous infligez un coup critique à un adversaire avec une Frappe d'arme de corps à corps ou une attaque à mains nues au corps à corps.

Avec un cri triomphant, vous inspirez vos alliés. Vous lancez un tour de magie de composition dont l'incantation nécessite habituellement de dépenser une action.

INSPIRATION VIGOREUSE **DON 14**

AUDIBLE BARDE CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Vous instillez une vigueur magique chez vos alliés en les inspirant pour attaquer. Si votre prochaine action consiste à lancer le tour de magie de composition *inspiration vaillante*, vous et les alliés affectés gagnez des points de vie temporaires égaux à 3 + votre modificateur de Charisme durant 1 min.

RENGAINE **DON 14**

BARDE EXPLORATION

En répétant un motif sans relâche, vous implantez une rengaine, un chant mémorable qui revient sans arrêt dans la tête de vos alliés, les préparant à y répondre plus tard. Choisissez un tour de magie de composition et passez 10 minutes à répéter une mélodie, un chant, un discours, une série de gestes ou une représentation similaire qui correspond à ce tour de magie. Cette activité gagne le trait approprié au type de représentation. Vous implantez la rengaine à tous les alliés qui peuvent vous voir ou vous entendre (selon le type de représentation) durant l'intégralité de l'activité.

Une fois que vous avez créé la rengaine, vous pouvez tenter un test de Représentation par une action gratuite pour l'activer. Ce test utilise le DD très difficile de la cible de la rengaine présente au moment de l'activation qui possède le niveau le plus élevé (*Livre de base* 503-504). Sur un succès, vous lancez le tour de magie sur tous les alliés qui ont appris la rengaine et peuvent percevoir votre représentation. Sur un échec, la rengaine est corrompue et perdue. Comme elle se base sur les répétitions précédentes, vous ne pouvez pas utiliser d'action supplémentaire telle que *représentation durable*.

ou *inspiration héroïque* pour modifier la rengaine activée. Les alliés oublient la rengaine après son activation, si vous passez 10 minutes à en implanter une nouvelle ou durant vos prochains préparatifs quotidiens, selon ce qui arrive en premier.

NIVEAU 16

FINAL RETENTISSANT ↻

DON 16

ABJURATION | BARDE | CONCENTRATION

Prérequis muse virtuose

Déclencheur. Vous ou l'un de vos alliés bénéficiant de votre sort de composition va subir des dégâts de son.

Vous changez votre représentation en un final soudain et dramatique qui recouvre tous les autres sons. Votre sort de composition prend fin immédiatement et tous les alliés bénéficiant de ses effets gagnent une résistance au son contre les dégâts déclencheurs égale au double du niveau du sort de composition.

OFFENSIVE COURAGEUSE ✦

DON 16

AUDIBLE | BARDE | CONCENTRATION | MÉTAMAGIE

Prérequis Avancée courageuse, Assaut courageux

Vous utilisez votre représentation pour orchestrer une offensive contre vos ennemis. Si votre prochaine action consiste à lancer le tour de magie de composition *inspiration vaillante*, l'allié qui gagne le bonus de statut du sort peut immédiatement utiliser une réaction pour Marcher rapidement puis faire une Frappe au corps à corps.

NIVEAU 18

TOUT DANS MA TÊTE ↻

DON 18

BARDE | ILLUSION | MENTAL

Déclencheur. Une Frappe ou un sort ne possédant pas le trait mortel et ne causant pas une mort instantanée (comme *désintégration*) va vous infliger des dégâts.

Grâce à vos liens occultes et à vos incroyables pouvoirs de persuasion, vous vous convainquez du fait que les dégâts déclencheurs sont le fruit de votre imagination. Les dégâts deviennent mentaux et les effets néfastes gagnent le trait non létal. Vous ne pouvez pas utiliser cette réaction si vous êtes immunisé aux effets ou aux dégâts mentaux.

VOIX DISSONANTE

DON 18

BARDE | ÉVOCATION | SON

Prérequis *inspiration vaillante*

Votre *inspiration vaillante* relâche un cri dissonant qui imprègne les attaques de vos alliés de puissantes réverbérations soniques. Tant qu'ils restent affectés par votre *inspiration vaillante*, leurs Frappes d'armes et leurs attaques au corps à corps infligent 1d6 dégâts de son supplémentaires.

NIVEAU 20

JOUEUR DE FLûTE

DON 20

BARDE

Vous apprenez le sort de composition *joueur de flûte* (p. 228) qui vous permet de contrôler les actions des individus faibles d'esprit.

TOUCHE-À-TOUT ULTIME

DON 20

BARDE

Prérequis muse touche-à-tout

Vous pouvez facilement lancer tous vos sorts, ce qui vous confère un champ des possibles vertigineux. Vous considérez tous les sorts de votre répertoire comme des sorts emblématiques.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



CHAMPION

Bien que cette section contienne aussi de nouvelles options pour les champions du bien, elle est dominée par les principes vicieux et les vils pouvoirs des champions du mal.

CHAMPIONS DU MAL

Le *Livre de base* décrit les règles qui concernent les champions du bien, mais ces champions de la vertu ne sont pas seuls, il en existe aussi qui soutiennent des causes bien plus infectes. Les pires de ces malfaiteurs se dévouent à des dieux véritablement mauvais et se délectent de la destruction, du contrôle ou de leur égoïsme incommensurable. Bien que de nombreux champions du mal aient choisi leur terrible voie pour ses propres mérites, beaucoup d'autres étaient autrefois des champions du bien qui se sont abandonnés aux forces du mal et sont devenus précisément ce qu'ils combattaient autrefois.

Les principes et les causes du mal suivent les règles indiquées dans le *Livre de base*. Même si les personnages mauvais peuvent en général aller de l'allié égoïste mais loyal à une dépravation extrême, les champions du mal sont particulièrement vils et possèdent un code qui nécessite, renforce et dépend de leur comportement infâme. Cela signifie qu'ils peuvent être très perturbateurs lors d'une partie normale et que ces options de personnages ne doivent être accessibles que durant les aventures appropriées ou les campagnes pour lesquelles le groupe décide collectivement de les autoriser. Les principes et les causes du mal sont des options peu courantes. Bien que les dons et les actions qui conviennent à des champions du mal ne listent pas séparément les entrées d'accès, si votre MJ vous confère l'accès à de mauvais principes, vous gagnez également l'accès aux actions et aux dons de champions liés à ces principes.

LES PRINCIPES DU MAL

Tous les champions d'alignement mauvais suivent ces principes :

- Vous ne devez jamais accomplir des actes que votre divinité condamne ou commettre sciemment un acte bon, comme donner quelque chose par pure charité, lancer un sort de type bon ou utiliser un objet de type bon.
- Vous ne devez jamais faire passer les intérêts d'une autre personne avant les vôtres, ni vos propres intérêts avant ceux de votre divinité. Bien que vous puissiez accomplir des actes que d'autres pourraient considérer comme serviables, cela doit être fait uniquement pour servir vos propres buts ou ceux de votre maître à terme.

CAUSES DU MAL

En tant que champion du mal, vous devez sélectionner l'une des causes suivantes. Votre cause doit correspondre exactement à votre alignement. Elle détermine votre réaction de champion (voir ci-dessous), vous confère un sort de dévotion (p. 228) et définit une partie de votre code.

TYRAN [LOYAL MAUVAIS]

La puissance fait loi et vous asservissez les faibles pour qu'ils restent à leur place. Vous obtenez la réaction de champion Injonction de fer et le sort de dévotion *toucher de corruption*. Ajoutez ces principes après ceux du mal :

- Ne laissez aucun inférieur vous contrôler ou vous guider.
- Renforcez sans merci les hiérarchies de maîtres et servants déjà établies. Renversez ou prenez le contrôle des hiérarchies illégitimes telles que les gouvernements démocratiques ou les échelons arrogants des plans célestes et là où nul n'a le pouvoir, emparez-vous en.
- Faites plier les faibles à votre service. Cela ne vous oblige en rien à épargner des vies ennemies si vous pensez qu'en tant que serviteurs, ils vous seraient déloyaux, et vous n'avez pas besoin non plus d'avoir plus de serviteurs qu'il ne vous en faut au détriment de la praticité.

PROFANATEUR [NEUTRE MAUVAIS]

Vous prenez toujours ce que vous voulez, qu'importe qui cela blesse, et étendez l'influence du mal sur tout ce que vous touchez. Vous obtenez la réaction de champion Bouclier égoïste et le sort de dévotion *toucher de corruption*. Ajoutez ce principe après ceux du mal :

- Subvertissez ou corrompez toutes les choses pures et bonnes qui se trouvent sur votre chemin et semez le doute parmi ceux qui aspirent à de tels idéaux.

ANTI-PALADIN [CHAOTIQUE MAUVAIS]

Vous êtes peu honorable, malhonnête et dévoué à briser les faux espoirs de générosité. Vous obtenez la réaction de champion Vindictive destructrice et le sort de dévotion *toucher de corruption*. Ajoutez ces principes après ceux du mal :

- Vous ne devez vous soumettre à aucune loi et aucun serment en dehors de ceux de votre code (mais vous pouvez toujours sélectionner un don de champion avec le trait serment). Agissez de façon peu honorable, profitez des autres, mentez, trichez et volez pour obtenir ce que vous souhaitez.
- Vous devez détruire ce qui vous offense et ce qui se trouve sur votre chemin, dont (et peut-être même surtout) les forces du bien et les lois qui s'opposent à vous. Ce principe ne vous oblige pas à agir immédiatement en risquant votre destruction, ni à détruire quelque chose qui pourrait s'avérer utile si vous parvenez à le corrompre pour servir vos desseins.

RÉACTION DE CHAMPION

Les réactions spéciales des principes du mal sont les suivantes : Injonction de fer pour le tyran, Bouclier égoïste pour le profanateur et Vindictive destructrice pour l'anti-paladin.

INJONCTION DE FER ↻

PEU COURANT CHAMPION DIVIN ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL

Déclencheur. Un ennemi situé dans un rayon de 4,5 m vous inflige des dégâts.

Vous remettez à sa place l'ennemi impertinent qui a osé vous blesser. Vous lui ordonnez de s'agenouiller devant vous et de se soumettre. S'il ose refuser, il en paiera le prix dans la douleur et l'angoisse. Il doit choisir l'une des options suivantes :

- Il s'agenouille et se jette à terre par une action gratuite.
- Il refuse et vous lui infligez 1d6 dégâts mentaux. Ces dégâts augmentent à 2d6 au niveau 5, 3d6 au niveau 9, 4d6 au niveau 12, 5d6 au niveau 16 et 6d6 au niveau 19.

En outre, vos Frappes contre la créature déclencheuse infligent 1 dégât supplémentaire jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous choisissez si le type de dégâts est mauvais ou négatif à chaque fois que vous utilisez cette réaction. Ce dégât supplémentaire passe à 2 au niveau 9 et à 3 au niveau 16.

BOUCLIER ÉGOÏSTE ↻

PEU COURANT CHAMPION

Déclencheur. Un ennemi situé dans un rayon de 4,5 m vous inflige des dégâts.

Votre égoïsme vous sauve. Vous gagnez une résistance contre les dégâts déclencheurs égale à 2 + la moitié de votre niveau, qu'importe leur type.

En outre, vos Frappes contre la créature déclencheuse infligent 1 dégât supplémentaire jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous choisissez si le type de dégâts est mauvais ou négatif à chaque fois que vous utilisez cette réaction. Ce dégât supplémentaire passe à 2 au niveau 9 et à 3 au niveau 16.

VINDICTE DESTRUCTRICE ↻

PEU COURANT CHAMPION

Déclencheur. Un ennemi situé dans un rayon de 4,5 m vous inflige des dégâts.

Les jets de sang s'enchaînent alors que vous traînez votre ennemi vers l'oubli. Augmentez les dégâts que vous subissez de 1d6 et infligez 1d6 dégâts à l'ennemi déclencheur en choisissant s'ils sont de type mauvais ou négatifs à chaque fois que vous utilisez cette réaction. De plus, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vos Frappes contre la créature déclencheuse infligent 2 dégâts supplémentaires du type choisi.

Les dégâts subits et infligés lors de cette réaction augmentent à 2d6 au niveau 5, 3d6 au niveau 9, 4d6 au niveau 12, 5d6 au niveau 16 et 6d6 au niveau 19. Les dégâts supplémentaires de vos Frappes passent à 4 au niveau 9 et à 6 au niveau 16.

ALLIÉ DIVIN

Si vous êtes un champion vous battant pour une cause maléfique et choisissez une lame comme allié divin, vous pouvez choisir les runes de propriété suivantes : *effrayante* (p. 263), *boomerang* ou *changeante*.

CHÂTIMENT DIVIN

9E

Votre réaction de champion s'améliore comme suit.

Tyran. Les regrets de la désobéissance s'attardent. Si un ennemi résiste à votre Injonction de fer, il subit des dégâts mauvais persistants égaux à votre modificateur de Charisme.

Profanateur. Si votre modificateur de Charisme est de +2 ou supérieur, votre résistance contre les dégâts déclencheurs est égale à votre modificateur de Charisme + la moitié de votre niveau.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

3E



Anti-paladin. Un ennemi blessé par les dégâts initiaux de votre Vindictive destructrice subit également un nombre de dégâts mauvais persistants égal à votre modificateur de Charisme. Cela ne s'applique qu'aux dégâts que la réaction en elle-même inflige à la créature déclencheuse, pas à ceux que vous lui infligez avec les Frappes qui suivent.

EXALTATION

11E

Votre réaction de champion s'améliore des façons suivantes lorsque vous gagnez la capacité de classe exaltation au niveau 11. Elle affecte les ennemis et non pas les alliés, car elle encourage votre dieu sombre à leur faire du mal plutôt qu'à aider vos compagnons.

Tyran. Quand vous utilisez Injonction de fer, tout ennemi à moins de 4,5 m de vous qui n'est pas la créature déclencheuse doit lui aussi se jeter à terre ou subir des dégâts mentaux (l'ennemi choisit). Ces créatures subissent uniquement les dégâts minimum (en général, 3 au niveau 11, 4 au niveau 12, 5 au niveau 16 et 6 au niveau 19) et les effets qu'ils subissent ne peuvent pas être ajustés par quoi que ce soit qui affecterait votre Injonction de fer. Par exemple, le don Répercussions de fer ne peut pas changer les dégâts en dégâts mentaux persistants chez les créatures autres que l'ennemi déclencheur.

Profanateur. Quand vous utilisez Bouclier égoïste, chaque ennemi à moins de 4,5 m de vous subit un malus de statut de -1 aux jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre prochain tour.

Anti-paladin. Quand vous utilisez Vindictive destructrice, chaque ennemi à moins de 4,5 m de vous autre que la créature déclencheuse subit la moitié des dégâts que vous infligez à cette dernière, du même type que celui que vous avez choisi.

LES DONS DE CHAMPION

NIVEAU 1

ÉGOÏSME CONTINU

DON 1

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis cause du profanateur

Votre puissante personnalité et votre ego extraordinaire exigent que vous vous protégez avant tout. Après avoir utilisé Bouclier égoïste, vous gagnez une résistance à tous les dégâts suivants de l'ennemi jusqu'à la fin du tour durant lequel vous avez utilisé cette réaction. Cette résistance est égale à la moitié de celle de votre Bouclier égoïste.

PRIÈRE DÉSESPÉRÉE

DON 1

CHAMPION

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Vous commencez votre tour sans avoir de point de focalisation dans votre réserve.

Vous vous en remettez à votre divinité avec un appel à l'aide. Vous récupérez instantanément 1 point de focalisation.

RÉPERCUSSIONS DE FER

DON 1

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis cause du tyran

Désobéir à votre Injonction de fer a des conséquences durables. Si un ennemi refuse de s'agenouiller devant vous, vous pouvez lui infliger des dégâts mentaux persistants au lieu des dégâts mentaux habituels. Vous devez décider s'ils seront persistants avant qu'il choisisse de s'agenouiller ou non. La quantité de dégâts reste la même.

VENGEANCE VICIEUSE

DON 1

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis cause de l'anti-paladin

Même si votre vengeance est douloureuse pour vous et votre ennemi, nul ne peut douter que c'est lui qui souffre le plus. Vous gagnez un bonus de circonstances aux dégâts que vous infligez grâce à la Vindictive destructrice égal au nombre de dés de dégâts de la réaction. Cela ne s'applique qu'aux dégâts infligés à l'ennemi, pas aux vôtres ou aux dégâts supplémentaires octroyés après l'utilisation de la réaction.

NIVEAU 2

MENTALITÉ ARROGANTE

DON 2

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis principes du mal

Vous savez que votre esprit est supérieur, c'est pourquoi vous moquez de quiconque tente d'altérer votre état mental, mais cet orgueil cause votre perte en cas d'erreur. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un effet mental, vous obtenez un succès critique à la place. Réciproquement, si vous échouez à un jet de sauvegarde contre un effet mental, vous obtenez un échec critique à la place.

SERMENT DE TUEUR DE LUMIÈRE

DON 2

PEU COURANT CHAMPION SERMENT

Prérequis principes du mal

Vous avez juré de débarrasser le monde de la bien-pensance des êtres célestes. Ajoutez le principe suivant à votre code, à la suite des autres : « Vous devez bannir ou tuer les célestes que vous rencontrez si vous avez des chances raisonnables d'y parvenir. Dans le cas très peu probable où vous rencontrez un céleste d'alignement mauvais, vous n'avez pas à le bannir ou à le tuer. »

Quand vous utilisez votre réaction de champion contre un céleste, les dégâts supplémentaires infligés avec les Frappes augmentent de 1 (ou de 2 au niveau 9 et de 3 au niveau 16).

SERMENT ÉSOTÉRIQUE

DON 2

CHAMPION SERMENT

Prérequis principes du bien

Vous avez prêté serment et juré de tuer les abominations étrangères qui rôdent dans les coins isolés de Golarion. Ajoutez le principe suivant à votre code, à la suite des autres : « Vous devez tuer les aberrations maléfiques que vous rencontrez tant que vous avez une chance raisonnable de réussir. »

Votre Frappe punitive bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux dégâts contre une aberration d'alignement mauvais ou de +6 si vous êtes un maître avec l'arme que vous utilisez. La résistance contre les dégâts d'une aberration d'alignement mauvais que vous confère votre Lueur de rédemption s'élève à 7 + votre niveau. Si vous utilisez Pas

libérateur lorsqu'il est déclenché par une aberration d'alignement mauvais, votre allié bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests conféré par votre Pas libérateur et il peut ensuite Faire un pas deux fois.

Vous ne considérez pas les aberrations d'alignement mauvais comme des autorités légitimes, même au sein des nations sur lesquelles elles règnent.

NIVEAU 4

AURA DE DÉSESPOIR

DON 4

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis principes du mal

Votre présence en tant qu'avatar du mal rend vos ennemis plus sensibles à la terreur et il est presque impossible pour eux de se débarrasser de leur peur quand vous n'êtes pas loin. Les ennemis à moins de 4,5 m de vous subissent un malus de circonstances de -1 aux jets de sauvegarde contre la terreur. En outre, un ennemi qui termine son tour à moins de 4,5 m de vous ne peut réduire l'intensité de son état effrayé en dessous de 1.

CONTACT ACCÉLÉRATEUR

DON 4

CHAMPION

Prérequis sort de dévotion (*imposition des mains*)

Vos énergies de guérison sont imprégnées de vivacité. Une créature qui récupère des points de vie grâce à votre *imposition des mains* gagne un bonus de statut de +3 m à sa Vitesse jusqu'à la fin de son prochain tour.

CRUAUTÉ

DON 4

PEU COURANT CHAMPION CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Prérequis sort de dévotion (*toucher de corruption*)

Les dégâts infligés par votre toucher de corruption pompent la force du corps de votre ennemi. Si votre prochaine action consiste à lancer *toucher de corruption* sur une créature vivante, la cible est aussi affaiblie 1 durant 1 min si elle échoue à son jet de sauvegarde (affaiblie 2 en cas d'échec critique).

NIVEAU 6

BOUCLIER CORROMPU

DON 6

PEU COURANT CHAMPION DIVIN NÉCROMANCIE NÉGATIF

Prérequis allié divin (bouclier), principes du mal

Votre allié bouclier est plus qu'un simple esprit de protection : c'est un conduit de magie divine et mortelle. Quand vous utilisez votre allié bouclier pour Bloquer au bouclier une attaque à mains nues au corps à corps ou une Frappe d'arme de corps à corps effectuée par une créature adjacente, l'attaquant subit 1d6 dégâts mauvais ou négatifs (selon votre choix). Si l'attaque ou la Frappe casse ou détruit votre bouclier, doublez ces dégâts supplémentaires.

Les dégâts subis par l'attaquant passent à 2d6 au niveau 11 et à 3d6 au niveau 16.

CHÂTIMENT DU BIEN

DON 6

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis allié divin (lame), principes du mal

Votre allié lame partage votre soif de sang quand il s'agit de

créatures d'alignement bon. Désignez un adversaire dans votre champ de vision. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vos Frappes contre celui-ci avec l'arme habitée par votre allié lame infligent 4 dégâts mauvais supplémentaires, 6 si vous êtes un maître avec cette arme.

Si l'adversaire désigné vous attaque avant le début de votre prochain tour, la durée se prolonge jusqu'à la fin du prochain tour de l'adversaire. S'il continue de vous attaquer chaque tour, la durée se prolonge à chaque fois.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

SOULAGEMENT REVIGORANT

DON 6

CHAMPION

Prérequis Soulagement

Votre toucher divin soigne les faibles et la fatigue. Quand vous utilisez Soulagement, vous pouvez à la place tenter un test de contre pour annuler l'état maladroit ou affaibli en utilisant sa source pour déterminer le niveau et le DD de contre. S'il a été causé par un effet en cours et que vous n'annulez pas ce dernier, l'état revient à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 8

CRUAUTÉ SUPÉRIEURE

DON 8

PEU COURANT **CHAMPION**

Prérequis Cruauté

Votre corruption est telle qu'elle ne fait pas que pomper la force de vos ennemis, elle dévaste leurs esprits et leurs réflexes. Quand vous utilisez Cruauté, choisissez si vous voulez : rendre la créature affaiblie comme d'habitude, la rendre maladroite 1 en cas d'échec au jet de sauvegarde (maladroite 2 sur un échec critique) ou la rendre stupéfiée 1 en cas d'échec (et stupéfiée 2 sur un échec critique).

SACRIFICE D'ARMURE

DON 8

CHAMPION

Déclencheur. Vous êtes touché par une Frappe qui inflige des dégâts physiques.

Grâce à votre conscience divine, vous tordez votre corps pour réduire l'impact de l'attaque. Réduisez les dégâts subis d'un montant égal au double de votre niveau d'armure. Cette dernière devient brisée et ses points de vie sont réduits à son Seuil de rupture. Si votre armure était déjà endommagée, elle est alors détruite.

SENTIR LE BON

DON 8

PEU COURANT **CHAMPION**

Prérequis principes du mal

La présence du bien vous rend malade, avec sa suffisance mielleuse. Lorsque vous êtes en présence d'une aura du bien puissante ou écrasante (*Livre de base* p. 335), vous la détectez, bien que cela ne soit pas forcément instantané et que vous ne puissiez pas la localiser. Cette détection se manifeste sous le forme d'une vague sensation, similaire à une odeur perceptible par les humains. Une créature bonne déguisée, ou qui tente d'une façon ou d'une autre de dissimuler sa présence, fait un test de Duperie contre votre DD de Perception pour vous empêcher de sentir son aura. Si la créature réussit son test de Duperie, elle est ensuite temporairement immunisée contre votre Perception du bien pendant un jour.

NIVEAU 10

CONTACT RÉSILIENT

DON 10

CHAMPION

Prérequis sort de dévotion (*imposition des mains*)

Vos énergies de guérison créent une aura de protection qui épaulé vos alliés contre bien plus que de simples lames et flèches. Un allié qui récupère des points de vie grâce à votre *imposition des mains* gagne un bonus de statut de +1 à ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de son prochain tour.

LITANIE D'ÉGOÏSME

DON 10

PEU COURANT **CHAMPION**

Prérequis sorts de dévotion, principes du mal

Vous poussez une créature à agir dans son intérêt personnel au lieu de penser aux autres. Vous pouvez lancer le sort de dévotion *litanie d'égoïsme* (p. 229). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

SOULAGEMENT ÉCLAIRANT

DON 10

CHAMPION

Prérequis Soulagement

Votre soulagement confère de la clarté aux personnes autour de vous au moment où elles en ont le plus besoin. Quand vous utilisez Soulagement, vous pouvez à la place tenter un test de contre pour annuler l'état confus ou stupéfié en utilisant sa source pour déterminer le niveau et le DD de contre. S'il a été causé par un effet en cours et que vous n'annulez pas ce dernier, l'état revient à la fin de votre prochain tour.

NIVEAU 12

CHEVAL BLAFARD

DON 12

PEU COURANT **CHAMPION**

Prérequis allié divin (destrier), principes du mal

Votre monture devient une créature grotesque et de mauvais augure lorsque vous la chevauchez. Son apparence change alors que des flammes jaillissent de sa peau, que des volutes d'énergie négative l'entourent ou que du poison fuit de sa chair. Quand vous Vous mettez en selle sur votre allié destrier, vous pouvez choisir le feu, l'énergie négative ou le poison. Tant que vous le chevauchez, il gagne une résistance 10 au type de dégâts choisi et toute créature qui le touche subit 1d6 dégâts du même type : les attaques à mains nues ou les Frappes d'arme de corps à corps d'un ennemi adjacent à la monture comptent également. Ces dégâts passent à 2d6 au niveau 16 et à 3d6 au niveau 20.

CONTACT AMPLIFICATEUR

DON 12

CHAMPION

Prérequis sort de dévotion (*imposition des mains*)

Vos énergies de guérison amplifient les attaques. Un allié qui récupère des points de vie grâce à votre *imposition des mains* gagne un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque et inflige 1 dégât bon supplémentaire à toutes ses Frappes jusqu'à la fin de son prochain tour.

FRAPPE REPOUSSANTE

DON 12

PEU COURANT **CHAMPION**

Prérequis principes du mal, réaction de champion qui confère des dégâts supplémentaires à vos Frappes

Conditions. Vos Frappes infligent actuellement des dégâts supplémentaires grâce à votre réaction de champion.

Faites une Frappe contre la créature qui a déclenché votre réaction de champion. Si vous la touchez, elle subit le double des dégâts supplémentaires de votre réaction et doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou être drainée 1. Quel que soit le résultat, la créature est temporairement immunisée contre votre Frappe repoussante pendant 24 h.

RESPECTER SON SERMENT

DON 12

CHAMPION

Fréquence une fois par heure

Prérequis. Vous avez prêté serment contre un type spécifique de créature.

Vous faites appel à ce vœu pour vous enhardir au combat. Quand vous Respectez votre serment, sélectionnez une créature dans votre champ de vision qui compte parmi celles que vous avez juré de vaincre. Vous gagnez un bonus de statut de +1 à votre CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets de la créature choisie. Vous gagnez aussi un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque contre celle-ci. Toutefois, votre engagement à Respecter votre serment vous rend moins attentif à l'égard d'autres ennemis. Quand vous Respectez votre serment, vous subissez un malus de statut de -1 à votre CA ainsi qu'aux jets d'attaque et de sauvegarde contre toutes les autres créatures jusqu'à ce que vous cessiez de le faire.

Vous arrêtez de Respecter votre serment une fois que la créature choisie est réduite à 0 point de vie ou qu'elle se rend officiellement à vous ou vos alliés. Vous arrêtez immédiatement de Respecter votre serment si vous êtes inconscient ou que vous cessez de voir la créature choisie durant plus de 1 min. Vous pouvez également cesser de le faire à tout moment durant votre tour par une action gratuite.

NIVEAU 14

AURA DE PRÉSERVATION

DON 14

CHAMPION

Prérequis Serment ésotérique

Votre aura vous protège des pouvoirs déformés des aberrations. Vous et vos alliés à 4,50 m ou moins bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux jets de Volonté contre les effets d'aberrations. Vous gagnez aussi un bonus de statut de +1 aux jets de Vigueur contre les effets de transformation ou de métamorphose et aux jets de Volonté contre les effets mentaux. Ce bonus augmente à +2 contre les effets de transformation, de métamorphose ou mentaux engendrés par des aberrations.

INTERPOSITION SUPÉRIEURE

DON 14

CHAMPION

Prérequis Sacrifice d'armure

Votre grâce divine vous octroie la force d'éviter des coups habituellement impossible à esquiver. Vous pouvez utiliser Sacrifice d'armure pour réduire tout type de dégâts issus d'une attaque ou d'un effet nécessitant un jet de Réflexes. Quand vous utilisez Sacrifice d'armure contre un coup critique ou suite à un échec critique à un jet de Réflexes qui vous ferait subir le double des dégâts, vous subissez à la place le nombre de dégâts normal.

LITANIE DE DÉPRAVATION

DON 14

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis principes du mal

Vous ébranlez le moralisme inutile de votre ennemi, ouvrant son cœur au mal. Vous pouvez lancer le sort de dévotion *litanie de dépravation* (p. 229). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 16

EXTENSION D'AURA

DON 16

CHAMPION CONCENTRATION

Prérequis. Vous possédez au moins une aura conférée par un don ou une capacité de champion.

Vous concentrez votre pouvoir divin pour étendre votre influence. Sélectionnez une aura conférée par un don ou une capacité de

champion, comme Aura de courage ou Aura de vie. Le rayon de l'aura est doublé jusqu'au début de votre prochain tour.

INSTRUMENT DE MASSACRE

DON 16

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis allié divin (lame), principes du mal

Votre allié lame a soif du sang de vos ennemis. Lorsque vous infligez un coup critique et des dégâts supplémentaires conférés par votre réaction de champion à un ennemi avec l'arme habitée par votre allié lame, il subit des dégâts de saignement persistants égaux à deux des dés de dégâts de cette arme.

NIVEAU 18

CONTACT RECONSTRUCTIF

DON 18

CHAMPION

Prérequis sort de dévotion (*imposition des mains*)

Vos énergies de guérison s'attardent après votre incantation et prodiguent des avantages continus. Un allié qui récupère des points de vie grâce à votre *imposition des mains* gagne 10 points de vie temporaires au début de chacun de ses tours durant les 10 prochains rounds. Cet effet prend fin si l'allié tombe inconscient.

FORME FIÉLONNE

DON 18

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis principes du mal

Vos caractéristiques physiques prennent la forme de celles d'un type de fiélon qui sert votre divinité : par exemple, vous pourriez posséder les écailles putrides, les cornes tordues et les yeux rouges d'un démon. Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Vous gagnez vision dans le noir si vous ne l'avez pas déjà, ainsi que le trait fiélon et celui correspondant au type de serviteur dont vous avez pris la forme (comme daémon, démon ou diable).

NIVEAU 20

DÉFENSEUR SACRÉ

DON 20

CHAMPION

Vous êtes un grand guerrier qui reste fort face aux opposants de votre cause les plus féroces. Vous gagnez une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants causés par les créatures et les effets opposés à vos principes (les créatures d'alignement mauvais pour les principes du bien, les créatures d'alignement bon pour les principes du mal, etc). En outre, les créatures et les effets qui obtiennent un 20 naturel à un jet d'attaque contre vous n'améliorent pas leur résultat en y ajoutant un degré de succès.

MONTURE FIÉLONNE

DON 20

PEU COURANT CHAMPION

Prérequis allié divin (destrier), principes du mal

Votre allié destrier manifeste une série de legs puissants et sinistres qui lui ont été conférés par votre divinité. Il gagne vision dans le noir, son maximum de points de vie augmente de 40 et il obtient une faiblesse 10 aux dégâts bons.

De plus, des ailes similaires à celles d'un serviteur de votre divinité (des ailes de chauve-souris pour un diable, par exemple) poussent sur son corps, ce qui lui confère une Vitesse de vol égale à sa Vitesse. Il obtient le trait fiélon et celui correspondant au type de serviteur qu'il est devenu (daémon, démon ou diable, par exemple).

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



DRUIDE

Cette section contient une sélection de nouveaux dons qui permettent aux druides de tout ordre de faire pousser leurs propres armes ou de planter des sorts dans le sol comme des graines.

DONS DE DRUIDE

NIVEAU 1

ARME VERDOYANTE

DON 1

DRUIDE | EXPLORATION

Vous cultivez une graine qui peut devenir un bâton en bois, un fouet de liane ou une autre arme. Vous passez 10 min à focaliser de l'énergie primordiale dans une graine, l'imprégnant du potentiel d'une arme unique de niveau 0 avec laquelle vous êtes qualifié et qui ne possède ni parties mécaniques, ni composants métalliques. Lorsque vous tenez la graine imprégnée, vous pouvez dépenser une action unique Interagir pour la faire immédiatement pousser et devenir cette arme. Une deuxième action Interagir lui rend sa forme de graine. Votre arme verdoyante fonctionne comme une arme imprégnée et vous pouvez y graver des runes ou y fixer des talismans de façon normale, qui sont supprimés lorsque l'arme reprend sa forme de graine. Elle devient également une focalisation primordiale.

Vous ne pouvez avoir qu'une graine verdoyante à la fois. Si vous en préparez une autre, la première devient immédiatement un spécimen ordinaire. Toutes les runes sur la graine précédente compatibles avec la nouvelle peuvent être transférées sur celle-ci sans aucun coût, mais vous perdez toutes les runes non applicables à moins de les transférer sur une pierre runique ou une autre arme.

NIVEAU 4

CONVOICATIONS ÉLÉMENTAIRES

DON 4

DRUIDE

Vous pouvez faire appel aux quatre éléments. Vous pouvez passer dix minutes en lien avec la nature pour remplacer l'un des sorts que vous avez préparés dans l'un de vos emplacements de sort de druide par un sort de *convocation d'élémentaire* du même niveau.

SECRETS DE FAMILIER LÉCHI

DON 4

DRUIDE | MÉTAMAGIE

Prérequis ordre de la Feuille

Les secrets de l'ordre de la Feuille permettent à votre familier de tirer parti de sa forme de léchi. Vous pouvez choisir un pouvoir de familier supplémentaire par jour qui doit être l'un des pouvoirs de familier léchi suivants. Vous ne pouvez pas en sélectionner plus d'un à la fois.

- **Explosion verdoyante.** Quand votre familier meurt, il relâche toute son énergie primordiale pour lancer une *guérison* en 3 actions, intensifiée à 1 niveau de moins que celui de votre emplacement de sort le plus élevé. Le sort *guérison* gagne un bonus de statut égal au double de son niveau pour les points de vie qu'il restaure aux plantes. Vous devez être capable de

lancer des sorts de niveau 2 en utilisant des emplacements de sort pour sélectionner ce pouvoir de familier.

- **Purification d'air.** Votre familier recycle l'air et procure assez d'oxygène pour une créature de taille Moyenne dans les zones où il se fait rare, comme une chambre scellée ou un espace extradimensionnel. Si le léchi se trouve dans la zone d'un effet de poison inhalé qui se base sur l'odorat, les créatures dans une émanation de moins de 4,5 m autour de lui gagnent un bonus de circonstances de +2 à leurs jets de sauvegarde contre cet effet.
- **Tentacules agrippants.** Votre familier peut faire pousser des lianes ou des vrilles similaires et augmenter sa portée à 4,5 m.

NIVEAU 6

SORT DE COURANT

DON 6

ABJURATION | CONCENTRATION | DRUIDE | MÉTAMAGIE

Quand vous manipulez l'air ou l'eau avec votre magie, vous utilisez une partie des courants de ces éléments pour former une barrière autour de vous. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort avec le trait air ou eau, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre CA ou de +2 contre les attaques à distance jusqu'au début de votre prochain tour. Cet effet possède le trait air, eau ou les deux, selon les traits du sort que vous lancez. Vous gagnez aussi un bonus de circonstances de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les effets avec les traits air, eau ou les deux à la fois jusqu'au début de votre prochain tour, selon les traits du sort.

NIVEAU 8

DÉMONSTRATION APOSÉMATIQUE

DON 8

DRUIDE

Prérequis qualifié en Intimidation

Imitant les démonstrations de force de certains animaux, vous vous faites plus grand et imposant que vous ne l'êtes. Tentez un test d'Intimidation pour Démoraliser et comparez le résultat au DD de Volonté de chaque animal, champignon et plante dans un cône de 4,5 m. Ce faisant, Démoraliser gagne le trait visuel et les créatures affectées sont celles qui peuvent vous voir. Vous ne subissez pas de malus si la créature ne parle pas votre langage.

NIVEAU 10

ARME IMMACULÉE

DON 10

DRUIDE

Prérequis Arme verdoyante

Votre arme verdoyante peut traverser les résistances des créatures magiques. On considère que votre arme est en fer froid et en argent. Si vous

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

inflige un coup critique à une créature qui a une faiblesse au fer froid ou à l'argent, elle subit 1d6 dégâts de saignement persistants, car les énergies primordiales de votre arme ralentissent sa guérison naturelle.

NIVEAU 12

OASIS ERRANTE

DON 12

DRUIDE

Prérequis maître en Survie

Vous êtes entouré d'énergie apaisante. Vous et vos alliés à moins de 18 m êtes protégés de la chaleur et du froid environnementaux importants. Si vous êtes légendaire en Survie, vous et ces alliés êtes aussi protégés de la chaleur et du froid environnementaux extrêmes.

NIVEAU 14

SORT SEMÉ

DON 14

CONCENTRATION | DRUIDE | MÉTAMAGIE

Vous placez votre sort dans une graine. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort à 1 ou 2 actions, le sort se plante dans une case adjacente. Toutes les décisions concernant le sort doivent être prises au moment de l'incantation. Durant les 10 minutes suivantes, vous pouvez faire pousser votre sort et appliquer ses effets par une réaction, déclenchée lorsqu'une créature entre dans l'espace où il est semé ou dans une case qui lui est adjacente. Vous ne pouvez avoir qu'un sort semé à la fois et si vous ne le déclenchez pas dans les 10 minutes suivantes, il se dissipe et est perdu. Une créature peut remarquer sa présence en réussissant un test de Perception contre le DD de votre sort.

TRANSFORMATION RÉACTIVE

DON 14

DRUIDE

Prérequis Morphologie élémentaire, Morphologie sauvage ; Morphologie draconique, Morphologie végétale ou Morphologie volante

Déclencheur variable

Quand vous êtes en danger, vous vous transformez par réflexe. Vous lancez *Morphologie sauvage* pour prendre une forme conférée par l'un des dons prérequis que vous possédez, selon le déclencheur. Les résistances et faiblesses de votre forme s'appliquent face aux dégâts déclencheurs.

- **Déclencheur.** Vous tombez de 3 m ou plus ; **Effet.** Choisissez l'une des formes de *forme aérienne*.
- **Déclencheur.** Vous subissez des dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu ou de poison ; **Effet.** Choisissez l'une des formes de *forme de dragon* qui résiste aux dégâts déclencheurs.
- **Déclencheur.** Vous subissez des dégâts de feu ; **Effet.** Choisissez l'une des formes d'élémentaire de feu de *forme élémentaire*.
- **Déclencheur.** Vous subissez des dégâts de poison ; **Effet.** Choisissez l'une des formes de *forme de plante*.

NIVEAU 18

ÉGIDE PRIMORDIALE

DON 18

DRUIDE

Vous vous entourez d'un épais champ de protection fait d'énergie primordiale. Vous et tous les alliés dans un rayon de 9 m gagnez une résistance égale à votre modificateur de Sagesse contre les dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu, négatifs et positifs.



ENSORORCELEUR

Cette section présente de nouveaux dons d'ensorceleur ainsi que quatre nouveaux lignages pour alimenter votre magie : celles du génie arcanique lié aux vœux, de la nymphe primordiale enchanteresse, du mystérieux psychopompe divin et de la ténébreuse ombre occulte.

LIGNAGES D'ENSORORCELEUR

Les nouveaux lignages suivants sont disponibles pour tous les ensorceleurs dès le niveau 1. Les nouveaux sorts de lignage commencent en page 229.

GÉNIE

Grâce à votre lignée, à la magie ou à des vœux exaucés, le sang d'un noble génie coule dans vos veines.

Liste de sorts arcaniques

Compétences de lignage Arcanes, Duperie

Sorts conférés tour de magie *détection de la magie* ; 1^{er} : *déguisement illusoire* ; 2^e : variable (voir Type de génie ci-dessous) ; 3^e : *discours captivant* ; 4^e : *création* ; 5^e : variable (voir Type de génie ci-dessous) ; 6^e : *vision lucide* ; 7^e : *égide énergétique* ; 8^e : variable (voir Type de génie ci-dessous) ; 9^e : *manoir resplendissant*

Sorts de lignage initial : *voile du génie* ; avancé : *désir du cœur* ; supérieur : *souhait de dépravation*

Magie du sang. Vos incantations déforment la réalité et distraient vos ennemis. Soit vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux tests de Duperie pendant 1 round, soit une cible subit un malus de statut de -1 à la Perception durant 1 round.

TYPE DE GÉNIE

Au niveau 1, choisissez le type de génie qui a influencé votre lignage : jann, djinn, éfrit, maride ou shaitan. Vous ne pouvez plus en changer une fois ce choix fait. Il détermine quels sorts conférés vous recevez aux niveaux 2, 5 et 8.

- **Jann** 2^e : *création de nourriture* ; 5^e : *bannissement* ; 8^e : *motif scintillant*
- **Djinn** 2^e : *invisibilité* ; 5^e : *scène illusoire* ; 8^e : *vents punitifs*
- **Éfrit** 2^e : *agrandissement* ; 5^e : *forme élémentaire* (feu uniquement) ; 8^e : *labyrinthe*
- **Maride** 2^e : *marche sur l'eau* ; 5^e : *contrôle de l'eau* ; 8^e : *flétrissure*
- **Shaitan** 2^e : *poussière scintillante* ; 5^e : *mur de pierre* ; 8^e : *tremblement de terre*

NYMPHE

L'un de vos ancêtres a été inspiré par une nymphe, ou peut-être en était-il une, et désormais, la beauté de la nature vit en vous.

Liste de sorts primordiaux

Compétences de lignage Diplomatie, Nature

Sorts conférés tour de magie : *entrave* ; 1^{er} : *charme* ; 2^e : *apaisement des émotions* ; 3^e : *vision animale* ; 4^e : *fanal de vie* ; 5^e : *désespoir foudroyant* ; 6^e : *répulsion* ; 7^e : *meute sans entrave* ; 8^e : *instant de renouveau* ; 9^e : *présence écrasante*

Sorts de lignage initial : *gage de la nymphe* ; avancé : *beauté aveuglante* ; supérieur : *création de protection*

Magie du sang. Votre grâce de nymphe accentue vos déplacements et distraie vos ennemis, vous octroyant un bonus de statut de +1 aux tests de Diplomatie durant 1 round ou infligeant à une cible un malus de statut de -1 aux jets de Sauvegarde durant 1 round.

OMBRE

Que ce soit à cause des manipulations d'un velstrac ou d'une virée planaire ayant horriblement mal tourné, votre lignage a été imprégné d'une veine d'ombre.

Liste de sorts occultes

Compétences de lignage Occultisme, Duperie

Sorts conférés tour de magie : *contact glacial* ; 1^{er} : *sinistres volutes* ; 2^e : *ténèbres* ; 3^e : *ténèbres glaciales* ; 4^e : *assassin imaginaire* ; 5^e : *siphon d'ombre* ; 6^e : *transposition collective* ; 7^e : *dupliquer l'ennemi* ; 8^e : *disparition* ; 9^e : *ennemi subconscient*

Sorts de lignage initial : *affaiblir la lumière* ; avancé : *vol d'ombre* ; supérieur : *ténèbres dévorantes*

Magie du sang. Les ombres grandissent autour de vous ou d'une cible, octroyant un bonus de statut de +1 à la Discrétion ou infligeant un malus de statut de -1 à la Perception durant 1 round.

PSYCHOPOMPE

Pour le meilleur et pour le pire, les actes de vos ancêtres ont attiré l'attention de psychopompe, ou peut-être que d'une façon ou d'une autre, vous en comptez un dans votre famille. La présence de ces guides des âmes ennemis de la non-mort a laissé sur vous une marque indélébile.

Liste de sorts divins

Compétences de lignage Intimidation, Religion

Sorts conférés tour de magie : *destruction de mort-vivant* ; 1^{er} : *guérison* ; 2^e : *apaisement des émotions* ; 3^e : *lumière brûlante* ; 4^e : *ancre dimensionnelle* ; 5^e : *protection contre la mort* ; 6^e : *coup spirituel* ; 7^e : *doigt de mort* ; 8^e : *chant spirituel* ; 9^e : *massacre*

Sorts de lignage initial : *masque sépulcral* ; avancé : *voile d'esprits* ; supérieur : *berger des âmes*

Magie du sang. La frontière entre la vie et la mort est floue pour vous. Soit vous gagnez un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde de Vigueur durant 1 round, soit une cible subit 1 dégât par niveau de sort. Le dégât est négatif si la cible est vivante et positif si elle est morte-vivante. Si le sort inflige déjà ce type de dégâts, ajoutez-y ce dégât avant d'appliquer les faiblesses et les résistances.

DONS D'ENSORORCELEUR

À chaque niveau auquel vous gagnez un don d'ensorceleur, vous pouvez choisir l'un des suivants. Vous devez remplir les prérequis avant de pouvoir le prendre.

NIVEAU 1

MAGIE DU SANG ANCESTRALE

DON 1

ENSORCELEUR

La magie de votre lignage se mêle à celle de votre ascendance. Vous gagnez votre effet de magie du sang quand vous lancez un sort autre qu'un tour de magie conféré par un héritage ou un don ancestral, en plus des circonstances de déclenchement habituelles.

NIVEAU 2

IMPLORER LES ANCÊTRES

DON 2

ENSORCELEUR

Prérequis un lignage qui correspond à un trait de créature

Il y a quelque chose chez vous qui pousse les créatures de votre lignage, consciemment ou non, à vous reconnaître comme l'un des leurs et vous êtes immunisé à leurs tours. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests de Diplomatie, de Duperie et d'Intimidation en interagissant avec les créatures qui possèdent le trait correspondant à votre lignage et un bonus de circonstances de +1 aux jets de Perception et de sauvegarde contre elles. Par exemple, un ensorceleur avec le lignage aberration gagne ces avantages contre les créatures avec le trait aberration. Le MJ est l'arbitre final concernant les créatures qui correspondent à votre lignage.

OINDRE UN ALLIÉ ✦

DON 2

MANIPULATION | ENSORCELEUR

Vous forgez un lien mystique avec un allié en utilisant votre corps comme focalisateur, ce qui lui permet de bénéficier de votre magie. Vous placez une rune de sang qui reste 1 minute sur un allié adjacent. Quand vous vous apprêtez à gagner un effet de magie de sang, vous pouvez y renoncer et le conférer à votre allié à la place. Vous ne pouvez oindre qu'un allié à la fois. Si vous placez une autre rune, votre désignation précédente prend fin.

NIVEAU 4

ÉLABORER DES SOPHISTICATIONS ✦

DON 4

CONCENTRATION | MANIPULATION | MÉTAMAGIE | ENSORCELEUR

Vous embellissez vos incantations de sophistications et de déclarations grandioses, ce qui les rend plus difficiles à identifier et à contrer. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort, les créatures avec le pouvoir de Lancer un sort ne savent pas automatiquement lequel vous allez lancer. En outre, les créatures témoins de votre incantation subissent un malus de circonstances de -2 aux tests pour identifier le sort avec Se souvenir, ainsi qu'aux tests pour contrer le sort durant son incantation (comme avec Contresort).

TIR SCINDÉ ✦

DON 4

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | ENSORCELEUR

Vous fragmentez un sort à distance en deux tirs plus petits. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort sans durée qui requiert un jet d'attaque contre une cible unique et n'a aucun autre effet que celui d'infliger des dégâts, vous lancez un seul jet d'attaque et comparez le résultat à la CA de deux cibles à portée du sort. Ce dernier n'inflige que la moitié de ses dégâts habituels à chaque cible. Il compte comme une attaque pour le malus d'attaques multiples.

NIVEAU 6

RELI DE SORT ↻

DON 6

CONCENTRATION | ENSORCELEUR

Déclencheur. Un allié Lance un sort et vous êtes à la portée de ce dernier.

Vous permettez à l'incantation de votre allié de se mêler à la puissance de votre sang, utilisant votre magie pour augmenter sa portée. Votre allié peut vous utiliser comme point d'origine de son sort et calculer la portée et les abris depuis votre espace au lieu du sien.

RÉSONANCE ÉNERGIQUE ↻

DON 6

ABJURATION | ENSORCELEUR

Déclencheur. Un sort va vous infliger des dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu ou de son.

Conditions. Il vous reste un emplacement de sort utilisable d'un niveau égal ou supérieur au sort déclencheur.

Votre sang s'emplit d'énergie magique, mitigant les effets des sorts nocifs. Dépensez un emplacement de sort d'un niveau égal ou supérieur à celui du sort déclencheur. Vous gagnez une résistance à l'un des types de dégâts de l'effet déclencheur égale au double du niveau de l'emplacement de sort dépensé.

VORTEX DÉVIANT ✦

DON 6

ENSORCELEUR

Conditions. Votre action la plus récente a été de lancer un sort autre qu'un tour de magie.

Vous transférez des vestiges d'énergie magique dans l'air autour de vous, créant un vortex qui dévie les attaques à distance. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de statut de +1 à votre CA contre les attaques d'armes à distance et les attaques physiques à mains nues à distance.

NIVEAU 8

SORT FILTRÉ ✦

DON 8

CONCENTRATION | MÉTAMAGIE | ENSORCELEUR

Vous synchronisez les longueurs d'ondes magiques de votre sort et celles produites par votre propre corps. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort dans une zone, il ne vous affectera pas, même si vous êtes à l'intérieur.

VISION DES ÂMES

DON 8

ENSORCELEUR

Prérequis lignage qui accorde des sorts divins ou occultes

L'essence d'âme dans votre sang a ouvert vos sens au monde de l'au-delà. Vous gagnez perception des esprits comme sens imprécis avec une portée de 18 m. Il vous permet de percevoir les esprits des créatures, ce qui inclut les créatures vivantes, la plupart des morts-vivants n'étant pas dénués d'intelligence et les apparitions, s'ils sont situés dans l'allonge citée. Comme pour votre ouïe et vos autres sens imprécis, vous devez toujours Chercher pour localiser une créature non détectée. Étant donné que la perception des esprits détecte l'essence d'âme et non pas les corps physiques, elle peut détecter les esprits projetés par des sorts tels que *projection d'image* ou ceux qui possèdent des objets habituellement dénués d'âme. Elle ne peut pas détecter les corps sans âme, les créatures artificielles ou les objets et, comme la plupart des sens, elle ne traverse pas les objets solides.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

NIVEAU 10

EXPANSION DE SORT EMBLÉMATIQUE

DON 10

ENSORCELEUR

Votre connexion innée à la magie vous permet de lancer plus de sorts plus librement. Vous gagnez deux nouveaux sorts emblématiques dont le niveau minimum doit être de 3 ou moins.

FUSION D'ÉNERGIE

DON 10

CONCENTRATION MÉTAMAGIE ENSORCELEUR

Vous fusionnez deux sorts ainsi que leurs types d'énergie. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort qui inflige des dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu ou de son, choisissez-en un autre qui n'est pas un tour de magie et inflige un type de dégâts d'énergie différent dans votre répertoire, puis dépensez un emplacement supplémentaire du même niveau que ce deuxième sort. Le sort que vous lancez inflige des dégâts supplémentaires égaux au niveau du deuxième emplacement de sort dépensé. La totalité des dégâts du sort est répartie uniformément entre les types d'énergie des deux sorts que vous avez lancés.

MAGE ANCESTRAL

DON 10

ENSORCELEUR

Prérequis Magie du sang ancestrale

La magie de votre ascendance et celle de votre lignage ne font qu'un. Ajoutez tous les sorts innés conférés par un héritage ou un don ancestral à votre répertoire de sorts : cela signifie que vous pouvez les lancer en utilisant vos emplacements de sort.

PROTECTION ÉNERGÉTIQUE

DON 10

ABJURATION ENSORCELEUR

Fréquence une fois par tour

Conditions. Votre action la plus récente a été de lancer un sort autre qu'un tour de magie infligeant des dégâts d'énergie.

Vous piègez dans votre corps une partie de l'énergie du dernier sort que vous avez lancé, enduisant votre chair d'une protection. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez une résistance 5 à un type de dégâts d'énergie infligé par le sort que vous venez de lancer.

NIVEAU 12

ÉVOLUTION PHYSIQUE SUPÉRIEURE

DON 12

ENSORCELEUR

Prérequis Évolution arcanique ou Évolution primordiale

Vous comprenez bien les structures fondamentales innées du monde physique et pouvez leur imposer votre volonté tant que cela concerne votre propre sang. Une fois par jour, vous pouvez utiliser un emplacement de sort d'ensorceleur pour lancer n'importe quel sort de métamorphose ordinaire de forme de combat, comme si c'était l'un des sorts emblématiques de votre répertoire.



Si vous possédez Évolution arcanique, vous pouvez aussi choisir n'importe quel sort de forme de combat issu de votre grimoire. Si vous possédez Évolution primordiale, vous pouvez Lancer l'un des sorts listés dans ce don en utilisant l'emplacement de sort supplémentaire conféré par ce pouvoir (plutôt qu'un emplacement de sort d'ensorceleur).

ÉVOLUTION SPIRITUELLE SUPÉRIEURE DON 12

ENSORCELEUR

Prérequis Évolution divine ou Évolution occulte

Votre sang magique regorge d'essence d'âme et cette imprégnation permet à vos sorts d'être parfaitement efficaces face aux créatures intangibles, aux esprits et aux créatures du plan éthéré. Vos sorts ont les effets d'une rune de propriété *spectrale*. Ils peuvent cibler ou affecter une créature qui projette sa conscience (comme avec *projection d'image*) ou qui possède une autre créature, même si son corps est ailleurs, mais vous devez être au courant de la possession ou projection et choisir de l'affecter. Ils peuvent aussi affecter les créatures du plan éthéré, bien que cela ne vous confère pas de pouvoir particulier pour les localiser.

SUBSTITUER UN COMPOSANT DE SANG DON 12

ENSORCELEUR

Vous pouvez éviter les incantations et les gestes en puisant directement dans l'énergie de votre sang, ce qui vous entoure d'un halo de la couleur de ce dernier alors que vous fourmillez d'énergie magique. Quand vous Lancez un sort, vous pouvez remplacer tout composant verbal, matériel ou somatique par un composant de sang. Pour utiliser un composant de sang, vous perdez un nombre de points de vie égal au double du niveau du sort car l'énergie dans vos veines est réduite et vous ne pouvez pas diminuer le nombre de points de vie perdus d'une quelconque façon. Comme toujours lors de l'altération de composants, cela n'a aucun effet sur le nombre d'actions requis pour Lancer le sort et votre activité Lancer un sort gagne le trait concentration mais pas manipulation. Vous ne pouvez remplacer aucune partie requise du coût d'un sort par un composant de sang.

NIVEAU 14

CONSUMER LE SORT DON 14

ENSORCELEUR

Prérequis Contresort

Quand vous utilisez Contresort avec succès pour contrer un sort de la tradition qui correspond à votre lignage, vous le consommez et son énergie vous alimente. Ce faisant, vous êtes nourri comme si vous aviez mangé un repas et regagnez des points de vie égaux au double du niveau du sort contré.

VOILE DE SORT DON 14

CONCENTRATION **MÉTAMAGIE** **ENSORCELEUR**

Votre sort vous enveloppe dans un nuage qui s'élève en volutes. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort dont vous êtes la cible, vous vous entourez d'une épaisse brume magique dans une émanation de 4,5 m qui dure jusqu'au début de votre prochain tour. Toutes les créatures dans le nuage deviennent masquées et toutes celles à l'extérieur sont masquées vis-à-vis des créatures à l'intérieur.

NIVEAU 16

SORT DE BIOSPHERISATION DON 16

CONCENTRATION **TERRE** **MÉTAMAGIE** **ENSORCELEUR** **TRANSMUTATION**

Vous récupérez des fragments de magie de transformation et les jetez au sol, créant une onde de choc qui modifie votre environnement. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort de transmutation qui n'est pas un tour de magie, soit chaque espace qui vous est adjacent devient un terrain difficile, soit ils cessent de l'être. Cela n'a aucun effet sur les terrains très difficiles et n'annule pas les effets de dégâts des terrains dangereux.

SORT ÉCLATANT DON 16

CONCENTRATION **LUMIÈRE** **MÉTAMAGIE** **ENSORCELEUR**

Vos sorts se changent en un flot radieux de lumière et de couleurs. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort qui ne possède pas le trait ténébres, n'a pas de durée et nécessite un jet de Réflexes, celui-ci explose dans une gerbe de lumières éclatantes, en plus de ses autres effets. Toute créature ayant raté son jet de Réflexes contre le sort est éblouie pendant 1 round et en cas d'échec critique, elle est alors aveugle pendant 1 round.

NIVEAU 18

SORT RÉPÉTÉ DON 18

CONCENTRATION **MÉTAMAGIE** **ENSORCELEUR**

Vous chronométrez les composants de votre sort avec une précision rigoureuse, créant une résonance qui duplique ses effets. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort sans durée de niveau 4 ou moins, son énergie se réverbère et se répète. Vous pouvez le lancer une deuxième fois avant la fin de votre tour sans consommer d'emplacement de sort.

NIVEAU 20

MUTATION DE LIGNAGE DON 20

ENSORCELEUR

Prérequis un lignage basé sur un type de créature spécifique

Vous mutez de façon permanente et ressemblez de plus en plus aux créatures de votre lignage. Vous gagnez le ou les traits de ce type de créatures (aberration pour les aberrants, ange et céleste pour les angéliques, psychopompe et veilleur pour les psychopompes, etc.). Vous gagnez la vision nocturne ou la vision dans le noir si l'une d'entre elles correspond aux créatures avec ces traits. Choisissez l'une des options suivantes.

- Si les créatures associées à votre lignage peuvent voler, vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse au sol.
- Si les créatures associées à votre lignage sont aquatiques ou amphibiennes, vous devenez amphibie, capable de respirer aussi bien l'eau que l'air et gagnez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse.
- Si les créatures associées à votre lignage ont une résistance ou une immunité à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu, aux dégâts négatifs ou de son, choisissez un type d'énergie auquel votre lignage est immunisé ou résistant et gagnez une résistance 20 contre celui-ci.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



GUERRIER

Les dons des pages suivantes offrent de nouvelles options pour aider les guerriers à jauger leurs ennemis, dévier des sorts avec le tranchant de leur lame ou réduire en pièces leurs adversaires.

DONS DE GUERRIER

NIVEAU 1

ÉVALUATION EN COMBAT ◀▶

DON 1

GUERRIER

Vous effectuez une attaque télégraphiée pour en apprendre plus sur votre ennemi. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si vous touchez votre cible, vous pouvez immédiatement tenter un test pour Vous souvenir de quelque chose à propos d'elle. Sur un coup critique, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 au test pour Vous souvenir. La cible est temporairement immunisée à Évaluation en combat pendant 1 jour.

NIVEAU 2

FRAPPE ATTRACTIVE ◀▶

DON 2

GUERRIER PERSÉVÉRER

Avec votre arme, vous visez un accroc dans l'armure, les vêtements ou la chair de votre ennemi pour l'attirer. Effectuez une Frappe au corps à corps. Si vous touchez une cible de votre taille ou plus petite, cette créature est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre tour actuel et vous pouvez la déplacer de 1,5 m dans votre direction. Quand vous déplacez la créature, vous pouvez vous déplacer dans le même sens et sur la même distance, même si vous lui êtes adjacent. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

Cette Frappe a l'effet d'échec suivant.

Échec. La cible est prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre tour actuel.

PROJECTION REBONDISSANTE ◀▶▶

DON 2

GUERRIER SOPHISTICATION

Conditions. Vous portez une arme de jet.

Vous faites rebondir votre arme sur un ennemi pour en frapper un second. Effectuez une Frappe à distance avec une arme de jet. Si vous touchez votre cible, l'arme rebondit vers un ennemi à moins de 3 m de la cible d'origine. Effectuez une Frappe supplémentaire contre cette deuxième cible. Les deux attaques comptent dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais le malus n'augmente qu'après avoir effectué ces deux attaques.

NIVEAU 4

CHARGE EFFRÉNÉE ◀▶▶▶

DON 4

GUERRIER SOPHISTICATION

Prérequis qualifié en Athlétisme

Vous foncez vers l'avant, poussant vos ennemis pour atteindre votre cible. Vous Marchez rapidement et tentez de traverser les espaces de vos ennemis, puis effectuez une Frappe au corps à corps. Effectuez un test d'Athlétisme et comparez le résultat au DD de Vigueur de chacune des créatures dont vous avez voulu traverser l'espace durant votre Marche rapide : en

cas de succès, vous réussissez, mais en cas d'échec, votre déplacement s'arrête avant d'entrer dans l'espace. Vous pouvez utiliser Charge effrénée pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

TIR DE SÉPARATION ◀▶▶

DON 4

GUERRIER

Conditions. Vous maniez une arme à distance chargée ou une arme à distance avec un rechargement 0.

Vous sautez en arrière et tirez rapidement sur votre ennemi, ce qui le prend par surprise. Vous Faites un pas puis effectuez une Frappe à distance avec l'arme requise. Votre cible est prise au dépourvu contre cette attaque.

NIVEAU 6

COUP HÉBÉTANT ◀▶

DON 6

GUERRIER PERSÉVÉRER

Conditions. Vous avez empoigné une créature.

Vous tabassez un ennemi tenu en espérant le faire chanceler. Faites une Frappe au corps à corps contre une créature que vous avez empoignée. Les dégâts d'arme de cette Frappe sont contondants. Si vous touchez votre cible, elle doit tenter un jet de Vigueur contre votre DD de classe : c'est un effet de mise hors de combat.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est étourdie 1.

Échec. La créature est étourdie 2.

Échec critique. La créature est étourdie 3.

POSTURE DU RICOCHET ◀▶

DON 6

GUERRIER POSTURE

Vous prenez une posture qui vise à faire revenir vers vous vos armes de jet. Lorsque vous êtes dans cette posture, toute arme de jet utilisée dans une Frappe à distance pour infliger des dégâts contondants ou tranchants revient immédiatement dans votre main, ce qui vous permet de l'utiliser pour des Frappes supplémentaires. Vous devez être dans le facteur de portée indiquée pour cette arme et avoir une main libre pour l'attraper. Si vous effectuez une Frappe à distance avec une arme de jet en dehors de son facteur de portée, elle revient alors vers vous sur un nombre de mètres égal à ce dernier puis tombe au sol.

NIVEAU 8

BRAVOURE RETENTISSANTE

DON 8

GUERRIER

Prérequis bravoure

Même vos peurs alimentent votre esprit combatif. Quand vous obtenez un succès critique à un jet de Volonté contre le pouvoir d'un ennemi, vous gagnez un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde et un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre

niveau pendant 1 min. Ces avantages sont doublés si vous faites un succès critique contre un effet de peur.

OUVERTURE DÉCONCERTANTE

DON 8

GUERRIER

Prérequis Attaque d'opportunité

Vous utilisez les ouvertures de vos ennemis pour exposer des faiblesses encore plus importantes. Quand votre Attaque d'opportunité touche sa cible, celle-ci devient prise au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

NIVEAU 10

CHARGE ÉCRASANTE

DON 10

GUERRIER

Prérequis Charge effrénée

Vous piétinez vos ennemis en les chargeant. Quand vous utilisez Charge effrénée et réussissez à traverser l'espace d'une créature, celle-ci subit des dégâts contondants égaux à votre modificateur de Force. En cas de succès critique, la créature subit le double de ces dégâts et devient prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INTERRUPTION AÉRIENNE ↻

DON 10

GUERRIER

Déclencheur. Vous êtes la cible d'une Frappe à distance physique.

Conditions. Vous êtes conscient de l'attaque, vous n'êtes pas pris au dépourvu contre elle et vous avez une main de libre ou tenez une arme de corps à corps.

Vous pouvez parer les attaques à distance. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +4 à la CA contre l'attaque à l'origine du déclenchement. Si l'attaque vous rate, vous l'avez parée ou interrompue dans les airs.

NIVEAU 16

COUP ÉCRASANT ◆◆◆

DON 16

GUERRIER

Vous mettez tout votre poids dans une puissante attaque qui vous laisse vulnérable. Effectuez une Frappe au corps à corps. Elle compte comme trois attaques pour le calcul de votre malus d'attaques multiples. Si vous touchez votre cible, vous lui assénez un coup critique. Si votre résultat était déjà un coup critique, votre attaque gagne également le trait mortel d12. Que vous touchiez votre cible ou non, vous devenez étourdi 1 et êtes pris au dépourvu jusqu'au début de votre prochain tour.

NIVEAU 18

DESTRUCTION AÉRIENNE

DON 18

GUERRIER

Prérequis Interruption aérienne

Votre expertise vous permet de repousser les sorts. Vous pouvez utiliser Interruption aérienne contre les jets d'attaque de sort à distance.

NIVEAU 20

FLEXIBILITÉ SUPRÊME

DON 20

GUERRIER

Prérequis flexibilité améliorée

Votre expérience vous a appris à rester toujours sur vos gardes, ce qui vous permet de vous adapter à toutes les épreuves, même les plus dangereuses. Quand vous gagnez un don de guerrier qui utilise flexibilité martiale, vous gagnez trois dons de guerrier au lieu de deux. Le premier doit toujours être de niveau 8 ou moins, le deuxième de niveau 14 au maximum et le troisième de niveau 18 au maximum. Vous pouvez vous servir du premier don pour remplir les prérequis du deuxième ou du troisième don, et du deuxième don pour remplir les prérequis du troisième. Vous devez remplir tous les prérequis de ces dons. De plus, vous pouvez vous adapter aux menaces d'un champ de bataille en passant une heure à vous entraîner. Le cas échéant, vous pouvez changer les dons choisis avec flexibilité martiale comme si vous aviez fait vos préparatifs quotidiens. Vous ne pouvez pas le faire avec les pouvoirs à usage limité que vous avez déjà utilisés, comme Détermination.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



MAGICIEN

En plus de nouveaux moyens de manipuler les énergies magiques, cette section comporte une thèse arcanique inédite pour les magiciens qui souhaitent maîtriser l'art de la fabrication de bâton.

THÈSE ARCANIQUE

BÂTON NEXUS

Votre thèse soutient que l'adoption précoce et intense de bâtons dès les premiers jours d'étude peut créer un lien symbiotique entre cette arme et l'incantateur, leur permettant d'accomplir ensemble une magie remarquable. Vous avez formé une connexion semblable avec un bâton de fortune que vous avez fabriqué et êtes prêt à imprégner tout bâton sur votre route avec un pouvoir encore plus grand.

Vous commencez la partie avec un bâton de fortune fabriqué par vos soins. Il contient un tour de magie et un sort de niveau 1, tous deux issus de votre grimoire, mais ne gagne pas de charge durant vos préparatifs : vous devez dépenser un emplacement de sort pour lui en conférer, suivant le même processus que pour ajouter des charges supplémentaires à un bâton normal (*Livre de base* p. 553). Vous pouvez utiliser l'Artisanat pour changer votre bâton de fortune en un bâton d'un autre type en payant le coût habituel du nouveau bâton et en ajoutant à ce dernier les deux sorts choisis à l'origine.

Au niveau 8, vous pouvez dépenser deux sorts au lieu d'un en préparant votre bâton, ajoutant un nombre de charges supplémentaires égal aux niveaux combinés des sorts dépensés. Au niveau 16, vous pouvez dépenser jusqu'à trois sorts pour ce faire, ajoutant un nombre de charges supplémentaires égal aux niveaux combinés des trois sorts.

DONS DE MAGICIEN

NIVEAU 1

PRODIGE DU GRIMOIRE

DON 1

MAGICIEN

Prérequis qualifié en Arcanes

Vous adorez apprendre de nouveaux sorts à ajouter à votre grimoire. Vous pouvez Apprendre un sort avec la moitié de la durée habituellement requise. De plus, quand vous obtenez un échec critique à votre test pour Apprendre un sort, il se change en échec. En cas d'échec, vous pouvez réessayer au bout d'une semaine.

NIVEAU 2

ABLATION D'ÉNERGIE

DON 2

MÉTAMAGIE | MAGICIEN

Quand vous lancez des sorts d'énergie, vous conservez un peu de cette dernière dans une barrière de protection. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort qui inflige des dégâts d'énergie (*Livre de Base* p. 452), que ce soit un succès ou non, vous gagnez une résistance à ce type d'énergie égale au niveau du sort (avec un minimum de 1) jusqu'à

la fin de votre prochain tour. Si le sort inflige plus d'un type de dégâts d'énergie, choisissez-en un et gagnez une résistance à celui-ci.

SORT NON LÉTAL

DON 2

MANIPULATION | MÉTAMAGIE | MAGICIEN

Vous pouvez altérer les sorts offensifs pour qu'ils soient moins mortels. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort qui inflige des dégâts et ne possède pas le trait mort ou négatif, il gagne le trait non létal.

NIVEAU 4

APPEL D'OBJET LIÉ

DON 4

CONCENTRATION | INVOCATION | TÉLÉPORTATION | MAGICIEN

Prérequis lien arcanique

Vous entretenez une connexion mystique avec votre objet lié et pouvez l'appeler dans votre main. Si votre objet lié est d'Encombrement 1 ou moins et se situe à moins de 1,5 km, vous le téléportez dans votre main.

NIVEAU 6

ILLUSION CONVAINCANTE

DON 6

ILLUSION | MAGICIEN

Prérequis expert en Duperie

Déclencheur. Une créature a obtenu un succès (mais pas critique) à un jet de Perception ou de Volonté pour discerner l'illusion d'un sort que vous avez lancé.

Conditions. Vous êtes à moins de 9 m de l'observateur et de l'illusion. Vous utilisez vos compétences de duperie pour que vos illusions semblent encore plus réelles. Effectuez un test de Duperie contre le DD de Perception de cet adversaire. Si vous réussissez, il échoue à discerner l'illusion.

SCISSON D'EMPLACEMENT

DON 6

MAGICIEN

Vous pouvez préparer deux sorts dans un emplacement, ce qui vous permet de choisir lequel lancer lors de l'incantation. Quand vous préparez vos sorts du jour, vous pouvez choisir un emplacement de sort qui fait au moins 1 niveau de moins que le sort de plus haut niveau que vous puissiez lancer et y préparer deux sorts. Quand vous Lancez l'un des sorts de cet emplacement, choisissez lequel. Ceci étant fait, le sort inutilisé se dissipe comme si vous ne l'aviez pas préparé du tout. Par exemple, vous ne pouvez pas l'utiliser avec le Drain d'objet lié.

NIVEAU 8

RÉTENTION DE FORME

DON 8

MAGICIEN

Vous avez exercé votre esprit et votre corps à tolérer la magie de métamorphose durant de plus longues périodes, tant que vous y



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONNS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

êtes correctement préparé. Quand vous préparez un sort de métamorphose qui dure 1 minute et vous confère une forme de combat, vous pouvez le préparer dans un emplacement faisant 2 niveaux de plus que la normale. Cela n'octroie aucun des avantages habituels des sorts intensifiés, mais il peut durer jusqu'à 10 minutes. Par exemple, si vous avez préparé *forme animale* dans un emplacement de niveau 4 avec Rétention de forme, vous lanceriez un sort *forme animale* de niveau 2 qui durerait 10 minutes maximum. Si le sort peut être Révoqué, cela ne change pas.

NIVEAU 12

ÉNERGIE VIGOREUSE

DON 12

MANIPULATION | MÉTAMAGIE | MAGICIEN

Vous effectuez des manipulations complexes pour rendre l'énergie de vos sorts si puissante que vos ennemis y sont toujours vulnérables par la suite. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort qui inflige des dégâts d'acide, d'électricité, de feu ou de son, vous pouvez sélectionner une cible blessée qui obtient une faiblesse 5 à ce type de dégât jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si un sort inflige plusieurs types de dégâts d'énergie, choisissez-en un et la cible obtient une faiblesse à celui-ci. Cela n'a aucun effet sur les créatures avec une résistance ou une immunité au type d'énergie que vous avez choisi.

SENS DE DEVIN

DON 12

DIVINATION | FORTUNE | MAGICIEN

Vous percevez les dangers magiques. Lors de l'activité Détection de la magie, vous pouvez effectuer deux jets d'initiative et utiliser le

meilleur résultat tant qu'au moins un adversaire à portée de votre *détection de la magie* possède un effet ou un objet magique.

NIVEAU 18

SORT DE DEUXIÈME CHANCE

DON 18

ENCHANTEMENT | MAGICIEN

Quand votre cible s'avère résiliente face à vos duperies magiques, vous pouvez les retenter sur quelqu'un d'autre. Si vous lancez un sort d'enchancement qui cible une créature et que celle-ci obtient un succès critique à son jet de Volonté, vous pouvez Relancer le sort avant la fin de votre prochain tour en ciblant une seconde créature sans dépenser d'emplacement de sort supplémentaire. Le second sort ne vous octroie aucun des avantages gagnés habituellement en Lançant un sort issu d'un emplacement.

NIVEAU 20

MAÎTRISE DES SORTS

DON 20

MAGICIEN

Vous maîtrisez si bien quelques sorts que vous pouvez les lancer même si vous ne les avez pas préparés à l'avance. Choisissez quatre sorts de niveau 9 ou moins auxquels vous avez accès. Chacun d'entre eux doit être d'un niveau différent. Ces sorts sont automatiquement préparés quand vous faites vos préparatifs quotidiens et chacun a son propre emplacement de sort. Vous pouvez choisir une série de sorts différents en y consacrant une semaine d'intermède pour réapprendre les sorts que vous souhaitez maîtriser.



MOINE

Les dons de classe suivants offrent aux moines une variété de pouvoirs allant des postures qui exploitent la force ou la grâce d'animaux spécifiques aux attaques à distance dévastatrices.

DONS DE MOINE

NIVEAU 1

POSTURE CHANCELANTE ❖

NIVEAU 1

MOINE | POSTURE

Prérequis qualifié en Duperie

Vous prenez une posture faussement négligée qui imite les mouvements d'une personne ivre : vous vous agitez, titubez, laissez voir des ouvertures trompeuses et distrayez vos ennemis pour qu'ils ne voient pas vos véritables déplacements. Dans cette posture, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests de Duperie pour Feinter. Les seules Frappes que vous pouvez faire sont des attaques à mains nues de coups chancelants. Ces attaques infligent 1d8 dégâts contondants, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, traître, finesse, non létal et mains nues. Si un ennemi vous touche avec une Frappe au corps à corps lorsque vous êtes dans cette posture, il devient pris au dépourvu contre votre prochaine Frappe de coup chancelant le ciblant avant la fin de votre prochain tour.

POSTURE DE L'ARCHER MONASTIQUE ❖

DON 1

MOINE | POSTURE

Conditions. Vous ne portez pas d'armure et maniez un arc long, court ou simple avec le trait moine.

Vous prenez une posture spécialisée pour un art martial unique centré sur l'utilisation d'un arc. Dans cette posture, les seules Frappes que vous pouvez faire sont celles qui nécessitent des arcs longs, courts ou simples avec le trait moine. Vous pouvez utiliser Déluge de coups avec ces arcs. Vous pouvez utiliser d'autres dons ou pouvoirs de moine qui nécessitent normalement des attaques à mains nues lorsque vous attaquez à moins de la moitié de leur premier facteur de portée (en général, 15 m pour un arc long et 9 m pour un arc court), tant qu'ils ne requièrent pas une Frappe unique et spécifique.

Spécial. Quand vous choisissez ce don, vous devenez qualifié avec les arcs longs, courts et tout arc de guerre ou arc simple possédant le trait moine. Si vous gagnez la capacité de classe frappes expertes, votre rang de maîtrise pour ces armes passe à expert et si vous gagnez la capacité de classe frappes de maître, votre rang de maîtrise pour ces armes passe à maître.

POSTURE DU GORILLE ❖

DON 1

MOINE | POSTURE

Vous vous baissez et prenez une posture imposante, marchant sur vos jointures. Dans cette posture, les seules Frappes que vous pouvez faire sont des attaques à mains nues de poing de gorille. Ces attaques infligent 1d8 dégâts contondants, elles font partie du groupe pugilat

et possèdent les traits prise d'élan, percutant, saisir, non létal et mains nues. Tant que vous êtes dans la posture du gorille, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Athlétisme pour Escalader et tout succès à l'un de ces tests se change en succès critique.

NIVEAU 2

ARMES ANCESTRALES

DON 2

MOINE

Prérequis Armes monacales, un don qui confère l'accès à toutes les armes avec un trait d'ascendance (comme elfe ou orc).

Vous fusionnez les techniques monacales et les styles de combat ancestraux de votre peuple. Choisissez une ascendance pour laquelle vous avez accès à toutes les armes possédant ce trait. Pour vous, les armes de corps à corps possédant ce trait d'ascendance ainsi que le trait agile ou finesse gagnent le trait moine.

POSTURE DES ÉTOILES FILANTES ❖

DON 2

MOINE | POSTURE

Prérequis Armes monacales

Vous prenez une posture qui vous permet de lancer des shurikens à la vitesse de la lumière. Dans cette posture, vous pouvez utiliser vos shurikens pour exécuter des dons ou des pouvoirs de moine qui nécessitent habituellement des attaques à mains nues.

NIVEAU 4

POSTURE DU COBRA ❖

NIVEAU 4

MOINE | POSTURE

Vous prenez une posture ramassée, enroulé comme un cobra sur le point d'attaquer, vos mains tendues vers l'avant comme des crocs venimeux. Dans cette posture, les seules Frappes que vous pouvez faire sont des attaques à mains nues de croc de cobra. Ces attaques infligent 1d4 dégâts de poison, elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, mortel d10, finesse, non létal, poison et mains nues.

Quand vous prenez la posture du cobra, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de Vigueur et à votre DD de Vigueur, ainsi qu'une résistance au poison égale à la moitié de votre niveau.

POSTURE DU PAON ❖

NIVEAU 4

MOINE | POSTURE

Prérequis Armes monacales

Conditions. Dans une main, vous maniez une épée qui possède le trait moine.

Vous prenez une posture grande et fière tout en restant mobile, avec toute la grâce et le calme d'un paon. Dans cette posture, les

seules Frappes que vous pouvez faire sont des attaques au corps à corps avec l'épée requise. Une fois par round, après avoir touché votre ennemi avec une Frappe d'épée de moine, vous pouvez utiliser votre prochaine action pour Faire un pas : elle compte comme une action gratuite.

NIVEAU 6

ALIGNEMENT KI

NIVEAU 6

MOINE

Prérequis sorts ki

Fréquence une fois par heure

Déclencheur. Vous Lancez un sort possédant le trait moine.

La puissance de votre ki apaise vos blessures et vous donne de l'énergie lors des combats. Vous récupérez une quantité de points de vie temporaires égale à votre niveau plus votre modificateur de Sagesse.

COUP DE POING MINUTIEUX OU

NIVEAU 6

MOINE

Prérequis frappes expertes

Vous mettez toute votre force dans un unique coup puissant et parfaitement contrôlé. Faites une Frappe à mains nues. Si vous dépensez deux actions et qu'elle touche, vous infligez un dé de dégâts d'arme supplémentaire. Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 3 actions pour effectuer une attaque encore plus puissante, ajoutant un autre dé de dégâts d'arme supplémentaire en cas de réussite.

Si vous êtes de niveau 10 ou plus, le nombre de dés supplémentaires ajoutés grâce à ce don est doublé, pour un total de 2 si vous dépensez 2 actions ou de 4 si vous dépensez 3 actions. Si vous êtes de niveau 18 ou plus, le nombre de dés supplémentaires ajoutés grâce à ce don est triplé, pour un total de 3 si vous dépensez 2 actions ou de 6 si vous dépensez 3 actions.

FEINTE CHANCELANTE

NIVEAU 6

MOINE

Prérequis expert en Duperie, Posture chancelante

Conditions. Vous êtes dans la Posture chancelante.

Vous effectuez une frappe fulgurante mais confuse avec un déplacement faussement faible qui vous permet de déchaîner un dangereux déluge de coups sur votre ennemi imprudent. Quand vous utilisez Déluge de coups, vous pouvez tenter un test pour Feinter par une action gratuite juste avant la première Frappe. Sur un succès, au lieu de rendre la cible prise au dépourvu contre votre prochaine attaque, elle le devient contre les deux attaques du Déluge de coups.

MARTÈLEMENT DU GORILLE

NIVEAU 6

ÉMOTION | SOPHISTICATION | MENTAL | MOINE

Prérequis expert en Intimidation, Posture du gorille

Conditions. Vous êtes dans la Posture du gorille.

Vous martelez votre poitrine avant de percuter vos ennemis. Tentez un test d'Intimidation pour Démoraliser, puis effectuez une Frappe de poing de gorille contre la même cible. Si vous la touchez, vous gagnez un bonus de circonstances au jet de dégâts égal au triple de l'intensité de l'état effrayé de la cible.

Spécial. Si vous possédez ce don, quand vous êtes dans la posture du gorille, vous gagnez une Vitesse d'escalade de 4,5 m.

TIR DE RIPOSTE

DON 6

MOINE

Prérequis Parade de projectiles, Posture de l'archer monastique

Conditions. Vous êtes dans la Posture de l'archer monastique, maniez un arc et avez une main libre.

Vous saisissez une flèche dans les airs, la mettez instantanément sur votre arc et effectuez un tir de riposte. Quand vous réussissez Parade de projectiles, dans le cadre de cette réaction, vous pouvez immédiatement faire une Frappe d'arc à distance en utilisant le projectile que vous venez de parer.

NIVEAU 8

INITIÉ DES OMBRES TENACES

DON 8

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous apprenez une posture mystique changeant votre ki en fumée collante qui dissimule vos membres et s'accroche à tout ce que vous touchez. Vous gagnez le sort *ki posture des ombres tenaces* (p. 232). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve. Cette posture dépense un sort ki, ce qui n'est pas le cas des attaques d'étreinte d'ombre qu'elle confère ; vous pouvez donc les utiliser aussi souvent que vous le souhaitez tant que vous gardez cette posture.

TIR DE FIXATION

DON 8

MOINE

Déclencheur. Vous utilisez Déluge de coups pour effectuer deux Frappes d'armes perforantes à distance contre la même cible.

Vous visez les vêtements, l'équipement ou la chair qui pend de votre ennemi avec des projectiles perforants afin d'épingler votre cible au sol ou contre une surface proche. Si vos deux attaques atteignent leur cible, celle-ci doit réussir un jet de Réflexes contre votre DD de classe ou devenir immobilisée jusqu'à ce qu'elle-même ou une créature adjacente réussisse un test d'Athlétisme DD 10 pour ôter les projectiles qui l'entravent. La créature n'est pas fichée sur la surface si elle est intangible, liquide (comme un élémentaire d'eau ou certaines vases) ou si elle peut s'échapper autrement sans effort.

NIVEAU 10

EMPOISONNEMENT DU COBRA

NIVEAU 10

MOINE | POISON

Prérequis Posture du cobra, expert en attaques à mains nues

Fréquence une fois par minute

Conditions. Vous êtes dans la Posture du cobra.

Vous frappez avec une intention sournoise et la capacité d'empoisonner votre ennemi. Effectuez une Frappe de croc de cobra. Votre allonge avec cette frappe fait 1,5 m de plus que la normale. Si vous touchez votre cible, elle subit 1d4 dégâts de poison persistants par dé de dégâts d'arme.

Spécial. Si vous possédez ce don, le bonus de circonstances aux DD et aux jets de Vigueur conféré par la Posture du cobra passe de +1 à +2.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

PARADE DU PAON ✦

NIVEAU 10
SOPHISTICATION | **MOINE**
Prérequis Posture du paon

Conditions. Vous êtes dans la Posture du paon.

Vous vous déplacez lentement sur le champ de bataille en faisant preuve d'une grâce dangereuse. Faites deux pas puis une Frappe. La Frappe doit être faite avec l'épée requise par la Posture du paon.

POSITION DOMINANTE ↻

NIVEAU 10
MOINE
Prérequis au moins un don de posture

Déclencheur. Vous êtes ciblé par une attaque ou tentez un jet de Réflexes contre un effet nocif tout en étant dans une posture.

Votre empressement à passer d'une posture à une autre vous fait sacrifier leurs avantages pour mieux vous protéger. Vous quittez la posture dans laquelle vous étiez, gagnant un bonus de circonstances de +4 au jet de sauvegarde déclencheur ou à votre CA contre l'attaque déclencheuse.

NIVEAU 12
ROULADE D'ESQUIVE ↻

NIVEAU 12
MOINE
Prérequis maître en Acrobaties

Déclencheur. Vous subissez les dégâts d'un effet de zone qui autorise un jet de Réflexes.

Vous esquivez un coup de justesse. Vous faites un pas et gagnez une résistance égale à votre niveau contre tous les dégâts de l'effet déclencheur. Si votre déplacement vous fait sortir de la zone d'effet déclencheuse, la résistance est alors égale à votre niveau plus votre modificateur de Dextérité.

SOUFFLE PRODIGIEUX ✦

NIVEAU 12
CONCENTRATION | **MÉTAMAGIE** | **MOINE**
Prérequis sorts ki

Vous contrôlez votre respiration et l'harmonisez avec votre ki, expirant avec une force contrôlée afin de surmonter la résistance de vos adversaires. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort qui possède le trait moine et pas de durée, ce dernier et toutes les Frappes résultant de son incantation ignorent une quantité de résistance aux dégâts physique de la cible égale à votre niveau.

TIR CONCENTRÉ ✦

DON 12
CONCENTRATION | **MOINE**
Prérequis Posture de l'archer monastique

Conditions. Vous êtes dans la posture de l'archer monastique.

Vous atteignez un état de calme parfait avant d'effectuer votre attaque, ouvrant votre esprit aux infimes déplacements du monde qui vous entoure afin d'augmenter votre précision. Faites une Frappe d'arme à distance contre une cible située dans le premier facteur de portée de votre arme. Cette Frappe ignore l'état masqué et tous les abris dont elle bénéficie.

NIVEAU 14
POSTURE DE LA LAME TOURNOYANTE ✦

DON 14
MOINE | **POSTURE**
Prérequis Armes monacales

Vous prenez une posture attentive qui crée une profonde connexion entre vous et vos armes de moine, vous permettant de les manipuler avec votre ki et ce même à distance. Toutes les armes de corps à corps de moine possédant le trait finesse et que vous maniez gagnent aussi le trait de jet 3 m (à moins qu'elles ne le possèdent déjà avec une portée plus grande).

Une fois que vous avez effectué une Frappe de jet avec une telle arme, vous pouvez utiliser la précision de votre lancer pour effectuer des frappes supplémentaires avec, même à distance. Partez de l'espace de la cible de la Frappe précédente pour déterminer le facteur de portée et le fait que la nouvelle cible possède un abri ou non. À la fin de votre tour, l'arme de jet vole directement vers vous en ligne droite. Si une barrière solide lui bloque la route, elle tombe au sol après l'avoir heurtée.

TOILE D'OMBRE
DON 14
MOINE
Prérequis sorts ki

Conditions. Vous utilisez Initié des ombres tenaces.

Vous projetez une vague d'ombres de ki en dehors de votre corps, blessant vos ennemis et pouvant potentiellement les clouer sur place. Vous gagnez le sort ki *toile d'ombre* (p. 232). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

VERROUILLAGE DE LA FORME ✦

DON 14
ATTAQUE | **MOINE**
Conditions. Vous empoignez ou entravez un ennemi.

Votre capacité à contrôler votre propre ki vous permet de pousser d'autres créatures à reprendre leur forme originelle. Tentez un test d'Athlétisme pour contrer un effet de métamorphose affectant actuellement votre cible. Si, d'une façon ou d'une autre, celle-ci est soumise à plusieurs effets de métamorphose, vous pouvez choisir lequel tenter de contrer ou le MJ choisit au hasard si les effets séparés ne sont pas évènements. Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 jour.

NIVEAU 16
COUP DE POING MÉTICULEUX
NIVEAU 16
MOINE
Prérequis Coup de poing minutieux

Vos coups de poing ont une force et un contrôle extraordinaires. Quand vous blessez une cible avec Coup de poing minutieux, vous pouvez concentrer votre ki pour l'envoyer dans les airs. Ce faisant, elle doit tenter un jet de Vigueur contre votre DD de classe.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est poussée sur 1,5 m.

Échec. La créature est poussée sur 3 m.

Échec critique. La créature est poussée sur 3 m pour chaque action dépensée avec Coup de poing minutieux.

COUP RENVERSANT ✦✦

DON 16
MOINE

Vous prenez un moment pour vous recentrer puis lancez un coup puissant qui fait tomber votre cible à la renverse. Faites une Frappe à mains nues. Si vous la touchez, votre cible doit réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou être poussée loin devant vous.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

sur 3 m maximum (6 m sur un coup critique) et tomber à terre. Si une autre créature ou un objet physique empêche ce déplacement, votre cible et l'obstacle subissent tous deux 1d6 dégâts contondants pour tous les 1,5 m de déplacement perdus.

COURROUX DE MÉDUSE

DON 16

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous apprenez une technique ki monstrueuse qui imprègne vos coups du pouvoir pétrifiant d'un regard de méduse. Vous gagnez le sort ki *courroux de Méduse* (p. 231). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 18

FORME KI

DON 18

MOINE

Prérequis sorts ki

Vous avez maîtrisé une puissante technique qui utilise votre ki pour renforcer votre forme physique et vous propulser dans les airs. Vous obtenez le sort ki *forme ki* (p. 231). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

RECENTRAGE KI

NIVEAU 18

MOINE

Prérequis sort ki, Maître des multiples postures

Fréquence une fois par minute

Vous vous recentrez avec l'univers et puisez dans ses vastes pouvoirs. Vous lancez un sort ki à action unique possédant le trait posture sans dépenser de point de focalisation.

TIR TRIANGULAIRE

DON 18

CONCENTRATION | SOPHISTICATION | MOINE

Prérequis Posture de l'archer monastique, Poing étourdissant

Conditions. Vous êtes dans la Posture de l'archer monastique et maniez un arc utilisable avec cette dernière.

Vous encochez trois flèches à votre arc et les tirez toutes en même temps. Faites trois Frappes à distance contre une cible unique avec l'arme requise. Elles subissent toutes votre malus d'attaques multiples actuel et vous subissez un malus supplémentaire de -2. Cela compte comme deux attaques pour le calcul de votre malus d'attaques multiples et vous combinez leurs dégâts pour prendre en compte les résistances et les faiblesses. L'avantage de votre Poing étourdissant s'applique au Tir triangulaire même si ce n'est pas un Déluge de coups. Si les trois Frappes touchent leur cible, elle subit 3d6 dégâts de saignement persistants.

NIVEAU 20

FRAPPES MORTELLES

NIVEAU 20

MOINE

Vous avez entraîné votre corps à attaquer avec une précision létale. Vos attaques à mains nues gagnent le trait mortel d10 ou vous augmentez leur trait mortel à d10 si elles le possédaient déjà avec un dé plus petit.



PRÊTRE

Qu'il s'agisse d'imprégner les alliés de puissantes énergies ou d'accomplir des miracles mineurs, cette section contient des dons pour les prêtres soumis à n'importe quel alignement, divinité ou doctrine.

DONS DE PRÊTRE

NIVEAU 1

PRÉMONITION D'ÉVITEMENT ↻

DON 1

PRÊTRE

Déclencheur. Vous devez faire un jet de sauvegarde contre un danger, mais vous n'avez pas encore lancé le dé.

Votre déité vous accorde une prémonition limitée qui vous avertit d'un danger juste avant qu'il ne se produise. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 au jet de sauvegarde déclencheur.

VILE PROFANATION

DON 1

PRÊTRE

Prérequis alignement mauvais

Vous alliez une puissance impie avec de l'énergie négative pour blesser des anges, des archons et d'autres habitants moralisateurs des plans extérieurs. Quand vous lancez un sort *mise à mal*, vous pouvez changer les dégâts que vous infligez aux créatures célestes en dégâts mauvais au lieu de négatifs.

NIVEAU 2

RÉPONSE RAPIDE ↻

DON 2

PRÊTRE

Déclencheur. Un allié est réduit à 0 point de vie.

Face au danger, vous travaillez rapidement et efficacement pour prodiguer toute l'aide nécessaire. Vous Marchez rapidement en direction de l'allié déclencheur. Vous gagnez un bonus de circonstances de +3 m à votre Vitesse pendant ce déplacement.

NIVEAU 4

INJECTION RAYONNANTE ✦

DON 4

PRÊTRE | CONCENTRATION | MÉTAMAGIE

Prérequis alignement bon, source de guérison

Vous communiquez de l'énergie positive à un allié. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort de *guérison* pour restaurer des points de vie à une seule créature vivante, la cible inflige 1d6 dégâts positifs supplémentaires avec ses armes de corps à corps et ses attaques à mains nues jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le sort *guérison* est au moins de niveau 5, les dégâts passent à 2d6, ou à 3d6 s'il est au moins de niveau 8.

NIVEAU 6

MAINS MAGIQUES

DON 6

PRÊTRE

Prérequis Mains guérisseuses

La bénédiction de votre déité renforce vos pouvoirs de guérison ordinaires et vous permet d'œuvrer comme par magie. Quand vous réussissez un test de Médecine pour Soigner les blessures, votre action gagne le trait divin et vous guérissez le nombre de points de vie maximum sur les 2d8 (ou 4d8 en cas de succès critique). Si vous possédez un pouvoir qui ajoute des dés à vos Soins des blessures, vous les lancez normalement.

NIVEAU 8

FOCALISATION DÉFERLANTE ✦

DON 8

PRÊTRE

Fréquence une fois par jour

Déclencheur. Un allié que vous pouvez voir est réduit à 0 point de vie. Lorsqu'un allié que vous pouvez voir tombe au combat, votre affrontement ou votre tentative de fuite déclenche en vous une déferlante de la puissance de votre déité. Vous récupérez instantanément 1 point de focalisation.

MARTYR ✦

DON 8

PRÊTRE | MÉTAMAGIE

Prérequis source divine

Vous vous donnez énormément de mal pour soutenir vos alliés, même lorsque cela signifie vous blesser vous-même. Si vous dépensez votre prochaine action pour lancer *mise à mal* ou *guérison* à partir de votre source de mise à mal ou de guérison pour restaurer des points de vie à un seul allié, vous pouvez canaliser votre propre vitalité en plus du sort. Vous perdez 1d8 points de vie par niveau de sort, ce qui ne peut être réduit ou mitigé en aucun cas, et votre allié regagne tout autant de points de vie.

NIVEAU 10

BOUCLIER DE LA FOI

DON 10

PRÊTRE

Prérequis Initié du domaine

L'énergie résiduelle de vos sorts de domaine augmente vos défenses. Quand vous utilisez un point de focalisation pour lancer un sort de domaine, vous gagnez un bonus de statut de +1 à votre CA jusqu'au début de votre prochain tour.

ÉVITEMENT PARTAGÉ

DON 10

PRÊTRE

Prérequis Prémonition d'évitement

Vous pouvez communiquer vos prémonitions de danger à vos alliés. Quand vous utilisez Prémonition d'évitement, les alliés à moins de 4,5 m de vous qui font le même jet de sauvegarde contre le même danger gagnent eux aussi un bonus de circonstances de +2 à leurs jets.

SORT PÉNÉTRANT ◆

DON 10

PRÊTRE | CONCENTRATION | MÉTAMAGIE

Les sorts que vous lancez peuvent brièvement se changer en essence de vie et traverser les créatures vivantes et mort-vivantes entre vous et votre cible sans les blesser, en étant seulement interrompu par les objets solides. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort qui nécessite un jet d'attaque de sort, vos cibles ne bénéficient pas d'un abri procuré par les créatures vivantes ou mort-vivantes.

NIVEAU 14**FLUX ET REFLUX** ◆

DON 14

PRÊTRE | CONCENTRATION | MÉTAMAGIE

Prérequis Source polyvalente

Vous pouvez produire des énergies positives et négatives au même moment pour blesser vos ennemis et soigner vos alliés. Si votre prochaine action consiste à lancer un sort *guérison* ou *mise à mal* à une ou deux actions, choisissez une créature à portée qui serait blessée par le sort et une autre qui serait guérie par celui-ci. Votre *guérison* ou *mise à mal* cible les deux créatures.

PRÉMONITION DE CLARTÉ ↻

DON 14

PRÊTRE | FORTUNE

Fréquence une fois par heure

Déclencheur. Vous échouez à un jet de sauvegarde contre un effet mental.

Votre déité vous envoie une vision mystique pour vous prémunir contre les attaques mentales. Relancez le jet de sauvegarde déclencheur avec un bonus de circonstances de +2. Vous devez utiliser ce nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

NIVEAU 16**COMPENSATION** ◆

DON 16

PRÊTRE | CONCENTRATION | MÉTAMAGIE

Prérequis source de mise à mal ou de guérison**Fréquence** une fois par heure

Si votre prochaine action consiste à utiliser votre source divine pour lancer un sort *guérison* ou *mise à mal* à 3 actions afin d'infliger des dégâts à des créatures, vous pouvez exploiter l'énergie résiduelle pour contrebalancer des forces opposées. Vous pouvez utiliser votre sort *guérison* ou *mise à mal* dans une tentative de contrer l'un des effets de la zone du sort possédant le trait chaotique, mauvais, bon ou loyal. Le trait choisi doit s'opposer à l'un des composants de l'alignement de votre déité. Si elle est neutre, vous pouvez choisir n'importe lequel d'entre eux.

NIVEAU 18**CLARTÉ PARTAGÉE**

DON 18

PRÊTRE

Prérequis Prémonition de clarté

Vous pouvez communiquer vos prémonitions de clarté à vos alliés. Quand vous utilisez Prémonition de clarté, les alliés à moins de 4,5 m de vous qui ont échoué au même jet de sauvegarde contre

le même effet mental peuvent eux aussi dépenser leurs réactions pour relancer le jet raté avec un bonus de circonstances de +2.

POSSIBILITÉ MIRACULEUSE

DON 18

PRÊTRE

Votre déité vous donne le pouvoir d'accomplir de petits miracles et de vous adapter rapidement aux besoins fluctuants de vos devoirs. Une fois lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez stocker ce potentiel purement divin dans un emplacement de sort plutôt que d'y placer un sort préparé. Vous pouvez utiliser cet emplacement de sort pour lancer n'importe quel sort que vous avez appris dans la liste divine tant qu'il fait au moins 2 niveaux de moins que l'emplacement désigné. Le sort agit en tout point comme un sort de 2 niveaux de moins. Vous n'avez pas de sort préparé dans cet emplacement tant que vous ne l'avez pas lancé.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



RÔDEUR

Parfois, le lien entre un rôdeur et la nature va au-delà du royaume physique et ses sorts de protection lui permettent de refaçonner la terre et de rendre plus fort son compagnon animal.

DONS DE RÔDEUR

NIVEAU 1

ARME DE GRAVITÉ DON 1

RÔDEUR

Votre expertise avec les armes et votre engagement à vaincre vos cibles vous octroie un pouvoir magique. Vous gagnez le sort de protection *arme de gravité* (p. 236) et une réserve de focalisation de 1 point.

GUÉRISON DE COMPAGNON DON 1

RÔDEUR

Prérequis un compagnon animal

Vous êtes si dévoué envers votre compagnon animal que cela vous permet de guérir ses blessures par magie. Vous gagnez le sort de protection *guérison de compagnon* (p. 236) et une réserve de focalisation de 1 point.

NIVEAU 2

PEAU MAGIQUE DON 2

RÔDEUR

Prérequis un compagnon animal, sorts de protection

Vous pouvez défendre votre compagnon au combat. Vous obtenez le sort de protection *peau magique* (p. 236). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

PIÈGE SAUTEUR DON 2

RÔDEUR

Prérequis Fabrication de pièges artisanaux, sorts de protection

Vous pouvez déplacer vos pièges artisanaux par magie. Vous obtenez le sort de protection *piège sauteur* (p. 237). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 4

BRUME APAISANTE DON 4

RÔDEUR

Prérequis sorts de protection

Votre connexion avec les propriétés de guérison de la nature vous permet de créer une brume magique qui guérit les dégâts et interrompt les brûlures et les saignements. Vous gagnez le sort de protection *brume apaisante* (p. 236). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

CARACTÉRISTIQUE ANIMALE DON 4

RÔDEUR

Prérequis sorts de protection

Vous êtes si connecté au monde animal que vous pouvez vous octroyer les caractéristiques et les pouvoirs de l'un d'entre eux. Vous

obtenez le sort de protection *caractéristique animale* (p. 236). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

CHANCE DU CHASSEUR DON 4

RÔDEUR

Prérequis sorts de protection

Vos souvenirs concernant les monstres sont améliorés par magie grâce à la chance. Vous gagnez le sort de protection *chance du chasseur* (p. 236). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 6

MÉMOIRE SUPPLÉMENTAIRE DON 6

RÔDEUR

Déclencheur. Vous obtenez un succès ou un succès critique à un test pour Vous souvenir de la proie que vous chassez.

Vous analysez rapidement le champ de bataille, retenant des détails cruciaux à propos des multiples adversaires auxquels vous faites face. Vous tentez immédiatement un test pour Vous souvenir d'une autre créature que vous percevez.

PISTAGE ÉPHÉMÈRE DON 6

RÔDEUR

Prérequis expert en Survie, sorts de protection

Vous êtes capable de traquer votre proie dans les environnements les moins propices. Vous obtenez le sort de protection *pistage éphémère* (p. 138). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

RONCIÈRE DE RÔDEUR DON 6

RÔDEUR

Prérequis sorts de protection

Vous pouvez faire pousser des plantes et piéger vos ennemis avec leurs épines. Vous gagnez le sort de protection *roncière de rôdeur* (p. 237). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 8

AGRANDISSEMENT DU COMPAGNON DON 8

RÔDEUR

Prérequis un compagnon animal, sorts de protection

Vous rendez votre compagnon énorme. Vous obtenez le sort de protection *agrandissement du compagnon* (p. 236). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 10

DÉPLACEMENT TOPOGRAPHIQUE DON 10

RÔDEUR

Prérequis sorts de protection

Vous êtes si connecté à la nature que vous pouvez y sauter d'un endroit à un autre par magie. Vous gagnez le sort de protection *déplacement topographique* (p. 236). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

VISION DU CHASSEUR

DON 10

RÔDEUR

Prérequis sorts de protection

Vous êtes si concentré sur la proie que vous chassez que vous la percevez clairement, même en dehors des limites de vos sens. Vous gagnez le sort de protection *vision du chasseur* (p. 237). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

NIVEAU 12

FOCALISATION DU GARDIEN

DON 12

RÔDEUR

Prérequis sorts de protection

Votre lien avec ce qui vous entoure se renforce lorsque vous vous concentrez. Si vous avez dépensé au moins 2 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 2 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

NIVEAU 18

SOURCE DU GARDIEN

DON 18

RÔDEUR

Prérequis focalisation du gardien

Vous faites preuve d'une concentration sans pareille lorsque vous communiquez avec le monde autour de vous. Si vous avez dépensé au moins 3 points de focalisation depuis votre dernière Refocalisation, vous récupérez 3 points de focalisation au lieu de 1 lorsque vous vous Refocalisez.

NIVEAU 20

DÉLUGE PRÉCIS

DON 20

RÔDEUR

Prérequis Déluge invraisemblable

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vous aiguisiez la précision de votre incroyable déluge de coups. Quand vous utilisez Déluge invraisemblable, votre première attaque avec chaque arme subit le malus d'attaque multiples comme si vous aviez déjà effectué une attaque durant ce tour. Le malus d'attaques multiples maximum s'applique sur toutes les attaques suivantes, comme si vous aviez déjà fait deux attaques ou plus ce tour.

PIÈGES IMPOSSIBLES

DON 20

RÔDEUR

Prérequis Profusion de pièges artisanaux

Vous pouvez créer énormément de pièges artisanaux à durée de vie plus réduite pour protéger votre repaire ou les utiliser contre des ennemis. Une fois par minute, vous pouvez Fabriquer l'un des pièges artisanaux que vous avez préparés et le déployer rapidement sans dépenser le piège préparé. Une fois déployé, un tel piège reste efficace pendant 10 minutes.

SORTS DE PROTECTION

Votre relation avec le monde alentour passe de physique à magique. Certains dons vous confèrent des sorts de protection qui font partie des sorts focalisés. Vous devez dépenser 1 point de focalisation (PF) pour lancer un sort focalisé. Quand vous obtenez votre premier sort de protection, vous obtenez également une réserve de focalisation contenant 1 PF. Elle se remplit lors de vos préparatifs quotidiens et vous récupérez 1 PF en utilisant l'activité Refocaliser pendant dix minutes pour communier avec la nature.

Vos sorts de protection sont des sorts primordiaux. La première fois que vous gagnez un sort de protection, vous devenez qualifié en attaques de sorts primordiaux et en DD des sorts. La Sagesse est votre caractéristique d'incantation.

Un sort focalisé est automatiquement intensifié à la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Certains dons accordent d'autres sorts focalisés et augmentent la taille de votre réserve de focalisation, bien que cette dernière ne puisse jamais contenir plus de 3 PF. Les règles de sorts focalisés complètes se trouvent en page 300 du *Livre de base*.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



ROUBLARD

Cette section présente deux nouveaux trafics de roubleur ainsi que des dons qui leur permettent de fomenter des plans et des intrigues afin d'ébranler leurs ennemis.

TRAFIC DE ROUBLARD

TROMPEUR SURNATUREL

Quand il s'agit d'un gros casse, tout roubleur qui se respecte sait que la magie peut réduire à néant des plans méticuleux, que ce soit sous la forme de protections arcaniques ou de divinations contraignantes. Vous vous êtes essayé à la magie, juste assez pour aider à la résolution de tels problèmes en bricolant des sorts et en ajoutant un peu de votre propre magie au mélange. Vous pourriez être un voleur solitaire, auteur de cambriolages ne pouvant être expliqués par le seul talent, ou un spécialiste embauché par d'autres roubleurs pour s'occuper de mesures de sécurité magiques. Peut-être même que vous êtes quelqu'un d'honnête, engagé pour tester des défenses magiques ou les fabriquer vous-même.

Choisissez un archétype multiclasse possédant des dons d'incantation basiques, experts et maîtres. Vous gagnez le don de dévouement de cet archétype comme don bonus même si vous ne possédez pas ses prérequis de niveau, bien que vous soyez forcé de répondre aux autres. Pour vous, le don de roubleur Trompeur magique (*Livre de base* p. 210) a un prérequis de niveau 2 et non pas de niveau 4. Vous pouvez utiliser le résultat de la capacité d'incantation de l'archétype multiclasse choisi comme résultat de votre caractéristique essentielle.

CERVEAU

Là où les autres utiliseraient des tours de passe-passe ou leur bagou afin d'accomplir leurs objectifs, vous comptez sur votre intelligence pour élaborer des plans compliqués. Vous considérez probablement vos opérations comme un jeu d'échec, prévoyant toujours 10 coups d'avance quand la plupart des gens en planifient trois. Peut-être êtes-vous un détective déterminé à résoudre des crimes ou le chef d'un réseau d'espions au service d'une famille ou d'une nation puissante. Si vous opérez en dehors des lois, vous pourriez être un baron du crime ou un informateur en devenir, excellent dans l'art de pousser les gens vers un travail qui leur convient.

Si vous réussissez à Vous souvenir pour identifier une créature, celle-ci est prise au dépourvu contre vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour. En cas de succès critique, elle l'est durant 1 minute.

Vous êtes qualifié en Société et l'une des compétences suivantes de votre choix : Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion. Vous pouvez choisir l'Intelligence comme caractéristique essentielle.

DONS DE ROUBLARD

NIVEAU 1

FAUSSE PREUVE ◀

DON 1

ROUBLARD

Prérequis Vol à la tire

Vous pouvez placer sur quelqu'un un seul objet d'Encombrement léger ou négligeable que vous portez sans qu'il ne s'en aperçoive, en réussissant un test de Vol contre son DD de Perception. Si vous possédez le trafic de voyou, vous pouvez le faire par une action gratuite lorsque vous réussissez à Pousser une cible.

FEINTE ENGAGEANTE

DON 1

ROUBLARD

Prérequis qualifié en Duperie

Lorsque vous dupez un ennemi, au lieu de le prendre au dépourvu, vous pouvez le pousser à trop s'approcher lors de sa prochaine attaque. Sur un succès, vous pouvez utiliser les effets de succès et de succès critique suivants au lieu des effets habituels de la Feinte. Vous pouvez choisir un effet différent à chaque fois que vous Feintez un ennemi donné.

Succès critique. La cible subit un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaque contre vous avant la fin de son prochain tour.

Succès. La cible subit un malus de circonstances de -2 à son prochain jet d'attaque contre vous avant la fin de son prochain tour.

REVERS ACROBATIQUE

DON 1

ROUBLARD

Vous faites des acrobaties aux pieds de vos ennemis ou derrière eux pour les prendre par surprise. Lorsque vous réussissez un Déplacement acrobatique, l'ennemi dont vous avez traversé l'espace est pris au dépourvu par la prochaine attaque que vous effectuez avant la fin de votre tour.

NIVEAU 2

ASSAUT SOURNOIS ◀▶

DON 2

ROUBLARD

Prérequis qualifié en Discrétion

Vous tirez profit de la distraction procurée par un allié. Vous utilisez l'action Être furtif pour vous approcher d'un ennemi adjacent à l'un de vos alliés. Vous pouvez effectuer le test contre cet ennemi comme si vous étiez caché, même s'il est en train de vous observer. Vous subissez un malus de -2 à votre test de Discrétion. En cas de réussite, vous pouvez infliger une Frappe au corps à corps à cet ennemi quand vous cessez d'Être furtif.

BRAS MUSCLÉ

DON 2

ROUBLARD

Quand vous faites une Frappe avec une arme de jet, son facteur de portée augmente de 3 m.

STRATAGÈME INTELLIGENT ↻

DON 2

ROUBLARD

Prérequis trafic de cerveau

Déclencheur. Vous infligez un coup critique de Frappe et des dégâts à une créature identifiée avec Se souvenir.

Votre examen des capacités de l'ennemi vient compléter vos stratégies martiales, ce qui vous permet d'ajuster vos mouvements instantanément afin de vous avantager au maximum. Vous Faites un pas ou Marchez rapidement : ce mouvement ne déclenche pas de réaction chez la créature déclencheur.

NIVEAU 4

AGRESSION ◆◆

DON 4

ROUBLARD

Vous effectuez une attaque rapide et détoussez votre ennemi au passage. Faites une Frappe au corps à corps contre un ennemi adjacent. Si vous le touchez et lui infligez des dégâts d'attaque sournoise, vous pouvez aussi tenter de lui Voler quelque chose, même si la cible est en combat.

DISTRACTION JUMELÉE

DON 4

ROUBLARD

Prérequis Feinte jumelée

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps, une dans chaque main.

Vos mouvements à deux armes sont si rapides et déroutants qu'ils embrouillent votre adversaire. Quand vous utilisez Feinte jumelée, si vos deux Frappes infligent des dégâts à une créature ciblée, elle doit réussir un jet de Volonté contre votre DD de classe ou devenir stupéfiée 1 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

PIÉTINEMENT FACIAL ◆

DON 4

ROUBLARD

Faites une attaque à mains nues au corps à corps contre une cible à terre. Si elle est touchée, la cible est prise au dépourvu face à toutes les attaques jusqu'au début de votre prochain tour.

PLUS DURE SERA LA CHUTE

DON 4

ROUBLARD

Après l'un de vos crocs-en-jambe, vos ennemis font une chute douloureuse. Quand vous réussissez un Croc-en-jambe contre un ennemi pris au dépourvu, votre cible subit 1d6 dégâts contondants. En cas de succès critique, la cible subit 1d6 dégâts contondants ainsi que les dégâts de votre attaque sournoise.

PRÉVISIBLE! ◆

DON 4

ROUBLARD

En observant un adversaire, vous pouvez prédire sa prochaine action et vous préparer à la contrer ou à y résister. Choisissez une cible et tentez un test de Perception pour Deviner les intentions contre le DD de Duperie de celle-ci, ou contre un DD difficile de son niveau, selon ce qui est le plus haut.

Succès critique. Vous devinez précisément la stratégie de la cible et gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre CA contre cette créature jusqu'au début de votre prochain tour ainsi qu'un bonus de circonstances de +2 à votre prochain jet de sauvegarde contre celle-ci avant le début de votre prochain tour.

Succès. Vous déduisez l'essentiel de la stratégie de la cible. Comme un succès critique, mais le bonus de circonstances est de +1.

Échec. Vous ne parvenez pas à deviner la stratégie ennemie et ne gagnez aucun avantage.

Échec critique. Vous interprétez mal la stratégie de la cible et subissez un malus de circonstances de -1 à votre CA contre cette créature jusqu'au début de votre prochain tour ainsi qu'un malus

de circonstances de -1 à votre prochain jet de sauvegarde contre celle-ci avant le début de votre prochain tour.

NIVEAU 6

ANALYSE DE FAIBLESSE ◆

DON 6

ROUBLARD

Prérequis attaque sournoise 2d6

Conditions. Vous devez avoir identifié une créature avec Se souvenir. Votre connaissance de la physiologie d'une créature et de ses tactiques vous aide à l'attaquer avec une précision chirurgicale. Vous étudiez attentivement une créature que vous avez identifiée pour chercher des points particulièrement faibles dans son positionnement ou sa forme physique. La prochaine fois que vous infligez des dégâts d'attaque sournoise à la créature choisie avec une Frappe avant la fin de votre tour, ajoutez 2d6 dégâts de précision supplémentaires. Aux niveaux 11 et 17, si les dégâts supplémentaires des attaques sournoises augmentent, augmentez ceux d'Analyse de faiblesse à 3d6 au niveau 11 et 4d6 au niveau 17.

ANTICIPATION D'EMBUSCADE

DON 6

EXPLORATION ROUBLARD

Prérequis expert en Discrétion

Grâce à votre grande connaissance des tactiques d'embuscade, vous guettez les créatures cachées ou les endroits dangereux en vous déplaçant à la moitié de votre vitesse de voyage. Si vous Anticipez une embuscade au début d'une rencontre, faites un test de Perception pour l'initiative et tout ennemi faisant un test de Vol pour cette dernière subit un malus de circonstances de -2 à son test.

LANCER DISTANT

DON 6

ROUBLARD

Quand vous Frappez avec une arme de jet, vous ne subissez qu'un malus de -1 pour chaque facteur de portée supplémentaire entre vous et votre cible au lieu d'un malus de -2.

POUSSÉE À TERRE ◆

DON 6

ROUBLARD

Prérequis qualifié en Athlétisme

Conditions. Votre dernière action est une action Pousser réussie.

Vous tirez profit de votre poids pour faire tomber les ennemis poussés. Vous tentez de faire un Croc-en-jambe à la cible, même si elle n'est plus dans votre allonge.

SURVEILLE TES ARRIÈRES ◆

DON 6

ÉMOTION TERREUR MENTAL ROUBLARD

Prérequis qualifié en Intimidation

Vous menacez la cible, attirant ses peurs et attirant son attention. Faites un test d'Intimidation contre le DD de Volonté d'un ennemi qui se trouve dans un rayon de 9 m. Sur un succès, cette cible gagne un bonus de statut de +2 aux tests de Perception contre vous durant 1 minute, mais subit également un malus de statut de -2 aux jets de Volonté contre les effets de terreur.

NIVEAU 8

ACHAT PRÉDICTIF

DON 8

ROUBLARD

D'une façon ou d'une autre, vous avez l'objet de la situation. Vous gagnez les dons Planificateur prescient et prescience des consommables

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

(p. 208). Quand vous utilisez Planificateur prescient, vous pouvez sortir l'objet de votre sac à dos (ou d'un conteneur similaire) par une activité à 2 actions au lieu d'effectuer ce processus durant 1 min.

DANS LE MILLE ◆ **DON 8**

ROUBLARD

Vous visez attentivement avant d'attaquer afin d'éviter l'état masqué et l'abri de votre ennemi. Lors de votre prochaine Frappe avec une arme de jet avant la fin de votre tour, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à vos jets d'attaque et ignorez l'état masqué de la cible ainsi que son abri partiel ou standard. Si elle avait un abri important, il devient un abri standard contre la Frappe.

ENTRÉE TACTIQUE ◆ **DON 8**

ROUBLARD

Prérequis maître en Discrétion

Conditions. Vous avez fait un test de Discrétion pour déterminer l'initiative dans cette rencontre et ni vous ni vos ennemis n'avez agi pour le moment.

Vous Marchez rapidement. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

POSTURE DU RICOCHET ◆ **DON 8**

ROUBLARD **POSTURE**

Vous prenez une posture (p. 150) qui vise à faire revenir vers vous vos armes de jet. Lorsque vous êtes dans cette posture, toute arme de jet utilisée dans une Frappe à distance pour infliger des dégâts contondants ou tranchants revient immédiatement dans votre main, ce qui vous permet de l'utiliser pour des Frappes supplémentaires. Vous devez être dans le facteur de portée indiqué pour cette arme et avoir une main libre pour l'attraper. Si vous effectuez une Frappe à distance avec une arme de jet en dehors de son facteur de portée, elle revient alors vers vous sur un nombre de mètres égal à ce dernier puis tombe au sol.

SORT EMPRUNTÉ **DON 8**

ROUBLARD

Prérequis qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Durant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez être aidé par un incantateur préparé allié pour préparer un sort à utiliser dans la journée. Le sort doit être de niveau 3 maximum. Votre allié doit être capable de le préparer et de le lancer et le sort doit avoir une entrée Cibles ou une zone. Votre allié perd un emplacement de sort du niveau du sort correspondant et vous gagnez le pouvoir de lancer le sort préparé une fois durant cette journée. Quand vous Lancez le sort, utilisez votre DD de classe pour tout jet de sauvegarde requis par celui-ci et votre DD de classe -10 comme modificateur de jet d'attaque de sort.

STRATAGÈME INSPIRÉ ↻ **DON 8**

FORTUNE **LINGUISTIQUE** **ROUBLARD**

Déclencheur. L'un des alliés requis est sur le point de tenter un jet d'attaque ou un test de compétence.

Conditions. Durant vos préparatifs quotidiens, vous avez passé 10 minutes à élaborer les stratégies de l'aventure du jour avec un maximum de 4 alliés.

Vous conseillez rapidement votre allié en utilisant votre planification antérieure pour vous assurer que le hasard ne vienne pas vous

mettre des bâtons dans les roues. L'allié effectue deux fois le test déclencheur et utilise le meilleur résultat. Il devient temporairement immunisé à votre Stratagème inspiré jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

NIVEAU 10

HANDICAPS MÉTHODIQUES **DON 10**

ROUBLARD

Prérequis trafic de cerveau, Frappe incapacitante

Vous concevez vos handicaps de façon stratégique afin de réduire ou d'annuler les avantages tactiques de votre ennemi. Ajoutez les handicaps suivants à la liste de handicaps que vous pouvez choisir en utilisant Frappe incapacitante.

- **Handicap.** La cible ne peut pas prendre d'autres créatures en tenaille ou aider des alliés à le faire.
- **Handicap.** La cible ne gagne pas les bonus de circonstances à sa CA conférés par Lever un bouclier, ni par un abri partiel ou standard. Elle ne gagne qu'un bonus de circonstances de +2 à sa CA conféré par un abri important ou une Mise à l'abri.

HANDICAPS SURNATURELS **DON 10**

ROUBLARD

Prérequis trafic d'escroc surnaturel, Frappe incapacitante

Vous pouvez faire subir des handicaps très gênants aux incantateurs. Ajoutez les handicaps suivants à la liste de handicaps que vous pouvez choisir en utilisant Frappe incapacitante.

- **Handicap.** La cible est stupéfiée 1.
- **Handicap.** La cible ne peut pas Faire un pas.

NIVEAU 12

FEINTE DU RICOCHET **DON 12**

ROUBLARD

Prérequis Posture du ricochet

Lorsque vous êtes dans la posture du ricochet, vous pouvez faire rebondir une arme de jet sur un ennemi pour le distraire. Vous pouvez tenter une Feinte contre une créature à l'intérieur du premier facteur de portée d'une arme de jet que vous maniez, plus seulement contre les créatures dans votre allonge au corps à corps.

HANDICAPS SANGLANTS **DON 12**

ROUBLARD

Prérequis qualifié en Médecine, Frappe incapacitante

Vos attaques tranchent les artères et les veines. Ajoutez le handicap suivant à la liste de handicaps que vous pouvez choisir en utilisant Frappe incapacitante.

- **Handicap.** La cible subit 3d6 dégâts de saignement persistants.

PRÉPARATION ◆ **DON 12**

SOPHISTICATION **ROUBLARD**

Vous analysez le champ de bataille et ses probabilités. Vous gagnez une réaction supplémentaire que vous pouvez utiliser avant le début de votre prochain tour pour toute réaction de roublard.

NIVEAU 14

RESTE À TERRE! ↻

DON 14

ROUBLARD

Prérequis maître en Athlétisme**Déclencheur.** Un ennemi à terre qui se trouve à portée Se relève.

Vous avez les moyens de maintenir vos ennemis au sol. Effectuez un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature déclencheur. Sur un succès, elle ne se relève pas et reste à terre. Sur un succès critique, elle ne peut pas Se relever avant son prochain tour.

NIVEAU 16

ESQUIVE RAPIDE ↻

DON 16

ROUBLARD

Prérequis légendaire en Acrobaties**Déclencheur.** Un ennemi termine un déplacement dans un endroit adjacent.

Effectuez un test d'Acrobaties contre le DD de Réflexes de la créature. En cas de succès, Marchez rapidement vers un autre espace qui lui est adjacent ou déplacez-la vers un autre espace qui vous est adjacent.

RECONSTITUER LA SCÈNE

DON 16

CONCENTRATION ROUBLARD

Vous passez 1 min à examiner un petit lieu (comme une pièce unique) pour deviner quels événements s'y sont déroulés ce jour-là. Cela inclut le fait de se déplacer dans la zone et d'examiner les empreintes, le placement des objets, les boissons ou le sang renversé, etc. Vous obtenez alors une impression mentale indistinctes d'événements importants qui s'y sont déroulés. Cela vous donne des indices et des détails à propos du passé, dont l'ensemble des événements et leur déroulement, mais ce n'est pas un souvenir parfait. Ce n'est pas non plus suffisant pour identifier les personnes impliquées dans ces événements si vous n'étiez pas déjà au courant de leur présence. Vous repérez également divers petits détails déterminés par le MJ qui pourraient se révéler être des indices importants, comme l'arme distinctive utilisée pour un meurtre ou le type de cape porté par une personne présente.

VOL DE SORT

DON 16

MAGIQUE ROUBLARD

Prérequis. Voleur légendaire, Sort emprunté

Lorsque vous utilisez Voleur légendaire pour effectuer un vol impossible, vous pouvez voler un sort préparé ou spontané à un ennemi. Le sort est sélectionné au hasard parmi ceux possédant une cible ou une zone et vont du plus haut niveau connu de l'ennemi jusqu'au niveau 8 maximum. La cible perd l'emplacement de sort approprié comme si elle l'avait lancé elle-même. Vous pouvez Lancer le sort une fois durant les prochains 1d4 rounds, après quoi la magie fugace s'efface. Pour le reste, cela fonctionne de la même manière que pour lancer un Sort emprunté.

NIVEAU 18

ACHAT IMPROBABLE

DON 18

ROUBLARD

Prérequis Achat prédictif

Même lorsque c'est impossible, vous possédez toujours l'objet dont vous avez besoin. Vous pouvez utiliser Planificateur prescient même si vous l'avez déjà utilisé après avoir acheté des biens et vous pouvez Interagir pour sortir l'objet par une action unique plutôt que par une activité à deux actions. De plus, vous pouvez utiliser Planificateur prescient cinq fois par jour pour sortir un objet consommable ordinaire au moins inférieur de 6 niveaux au vôtre.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

COMPAGNONS ANIMAUX

Les compagnons suivants sont disponibles afin d'apporter une aide loyale à votre personnage, tout comme les compagnons animaux du Livre de base. Certains d'entre eux, comme le drake de selle, ne sont pas des animaux à proprement parler mais possèdent une intelligence similaire. Tant que le contraire n'est pas indiqué, les créatures présentées ci-dessous sont soumises aux règles débutant en page 214 du Livre de base.

CHAUVE-SOURIS

Votre compagnon est une chauve-souris particulièrement grande, comme une chauve-souris géante.

Taille Petite

Corps à corps ♦ mâchoires (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants

Corps à corps ♦ aile (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 tranchants

For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Discrétion

Sens écholocalisation 6 m (la chauve-souris peut utiliser son ouïe comme sens précis dans cette allonge), vision nocturne

Vitesse 4,5 m, vol 9 m

Avantage de soutien. Votre chauve-souris vole autour des bras et visages de vos ennemis, gênant leurs attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous infligez des dégâts de Frappe à une créature présente dans l'allonge de votre chauve-souris, cette dernière subit un malus de circonstances de -1 à ses jets d'attaque.

Manœuvre avancée Balayage d'ailes

BALAYAGE D'AILES ♦♦

La chauve-souris effectue un balayage sauvage avec ses ailes, faisant des Frappes d'ailes contre un maximum de trois ennemis adjacents. Ces attaques sont toutes comptabilisées dans son malus d'attaques multiples, mais ce malus n'augmente qu'une fois que toutes les attaques ont été effectuées.

CROCODILE

Votre compagnon est un crocodile ou un reptile crocodylien similaire, comme un alligator ou un caïman.

Taille Petite

Corps à corps ♦ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants

Corps à corps ♦ queue (agile) ; **Dégâts** 1d6 contondants

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Discrétion

Sens vision nocturne

Vitesse 6 m, nage 7,5 m

Spécial. Le crocodile peut retenir sa respiration pendant environ 2 heures.

Avantage de soutien. Votre crocodile saisit votre ennemi entre ses mâchoires et refuse de le lâcher. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous infligez des dégâts de Frappe à une créature présente dans l'allonge de votre crocodile, il peut saisir cette dernière. Grâce à cette attaque, le crocodile peut se déplacer avec la cible dès qu'elle bouge jusqu'à la fin de votre prochain tour. Votre crocodile ne peut saisir qu'une seule créature de cette façon et doit la relâcher pour effectuer une Frappe de mâchoires. Si la cible est plus petite que le crocodile, elle subit un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses et ne peut pas voler tant que votre compagnon est accroché.

Manœuvre avancée Tournoiement mortel

TOURNOIEMENT MORTEL ♦

Conditions. Le crocodile empoigne une créature.

Le crocodile replie ses pattes et tourne rapidement sur lui-même en entraînant sa proie. Il effectue un Frappe de mâchoires avec un bonus de circonstances de +2 à son jet d'attaque contre la créature empoignée. S'il touche, il met également la créature à terre. S'il échoue, la créature échappe à son empoignade.

DRAKE DE SELLE

PEU COURANT

Votre compagnon est un drake rapide à l'intelligence limitée, qui ne vole pas et s'avère moins vicieux que la plupart de ses semblables mais très loyal envers vous. Un drake de selle possède le trait dragon et non pas animal, mais c'est la seule chose qui le différencie des autres compagnons animaux.

Taille Grande

Corps à corps ♦ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants

Corps à corps ♦ queue, **Dégâts** 1d6 contondants

For +2, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +2

Points de vie 8

Compétence Intimidation

Sens vision dans le noir

Vitesse 13,5 m

Spécial monture

Avantage de soutien. Votre drake crache du feu aux visages de vos ennemis. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous Frappez une créature présente dans l'allonge de votre drake en le chevauchant, cette créature subit 1d4 dégâts de feu de la part de votre compagnon. Si votre drake est agile ou sauvage, les dégâts de feu passent à 2d4.

Manœuvre avancée Souffle

SOUFFLE ♦♦

Fréquence. Une fois par heure

Le drake de selle exhale un cône de feu de 9 m qui inflige 1d6 dégâts de feu pour chaque niveau pair de votre monture à toutes les créatures de la zone (jet de Réflexes basique). Le DD qualifié utilise le modificateur de Constitution du drake et se change en DD expert s'il est spécialisé.

JEUNE ARBORÉEN

PEU COURANT

Accès. Vous êtes membre de l'ordre de la Feuille.

Votre compagnon est un arbre qui marche, cousin des grands gardiens et régents arboréens. Un jeune arboréen possède le trait plante et non pas animal, mais c'est la seule chose qui le différencie des autres compagnons animaux. En général, ils sont seulement choisis par les druides faisant parti de l'ordre de l'animal qui sont aussi membres de celui de la Feuille.

Taille Petite

Corps à corps ♦ branche, **Dégâts** 1d8 contondants

For +3, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Discrétion

Sens vision nocturne

Vitesse 7,5 m

Avantage de soutien. Votre jeune arboréen plante des racines autour de votre ennemi, faisant obstacle à ses mouvements. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous touchez et infligez des dégâts à une créature présente dans l'allonge de votre jeune arboréen, la première case dans laquelle cette dernière se déplace après avoir subi les dégâts est un terrain difficile.

Manœuvre avancée Projection de rochers

PROJECTION DE ROCHERS

Le jeune arboréen Interagit pour ramasser une pierre à sa portée ou en extraire une du sol, puis la jette avec une Frappe de rocher à distance qui inflige une base de 1d6 dégâts contondants avec un facteur de portée de 9 m.

PRIMATE

Votre compagnon est un singe ou un autre type de primate.

Taille Petite

Corps à corps ◆ poing, **Dégâts** 1d8 contondants

For +3, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Intimidation

Sens vision nocturne

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m

Avantage de soutien. Votre primate menace vos ennemis avec des feulements menaçants. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous touchez et infligez des dégâts à une créature présente dans l'allonge de votre primate, cette dernière devient effrayée 1.

Manœuvre avancée Posture effrayante

POSTURE EFFRAYANTE

Votre primate prend une posture effrayante tout en faisant beaucoup de bruit, déséquilibrant un ennemi. Il essaie de Démoraliser la créature ciblée : son pouvoir gagne le trait visuel et ne requiert aucune langue. Tant qu'elle est effrayée par ce pouvoir, la cible est prise au dépourvu contre votre primate.

REQUIN

Votre compagnon est un requin de n'importe quel type, comme un requin marteau, un grand requin blanc ou un requin scie.

Taille Petite

Corps à corps ◆ mâchoires, **Dégâts** 1d8 perforants

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Discrétion

Sens perception du sang, odorat (imprécis) 18 m

Vitesse nage 12 m

Spécial. Le requin possède le trait aquatique. Sa perception du sang permet au requin d'en sentir dans l'eau à une distance de 1,5 km.

Avantage de soutien. Quand votre requin perçoit du sang, il s'en prend à vos ennemis. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous Frappez une créature présente dans l'allonge du requin et lui infligez des dégâts tranchants ou perforants, celle-ci subit 1d8 dégâts tranchants de la part du requin. Si votre requin est agile ou sauvage, les dégâts tranchants passent à 2d8.

Manœuvre avancée Déchiqueter

DÉCHIQUETER

Conditions. Le requin a réussi une Frappe avec ses mâchoires lors de son action la plus récente durant ce tour.

Il s'attaque alors vicieusement à la blessure, infligeant des dégâts supplémentaires. La cible de la Frappe du requin subit 1d8 dégâts tranchants (2d8 pour un requin adulte ou 3d8 pour un compagnon spécialisé).

SANGLIER

Votre compagnon est un sanglier ou un cochon.

Taille Petite

Corps à corps ◆ défense, **Dégâts** 1d8 perforants

For +3, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +0

Points de vie 8

Compétence Survie

Sens vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Vitesse 10,5 m

Avantage de soutien. Votre sanglier encorne vos ennemis. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous infligez des dégâts de Frappe à une créature présente dans l'allonge de votre sanglier, cette dernière subit aussi 1d6 dégâts de saignement persistants supplémentaires. Si votre sanglier est agile ou sauvage, les dégâts de saignement persistants passent à 2d6.

Manœuvre avancée Charge du sanglier

CHARGE DU SANGLIER

Le sanglier Marche rapidement deux fois en ligne droite puis effectue une Frappe de défenses. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m, il gagne un bonus de circonstances de +2 à son jet d'attaque.

SCORPION

Votre scorpion compte parmi les nombreuses espèces de scorpions géants.

Taille Petite

Corps à corps ◆ dard, **Dégâts** 1d6 perforants plus poison (voir Spécial)

Corps à corps ◆ pince (agile), **Dégâts** 1d6 tranchants

For +3, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

Points de vie 6

Compétence Discrétion

Sens vision dans le noir

Vitesse 9 m

Spécial. L'attaque de dard du scorpion inflige 1d4 dégâts de poison supplémentaires ou 2d4 si c'est un compagnon spécialisé.

Avantage de Soutien. Le dard de votre scorpion s'enduit de poison lorsque vous créez une ouverture. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous infligez des dégâts de Frappe à une créature présente dans l'allonge de votre scorpion, cette dernière subit aussi 1d6 dégâts de poison persistants supplémentaires. Si votre scorpion est agile ou sauvage, les dégâts de poison persistants passent à 2d6.

Manœuvre avancée Empoignade et Piqûre

EMPOIGNADE ET PIQÛRE

Le scorpion maintient son ennemi en place avec ses pinces afin de le piquer. Il effectue une Frappe de pince. S'il touche sa cible, cette dernière devient automatiquement empoignée par le scorpion qui fait ensuite une Frappe de dard contre elle. L'état empoigné dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

FAMILIERS

Cette section inclut des options supplémentaires pour les pouvoirs de maître et de familier qui viennent compléter celles du Livre de base, ainsi que les blocs de statistiques de familiers spécifiques aux pouvoirs uniques.

POUVOIRS DE FAMILIER

Accompagnateur. Votre familier vous aide à vous produire. Quand vous tentez un test de Représentation, si votre familier n'est pas loin et peut agir, il vous accompagne avec des gazouillis, des applaudissements ou son propre instrument miniature. Cela vous confère un bonus de circonstances de +1 ou de +2 si vous êtes maître en Représentation.

Complice. Votre familier est votre associé criminel. Même si c'est un sbire, il gagne 1 réaction au début de ses tours, qu'il ne peut utiliser que pour vous Aider lors de vos jets de Duperie ou de Vol (il doit tout de même se préparer à vous Aider comme d'ordinaire). Il réussit automatiquement ses tests pour vous Aider avec ces compétences et obtient même un succès critique si vous êtes maître dans la compétence concernée.

Contact télépathique. Votre familier peut télépathiquement communiquer avec vous par un contact. S'il possède aussi le pouvoir parole, il peut télépathiquement communiquer avec n'importe quelle créature par le toucher tant qu'ils parlent la même langue.

Forme de plante. Votre familier végétal peut changer de forme par une action unique, se transformant en une plante de taille Très Petite assez similaire à sa propre nature. Pour le reste, ce pouvoir utilise les effets de *morphologie d'arbre*. Vous

devez posséder un familier avec le trait plante, comme un léchi, pour choisir ce pouvoir.

Forme du maître. Votre familier peut se transformer par une action unique, se changeant en un humanoïde de votre ascendance avec les mêmes âge, genre et carrure que sa véritable forme, bien qu'il conserve toujours un vestige manifestement surnaturel de sa nature, comme des yeux de chat ou une langue de serpent. Cette forme reste la même à chaque fois qu'il utilise ce pouvoir. Ce dernier possède les effets de *forme humanoïde*, à ceci près que le changement est purement esthétique. Il a seulement l'air d'un humanoïde et ne gagne aucun nouveau pouvoir. Votre familier doit posséder les pouvoirs dextérité manuelle et parole pour choisir celui-ci.

Incantation. Choisissez un sort de votre répertoire ou parmi ceux qui vous avez préparés aujourd'hui qui doit avoir un minimum de 5 niveaux en dessous de votre emplacement de sort le plus élevé. Votre familier peut Lancer ce sort une fois par jour en utilisant votre tradition magique, votre modificateur d'attaque de sort et votre DD de sort. Si le sort possède un inconvénient qui affecte l'incantateur, vous êtes tous les deux touchés. Vous devez être capable de lancer des sorts de niveau 6 en utilisant des emplacements de sort pour sélectionner ce pouvoir.

Indépendant. Durant une rencontre, si vous ne donnez pas d'ordre à votre familier, il gagne quand même 1 action par round. Comme toujours, vous décidez quand même comment utiliser cette action, mais le MJ peut choisir de laisser votre familier faire ce qu'il veut plutôt que d'obéir à vos préférences.

Porte-outils. Votre familier peut porter divers outils d'Encombrement léger. Tant qu'il vous est adjacent, vous pouvez sortir et ranger les outils durant l'action qui les utilise, comme si vous les portiez vous-même. Votre familier doit avoir le pouvoir dextérité manuelle pour pouvoir sélectionner celui-ci.

Reconstruction focalisée. Quand vous Refocalisez, vous générez de l'énergie magique qui guérit votre familier. Il regagne 1 point de vie par niveau dès que vous Refocalisez.

Réservoir à poison. Votre familier homoncule possède un réservoir à poison, ce qui lui permet de recouvrir l'arme exposée d'un allié adjacent avec un poison de blessure par une seule action Interagir. Il vous faut fournir le poison et l'instiller dans le réservoir grâce à deux actions Interagir consécutives. Vous devez posséder un familier homoncule pour sélectionner ce pouvoir.

Résistance. Choisissez deux des options suivantes : acide, froid, électricité, feu, poison ou son. Votre familier gagne une résistance égale à la moitié de votre niveau contre les types de dégâts choisis.

Robuste. Le nombre de points de vie maximal de votre familier augmente de 2 par niveau.

Talentueux. Choisissez une compétence autre qu'Acrobaties ou Discrétion. Le modificateur de votre familier pour cette compétence est égal à votre niveau + votre modificateur de caractéristique d'incantation essentielle et non pas uniquement votre niveau. Vous pouvez sélectionner ce pouvoir plusieurs fois en choisissant une nouvelle compétence à chaque fois.



Valet. Vous pouvez ordonner à votre familier de vous apporter des objets plus efficacement. Votre familier n'utilise pas ses 2 actions immédiatement après votre injonction. Au lieu de cela, vous pouvez le faire Interagir pour récupérer un objet d'Encombrement léger ou négligeable que vous portez et le placer dans l'une de vos mains libres, jusqu'à deux fois avant la fin de votre tour. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir pour récupérer des objets rangés. S'il a un nombre d'actions différent, il peut récupérer un objet pour chaque action possédée lorsqu'il reçoit ses ordres.

POUVOIRS DE MAÎTRES

Déferlante innée. Une fois par jour, vous pouvez puiser dans la magie innée de votre familier pour alimenter la vôtre. Vous pouvez lancer un sort inné octroyé par un don ancestral que vous avez déjà lancé aujourd'hui. Vous devez tout de même lancer le sort et remplir ses autres conditions.

Partage de sens. Une fois toutes les 10 minutes, vous pouvez dépenser une action unique avec le trait concentration pour projeter vos sens à l'intérieur de votre familier. Lorsque vous le faites, vous perdez toutes les informations sensorielles de votre propre corps, mais pouvez sentir celles de votre familier durant un maximum de 1 min. Vous pouvez Révoquer cet effet.

FAMILIERS SPÉCIFIQUES

La plupart des familiers sont des animaux de taille Très Petite, comme le familier léchi d'un druide de l'ordre de la Feuille. Cependant, certains familiers sont des créatures plus puissantes possédant des pouvoirs uniques.

Chaque personnage peut gagner un familier spécifique tant qu'il possède déjà un familier avec le minimum de pouvoirs requis indiqué dans le bloc de statistiques du familier spécifique. Un tel familier remplace généralement le précédent, bien qu'en certaines circonstances (comme chez les sorciers), ce dernier puisse évoluer ou révéler sa véritable forme. Dans tous les cas, cette transition entre un familier normal et un familier spécifique ne nécessite pas d'intermède et ne coûte rien. Une fois que vous avez choisi un familier spécifique, vous ne pouvez pas le changer sans perdre votre familier : les règles sont les mêmes qu'en cas de mort du familier.

Un familier spécifique possède plusieurs traits et pouvoirs décrits dans son bloc de statistiques. L'entrée Pouvoirs conférés cite les pouvoirs normaux de familier et de maître possédés par le familier. Ce dernier gagne aussi des pouvoirs uniques décrits sous l'entrée Pouvoirs conférés. Comme pour les familiers qui possèdent naturellement un pouvoir de familier (par exemple, une chouette avec une Vitesse de vol), vous ne pouvez jamais changer ces pouvoirs conférés ou uniques. Si votre familier gagne plus de pouvoirs que nécessaires, vous pouvez utiliser les pouvoirs restants pour sélectionner des pouvoirs de familier et de maître de façon normale.

Les statistiques et les pouvoirs qui ne sont pas cités dans le bloc de statistiques d'un familier particulier (comme les modificateurs, CA, points de vie, etc.) sont soumis aux règles habituelles (*Livre de base* p. 217). Pour le reste, ces blocs de statistiques utilisent le même format que ceux du *Bestiaire*.

DIABLOTIN

Les familiers diabolins prétendent être serviles pour piéger leurs maîtres et les pousser à vendre leur âme aux Enfers.

DIABLOTIN

LM | DIABLE | FIÉLON

Alignement. Un diabolin doit être loyal mauvais.

Nombre de pouvoirs requis 8

Pouvoirs conférés contact télépathique (p. 146), dextérité manuelle, parole, pilote, résistance (feu et poison, p. 146), talentueux (Duperie, p. 146), vision dans le noir

Invisibilité de diabolin. Une fois par heure, votre familier diabolin peut lancer *invisibilité* de niveau 2 sur lui-même comme un sort inné divin.

Tentation infernale ✦ (concentration, divine, enchantement, fortune, mauvais) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le diabolin propose un marché à une créature qui n'est pas un fiélon à moins de 4,5 m, lui garantissant une faveur de chance si elle accepte. La faveur dure 1 heure à partir du moment où le marché est accepté. Si la créature meurt alors que la faveur est encore active, son âme se rend dans les Enfers où elle y est emprisonnée pour l'éternité ; la créature ne peut être rappelée à la vie ou ressuscitée à moins d'utiliser un *souhait* ou une magie similaire. Une fois au cours de l'heure que dure la faveur, la créature peut lancer deux fois un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde et choisir le meilleur résultat.

DRAGON FÉRIQUE

Ces minuscules dragons malicieux font des alliés naturels pour les personnages bienveillants ou capricieux.

DRAGON FÉRIQUE

DRAGON

Nombre de pouvoirs requis 6

Pouvoirs conférés amphibie, vision dans le noir, pilote, dextérité manuelle, parole, contact télépathique (p. 146).

Souffle ✦✦ (arcanique, évocation, poison) **Fréquence** une fois par heure ; **Effet** Le dragon féérique souffle un gaz euphorisant dans un cône de 3 m. Toute créature dans la zone doit tenter un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou votre DD de sort, selon lequel est le plus élevé. Celle qui échoue devient stupéfiée 2 et ralentie 1 pendant 1d4 rounds ; en cas d'échec critique, la durée est de 1 minute.

LIMON MAGIQUE

Ces vases amicales et colorées naissent de la solidification d'essences laissées par l'incantation de sorts. Elles sont extrêmement loyales envers leurs maîtres. Vous pouvez choisir un familier limon magique uniquement si vous pouvez lancer des sorts en utilisant des emplacements de sort.

LIMON MAGIQUE

VASE

Nombre de pouvoirs requis 4

Pouvoirs conférés grimpeur, vision dans le noir, robuste (voir ci-dessus).

Odorat magique. Votre familier gagne un sens imprécis avec une portée de 9 m qui lui permet de sentir la magie appartenant à la même tradition que la vôtre.

Défense de vase. Votre familier limon magique est facile à frapper mais n'a que peu de points faibles. Il est immunisé aux coups critiques et aux dégâts de précision, mais sa CA est seulement de 10 + votre niveau (au lieu d'une CA égale à la vôtre).

Reconstruction de limon. Votre familier gagne le pouvoir reconstruction focalisé (p. 146) mais regagne 2 points de vie par niveau lorsque vous Refocalisez au lieu de 1.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



CHAPITRE 3 : ARCHÉTYPES

En plus de vos dons généraux et vos dons de classe, vous pouvez complexifier votre personnage en choisissant un archétype. Êtes-vous plus lourdement protégé que vos pairs grâce à l'archétype sentinelle ? Êtes-vous un viking, navigateur et pilleur expérimenté ? Peut-être êtes-vous un médecin qui s'occupe des blessés. Voilà quelques exemples des possibilités offertes par les archétypes.

Parfois, une seule classe ne suffit pas à concrétiser un bon concept de personnage. Si vous voulez élargir le périmètre qu'elle couvre, l'utilisation d'un archétype est une façon simple d'adapter n'importe laquelle d'entre elles à votre vision du personnage.

L'application d'un archétype nécessite de sélectionner des dons d'archétype plutôt que des dons de classe. Commencez par trouver l'archétype qui correspond le mieux au concept de votre personnage et sélectionnez le don de dévouement de l'archétype en utilisant l'un des dons de classe que vous avez choisis. Une fois que vous possédez le don de dévouement, vous pouvez sélectionner un don de cet archétype à la place d'un don de classe, à condition que vous remplissiez ses prérequis. Le don d'archétype que vous sélectionnez reste soumis aux restrictions de sélection du don de classe qu'il remplace. Par exemple, si vous avez acquis une capacité au niveau 6 qui vous a accordé un don de classe de niveau 4 avec le trait nain, vous pouvez échanger ce don de classe uniquement contre un don d'archétype de niveau 4 ou inférieur avec le trait nain. Les dons d'archétype que vous obtenez à la place d'un don de classe sont appelés dons de classe d'archétype.

Parfois, un don d'archétype fonctionne comme un don de compétence au lieu d'un don de classe. Ces dons d'archétypes ont le trait de compétence et vous les sélectionnez à la place d'un don de compétence ; sinon, suivez les mêmes règles que ci-dessus. Mais ce ne sont pas des dons de classe d'archétype (par exemple, pour déterminer le nombre de points de vie que vous obtenez grâce au don d'archétype Résilience du guerrier). Chaque don de dévouement d'archétype correspond à une certaine partie du temps et de la concentration de votre personnage. Ainsi, une fois que vous avez sélectionné un don de dévouement pour un archétype, vous devez satisfaire ses conditions avant de pouvoir obtenir un autre don de dévouement. En règle générale, vous remplissez les conditions d'un don de dévouement d'archétype en obtenant un certain nombre de dons à partir de la liste de cet archétype. Vous ne pouvez pas réapprendre un don de dévouement tant que vous avez d'autres dons venant de cet archétype.

Parfois, un don d'archétype vous permet d'obtenir un autre don, comme Concoction basique de l'alchimiste. Vous devez toujours satisfaire aux prérequis du don que vous obtenez de cette manière.

DONS SUPPLÉMENTAIRES

Certains archétypes accordent des dons qui viennent compléter ceux de leur entrée. Ce sont en général des dons de classe, comme les dons de guerrier qui représentent divers styles de combat. La liste des dons supplémentaires inclut leur nom, leur niveau et le numéro de la page où ils apparaissent. Vous pouvez les utiliser comme dons d'archétype de ce niveau, ce qui signifie qu'ils comptent dans le nombre de pouvoirs requis par le don de dévouement de leur archétype. Lorsque vous les choisissez de cette façon, ceux qui ont habituellement un trait de classe ne l'ont plus.

ARCHÉTYPES MULTICLASSES

Les archétypes ayant le trait multiclasse représentent la diversification de votre qualification dans les spécialités d'une autre classe. Vous ne pouvez pas sélectionner le don de dévouement d'un archétype multiclasse si vous appartenez à la classe du même nom (par exemple, un bretteur ne peut pas sélectionner le don Dévouement du bretteur).

ARCHÉTYPES D'INCANTATION

Certains archétypes vous accordent un niveau d'incantation substantiel, bien que retardé par rapport à un personnage appartenant à une classe spécifique d'incantation. Un archétype d'incantation vous permet d'utiliser les parchemins, les bâtons et les baguettes de la même manière que si vous apparteniez à une classe d'incantation.

LISTE DES ARCHÉTYPES

Les archétypes suivants apparaissent dans ce chapitre.

Archétype	Page
Acrobate	155
Amateur de talismans	156
Archéologue	157
Archer surnaturel	158
Archer	160
Artiste martial	161
Assassin	162
Bretteur (multiclasse)	151
Cavalier	163
Célébrité	165
Chasseur de primes	166
Combattant à deux armes	167
Dandy	168
Danseur des ombres	169
Disciple des dragons	171
Duelliste	173
Écharpeur	174
Éclaireur	175
Empoisonneur	176
Enquêteur (multiclasse)	152
Fabricant de pièges	177
Gladiateur	178
Herboriste	179
Improvisateur d'armes	180
Justicier	181
Linguiste	183
Maître des bêtes	184
Maître des connaissances	186
Maître des familiers	187
Marche-horizon	188
Maréchal	189
Médecin	191
Opportuniste	192
Oracle (multiclasse)	153
Pirate	193
Rempart	194
Ritualiste	195
Saint	196
Sentinelle	197
Sorcier (multiclasse)	154
Trompeur aux parchemins	198
Viking	199

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

MOTS CLEFS

Vous allez rencontrer les termes suivants dans la description des archétypes de ce chapitre.

Sophistication. Les actions qui possèdent ce trait sont des techniques spéciales trop fatigantes pour que vous les accomplissiez souvent. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

Métamagie. Les actions dotées du trait métamagie modifient les propriétés de vos sorts. Ces actions viennent généralement de dons de métamagie. Vous devez utiliser l'action de métamagie juste avant le Lancement du sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

Ouverture. Ces manœuvres fonctionnent uniquement lors de la première salve d'attaques que vous portez à votre tour. Vous ne pouvez utiliser d'action d'ouverture que si vous n'avez pas encore utilisé d'action avec le trait attaque ou ouverture lors de votre tour.

Posture. Une posture est une stratégie de combat générale que vous appliquez en effectuant une action avec le trait posture et que vous continuez d'appliquer pendant un certain temps. Vous conservez votre posture jusqu'à ce que vous soyez assommé, jusqu'à ce que les conditions qui lui sont associées (s'il y en a) ne soient plus respectées ou jusqu'à ce que vous adoptiez une nouvelle posture. Après avoir utilisé une action dotée du trait posture, vous ne pouvez pas entreprendre une autre action de ce type pendant 1 round. Vous ne pouvez adopter ou conserver une posture que lors du mode rencontre.

Les archétypes d'incantation accordent toujours dans leur dévouement la capacité à lancer des tours de magie, puis ils proposent un don basique d'incantation, un don d'incantation expert et un don d'incantation maître. Ces dons partagent leur nom avec l'archétype ; par exemple, le don d'incantation maître du sorcier s'appelle Incantation du sorcier maître. Tous les emplacements de sorts obtenus grâce aux archétypes d'incantation ont des restrictions dépendant de l'archétype. Par exemple, l'archétype archer surnaturel vous permet de sélectionner une liste de sorts quand vous choisissez son don de dévouement. Si vous prenez les sorts arcaniques, l'archétype vous octroie des emplacements de sorts que vous ne pouvez utiliser que pour lancer des sorts arcaniques de votre répertoire d'archer surnaturel, même si vous êtes un ensorceleur ayant des sorts occultes dans votre répertoire d'ensorceleur.

Don d'incantation basique : disponibles au niveau 4, ces dons vous accordent un emplacement de sort de niveau 1. Au niveau 6, ils vous donnent un emplacement de sort de niveau 2 et si vous avez un répertoire de sorts, vous pouvez choisir un sort de ce répertoire comme sort emblématique. Au niveau 8, ils vous accordent un emplacement de sorts de niveau 3. Les archétypes désignent ces avantages sous le nom d'"avantages d'incantation basiques".

Don d'incantation expert : pris au niveau 12, ces dons font de vous un expert des jets d'attaque de sorts et des DD de la tradition magique appropriée et vous octroient un emplacement de sort de niveau 4. Si vous avez un répertoire de sorts,

vous pouvez choisir un second sort de ce répertoire comme sort emblématique. Au niveau 14, ils vous accordent un emplacement de sort de niveau 5, et au niveau 16, un emplacement de sort de niveau 6. Les archétypes désignent ces avantages sous le nom « d'avantages d'incantation experts ».

Don d'incantation maître : lorsque vous atteignez le niveau 18, ces dons font de vous un maître des jets d'attaque de sorts et des DD de la tradition magique appropriée et vous octroient un emplacement de sort de niveau 7. Si vous avez un répertoire de sorts, vous pouvez choisir un troisième sort de ce répertoire comme sort emblématique. Au niveau 20, ils vous accordent un emplacement de sort de niveau 8. Les archétypes désignent ces avantages sous le nom « d'avantages d'incantation maîtres ».

ARCHÉTYPES ALCHIMIQUES

Certains archétypes vous octroient des pouvoirs qui permettent d'utiliser l'alchimie à la manière d'un alchimiste et signalent que vous gagnez les avantages d'alchimie basiques. Cela signifie que vous gagnez le don Artisanat alchimique, des réactifs imprégnés (une réserve de réactifs utilisable pour fabriquer des objets alchimiques) et alchimie avancée (qui vous permet de fabriquer des objets alchimiques pendant vos préparatifs quotidiens sans dépenser le temps ou le coût habituels). L'archétype individuel pourrait imposer des restrictions ou avantages spéciaux et ajuster le nombre de réactifs obtenus ou votre niveau d'alchimie avancée. Les règles qui s'y appliquent se trouvent dans le *Livre de base*, en page 258 pour l'Artisanat alchimique et en page 72 pour les réactifs imprégnés et l'alchimie avancée.

Si diverses sources vous octroient des réactifs imprégnés, vous utilisez le nombre de réactifs le plus élevé pour déterminer votre réserve au lieu de les additionner. Par exemple, un alchimiste de niveau 2 avec un modificateur d'Intelligence de +4 gagne normalement six lots de réactifs imprégnés par jour grâce à sa classe et un personnage possédant le don de dévouement herboriste reçoit généralement deux lots. Un personnage étant à la fois un alchimiste et un herboriste possède six lots (le nombre le plus élevé, issu de l'alchimiste) mais peut les utiliser pour des pouvoirs de classe ou d'archétype. Votre niveau d'alchimie avancée dépend toujours du pouvoir que vous utilisez. Dans l'exemple ci-dessus, le niveau d'alchimie avancée de l'herboriste pour ses pouvoirs d'herboriste est de 1, alors qu'il est de 2 pour ses pouvoirs d'alchimiste.

OBJETS TEMPORAIRES

Plusieurs archétypes vous permettent de préparer des objets temporaires. Comme pour les objets imprégnés créés par les alchimistes, ces objets temporaires restent effectifs un certain temps avant de devenir inutiles. Les parchemins temporaires créés par le trompeur aux parchemins ainsi que les armes, armures ou le matériel d'aventures temporaires créés par l'opportuniste sont eux aussi concernés.

Les objets temporaires ne possèdent absolument pas la même qualité que les autres objets, c'est pourquoi ils ne peuvent pas être vendus. Si un pouvoir ne mentionne pas la durée de vie d'un objet temporaire, celui-ci perd ses propriétés lors de vos prochains préparatifs quotidiens. Tout effet créé par un objet temporaire prend également fin à ce moment-là s'il agissait encore (sauf dans le cas d'un effet permanent).

BRETTEUR

Vous vous battez avec style et élégance, ajoutant des tours de bretteur à votre répertoire de combat.

PERSONNAGES BRETTEURS MULTICLASSES

L'archétype bretteur convient très bien aux personnages martiaux voulant être un peu plus tape-à-l'œil ou aux incantateurs mettant l'accent sur le Charisme qui souhaitent ajouter une touche d'élégance théâtrale à leur routine. Les bretteurs multiclassés correspondent particulièrement aux personnages qui souhaitaient déjà effectuer les actions associées au gain de panache, comme les moines et les barbares possédant le style Gymnaste ou les fanfarons, les danseurs de guerre ou les bardes au style cérébral.

DÉVOUEMENT DU BRETTEUR

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis Charisme 14, Dextérité 14

Choisissez un style de bretteur (p. 56). Vous gagnez la capacité de classe panache (p. 56) et pouvez gagner du panache de la même façon que n'importe quel bretteur possédant votre style. Vous devenez qualifié en Acrobaties et dans la compétence de votre choix. Si vous étiez déjà qualifié dans les deux compétences, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous devenez aussi qualifié dans le DD de classe de bretteur. Le style choisi ne vous accorde aucun autre effet.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype bretteur.

ÉLÉGANCE BASIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du bretteur

Vous gagnez un don de bretteur de niveau 1 ou 2 de votre choix.


PRÉCISION DU COUP DE GRÂCE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du bretteur

Vous avez appris à donner des coups audacieux lorsque vous avez du panache. Vous gagnez la capacité de classe frappe précise (p. 57) mais infligez seulement 1 dégât supplémentaire et 1d6 en cas de coup de grâce. Ces dégâts n'augmentent pas avec votre niveau. De plus, vous gagnez l'action Coup de grâce basique.

Coup de grâce basique  (coup de grâce, bretteur). Vous effectuez une attaque gracieuse et mortelle. Faites une Frappe : en cas de succès, si votre arme peut effectuer une frappe précise, vous infligez la totalité des 1d6 dégâts de cette dernière.

ÉLÉGANCE AVANCÉE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Élégance basique

Vous gagnez un don de bretteur. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de bretteur est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de bretteur.

RIPOSTE DE BRETTEUR

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du bretteur

Vous avez appris à riposter face aux attaques mal pensées. Vous gagnez la réaction Riposte opportune (p. 57).

VITESSE DE BRETTEUR

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du bretteur

Vous vous déplacez plus vite, avec ou sans panache. Lorsque vous avez du panache, augmentez le bonus de statut de vos Vitesses à +3 m. Vous gagnez également un bonus de statut de +1,5 m à vos Vitesses lorsque vous n'avez pas de panache.

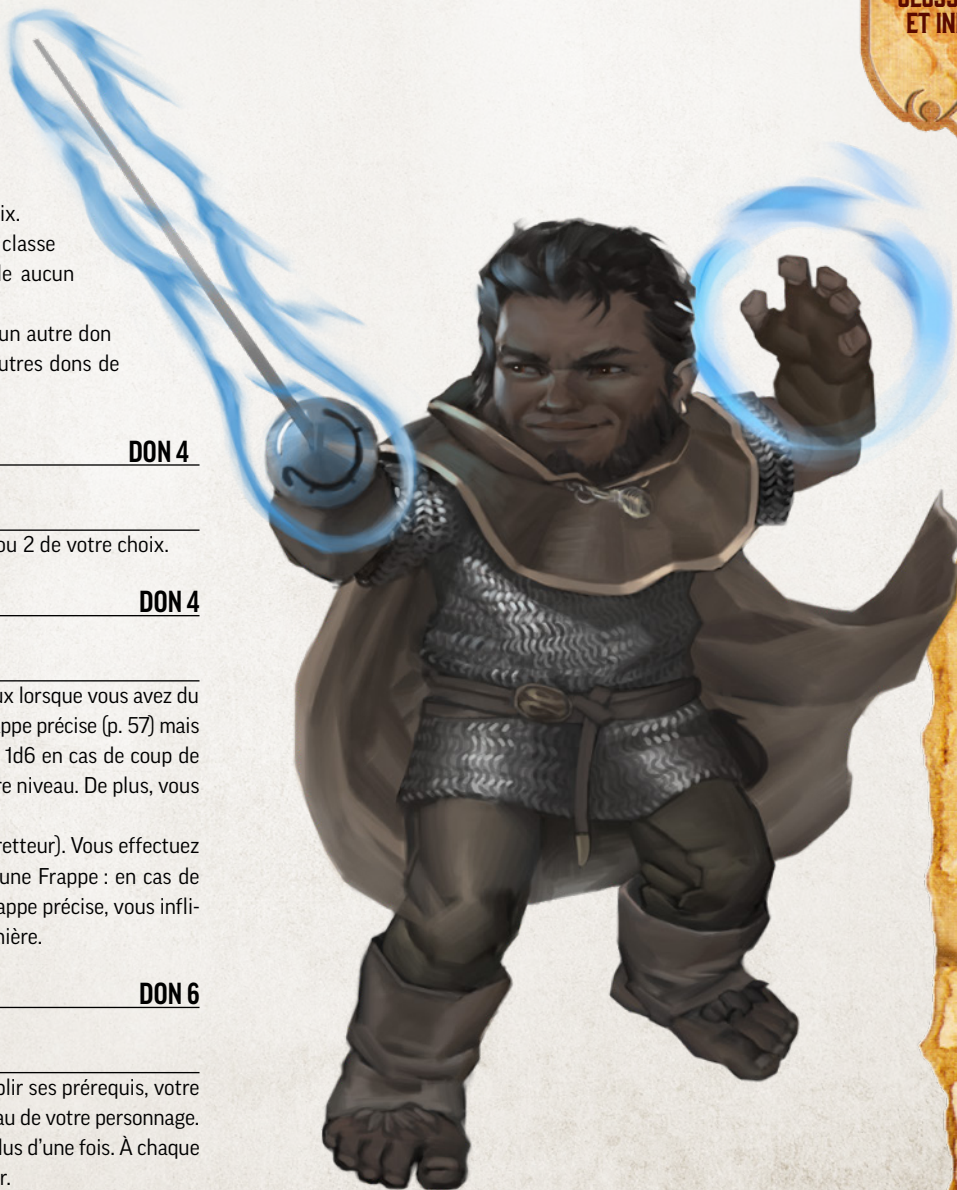
DÉROBADE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du bretteur, expert en jets de Réflexes

Votre rang de maîtrise pour les jets de Réflexes passe à maître.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

ENQUÊTEUR

Vous avez développé un œil vif pour enquêter sur des mystères.

PERSONNAGES ENQUÊTEURS MULTICLASSES

L'archétype enquêteur est un bon choix pour les personnages souhaitant mener des enquêtes plus approfondies ou planifier leurs tours à l'avance. Il convient particulièrement aux personnages mettant l'accent sur leur Intelligence comme les alchimistes, les sorciers et les magiciens.



DÉVOUEMENT DE L'ENQUÊTEUR

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis Intelligence 14

Vous gagnez la capacité de classe Sur l'affaire (p. 68), qui vous octroie à la fois l'activité Suivre une piste et la réaction Partage d'indice. Vous devenez qualifié en Société et une autre compétence de votre choix. Si vous étiez déjà qualifié en Société, vous devenez à la place qualifié dans une autre compétence de votre choix. Vous devenez aussi qualifié dans le DD de classe d'enquêteur.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype enquêteur.

DÉDUCTION BASIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'enquêteur

Vous gagnez un don d'enquêteur de niveau 1 ou 2 de votre choix.

STRATAGÈME DE L'ENQUÊTEUR

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'enquêteur

Vous visualisez le déroulement des combats, ce qui vous permet de frapper au bon moment. Vous gagnez l'action Élaborer un stratagème (p. 68). Toutefois, quand vous changez le résultat de votre jet d'attaque, vous ne pouvez pas remplacer vos modificateurs de Force et de Dextérité par votre modificateur d'Intelligence. Vous ne pouvez pas non plus utiliser ce dernier pour d'autres jets de pouvoirs qui complètent Élaborer un stratagème, comme le don Stratège athlète.

BONNE MÉMOIRE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'enquêteur

Vous pouvez vous souvenir de toutes sortes d'informations. Vous gagnez la capacité de classe bonne mémoire.

DÉDUCTION AVANCÉE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Déduction basique

Vous gagnez un don d'enquêteur. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau d'enquêteur est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don d'enquêteur.

MAÎTRISE DES COMPÉTENCES

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'enquêteur, qualifié dans au moins une compétence et expert dans au moins une autre

Faites passer, dans l'une de vos compétences, votre rang de maîtrise d'expert à maître et dans une autre de vos compétences, de qualifié à expert. Vous gagnez un don de compétence associé à l'une des compétences que vous avez choisies.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à cinq fois.

DÉNICHEUR MAÎTRE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'enquêteur, expert en Perception

Votre rang de maîtrise en Perception passe à maître.

ORACLE

Une force mystérieuse vous a octroyé une magie divine, ainsi qu'une malédiction.

DÉVOUEMENT D'ORACLE

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT MULTICLASSE

Prérequis Charisme 14

Choisissez un mystère (p. 81). Vous devenez qualifié en Religion et la compétence du mystère ; si vous étiez déjà qualifié, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix. Vous gagnez les effets modérés mais constants de la malédiction du mystère, décrits dans le premier paragraphe, mais aucun autre effet habituellement conféré par le mystère. Vous pouvez lancer des sorts comme les autres oracles et gagnez l'activité Lancer un sort. Vous obtenez un répertoire de sorts avec deux tours de magie qui peuvent être des tours de magie divins ordinaires ou tout autre tour de magie divin que vous apprenez ou découvrez. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et les DD des sorts divins. Votre caractéristique d'incantation essentielle pour les sorts d'archétype oracle est le Charisme et il s'agit de sorts d'oracle divins.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype oracle.

INCANTATION DE L'ORACLE BASIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'oracle

Vous gagnez les avantages d'incantation basiques (p. 150). Chaque fois que vous obtenez un emplacement de sort d'un nouveau niveau issu de l'archétype oracle, ajoutez dans votre répertoire un sort divin ordinaire ou un autre sort divin que vous avez appris ou découvert, du niveau de sort approprié.

MYSTÈRES BASIQUES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'oracle

Vous gagnez un don d'oracle de niveau 1 ou 2 de votre choix.

PREMIÈRE RÉVÉLATION

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'oracle

Vous gagnez le sort de révélation initial de votre mystère. Le lancer fait progresser votre malédiction (p. 82). Utilisez la malédiction mineure de votre mystère mais lorsqu'elle progresse une nouvelle fois, au lieu de subir l'effet de malédiction modérée, vous conservez les effets de malédiction mineure et devenez pris au dépourvu.

Si vous n'en avez pas, vous obtenez une réserve de focalisation contenant 1 point de focalisation. Vous pouvez vous Refocaliser en réconciliant la nature conflictuelle de votre mystère, ce qui réduit votre malédiction à mineure.

MYSTÈRES AVANCÉS

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Mystères basiques

Vous gagnez un don d'oracle. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau d'oracle est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don d'oracle.

ÉTENDUE MYSTÉRIEUSE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation de l'oracle basique

Augmentez de 1 les emplacements de sort que vous obtenez grâce aux dons de l'archétype oracle pour chaque niveau de sort autre que vos deux niveaux de sort les plus élevés.

INCANTATION DE L'ORACLE EXPERT

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation de l'oracle basique, maître en Religion

Vous gagnez les avantages d'incantation experts (p. 150).

INCANTATION DE L'ORACLE MAÎTRE

DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation de l'oracle experte, légendaire en Religion

Vous gagnez les avantages d'Incantation maîtres (p. 150).



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

SORCIER

Vous avez entendu les murmures d'un protecteur éloigné, qui a envoyé un émissaire pour vous enseigner une magie puissante.

PERSONNAGES SORCIERS MULTICLASSES

L'archétype sorcier accorde des sorts préparés polyvalents, parfaits pour les personnages cherchant à ajouter une utilité supplémentaire.

DÉVOUEMENT DU SORCIER

DON 2

ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT | MULTICLASSE

Prérequis Intelligence 14

Vous lancez des sorts comme un sorcier. Choisissez un protecteur : vous gagnez un familier avec deux tours de magie ordinaires de votre

choix faisant partie de la tradition du protecteur sélectionné, mais ne gagnez aucun effet supplémentaire habituellement octroyé par celui-ci. Votre familier a un pouvoir de familier en moins que la normale. Vous gagnez l'activité Lancer un sort. Vous pouvez préparer quotidiennement deux tours de magie à partir de votre familier. Vous êtes qualifié dans les jets d'attaque de sorts et les DD des sorts pour les sorts de la tradition de votre protecteur. Votre caractéristique essentielle d'incantation pour les sorts de l'archétype sorcier est l'Intelligence et il s'agit de sorts de sorcier de la tradition de votre protecteur. Vous devenez qualifié dans la compétence associée à la tradition de votre protecteur ; si vous l'étiez déjà, vous devenez à la place qualifié dans une compétence de votre choix.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype sorcier.

INCANTATION DU SORCIER BASIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du sorcier

Vous gagnez les avantages d'incantation basiques (p. 150).

Chaque fois que vous obtenez, avec l'archétype sorcier, un emplacement de sort d'un nouveau niveau, accordez à votre familier deux sorts ordinaires de ce niveau.

SORCELLERIE BASIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du sorcier

Vous gagnez un don de sorcier de niveau 1 ou 2 de votre choix. Votre familier n'a plus de pouvoir de familier en moins.

SORCELLERIE AVANCÉE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Sorcellerie basique

Vous gagnez un don de sorcier. Afin de remplir ses prérequis, votre niveau de sorcier est égal à la moitié du niveau de votre personnage.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, vous gagnez un nouveau don de sorcier.

ÉTENDUE DU PROTECTEUR

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation du sorcier basique

Vous pouvez lancer quotidiennement davantage de sorts. Augmentez de 1 les emplacements de sort que vous obtenez grâce aux dons de l'archétype sorcier pour chaque niveau de sort autre que vos deux niveaux de sort les plus élevés.

INCANTATION DU SORCIER EXPERT

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation du sorcier basique, maître dans la compétence associée à la tradition de votre protecteur

Vous gagnez les avantages d'incantation experts (p. 150).

INCANTATION DU SORCIER MAÎTRE

DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation du sorcier experte, légendaire dans la compétence associée à la tradition de votre protecteur

Vous gagnez les avantages d'Incantation maîtres (p. 150).



ACROBATE

Vous avez habitué votre corps à effectuer d'extraordinaires prouesses pleines de grâce aux allures surhumaines. Vos déplacements prennent vos adversaires par surprise, les rendant maladroits, et transforment les combats en véritables représentations artistiques.

DÉVOUEMENT DE L'ACROBATE

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Acrobaties

Vous devenez expert en Acrobaties. Au niveau 7, vous devenez maître en Acrobaties et au niveau 15, vous devenez légendaire dans cette compétence. Dès que vous obtenez un succès critique à un test d'Acrobaties pour effectuer un Déplacement acrobatique dans l'espace d'un ennemi, vous ne considérez pas cet espace comme un terrain difficile.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype acrobate.

CONTORSIONNISTE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'acrobate

Vous pouvez vous sortir de situations périlleuses remarquablement vite, ce qui constitue un avantage face aux ennemis qui tentent de vous coincer. Vous gagnez le don de compétence Se faufiler rapidement et si vous êtes maître en Acrobaties, vous pouvez Vous faufiler à pleine Vitesse. Lorsque vous réussissez à vous Échapper en utilisant Acrobaties, la créature à laquelle vous avez Échappé est prise au dépourvu par la prochaine attaque que vous effectuez contre elle avant la fin de votre prochain tour.

ESQUIVE EN ARRIÈRE ↻

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'acrobate

Déclencheur. Vous êtes la cible d'une attaque au corps à corps.

Conditions. Vous savez qu'on vous attaque et n'êtes pas pris au dépourvu.

Vous utilisez vos aptitudes acrobatiques pour éviter une attaque et pouvez tirer parti de l'élan pour continuer à vous déplacer. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +1 à la CA contre l'attaque à l'origine du déclenchement. Si l'attaque rate, vous pouvez Faire un pas après la Frappe. Si vous êtes maître en Acrobaties, vous pouvez Faire un pas de 3 m au lieu de 1,5 m.

SAUTEUR ÉLÉGANT

DON 7

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement de l'acrobate, maître en Acrobaties

La masse et les muscles sont inutiles lorsque vous bondissez, seuls la grâce et l'équilibre comptent. Vous pouvez faire un test d'Acrobaties plutôt que d'Athlétisme pour effectuer un Saut en hauteur ou en longueur.

FRAPPE ACROBATIQUE ✦

DON 8

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION DÉPLACEMENT

Prérequis Dévouement de l'acrobate

Conditions. Vous êtes adjacent à un ennemi.

Effectuez un test d'Acrobaties contre le DD de Réflexes d'un adversaire adjacent.

Succès critique. Vous traversez l'espace de l'ennemi jusqu'à un espace



inoccupé se situant en face de votre position originelle. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions. Vous ne pouvez pas aller plus loin que votre Vitesse et devez terminer votre déplacement à un endroit adjacent à l'ennemi dont vous avez traversé l'espace. Après votre déplacement, vous infligez une Frappe au corps à corps à ce dernier et il est pris au dépourvu contre cette Frappe.

Succès. Comme un succès critique mais l'ennemi n'est pas pris au dépourvu contre la Frappe.

Échec. Vous restez dans votre espace d'origine mais pouvez toujours effectuer la Frappe.

Échec critique. Aucun effet.

OPPORTUNISTE ACROBATE ✦

DON 10

ARCHÉTYPE ATTAQUE

Prérequis Dévouement de l'acrobate

Fréquence une fois par minute

Conditions. Votre dernière action était un Déplacement acrobatique ou une Frappe acrobatique et vous avez réussi à traverser l'espace d'un ennemi.

Vous utilisez une explosion d'endurance pour effectuer une incroyable prouesse acrobatique alors que vous foncez dans l'espace de votre ennemi, ce qui le laisse à terre, allongé sur le dos. Vous tentez de faire un Croc-en-jambe à l'ennemi dont vous avez traversé l'espace. Vous pouvez faire un test d'Acrobaties plutôt que d'Athlétisme.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

AMATEUR DE TALISMANS

La représentation classique que l'on se fait de la magie est celle d'un vénérable magicien étudiant de près un très vieux livre de sorts. Mais la magie est bien plus que cela : c'est la pensée, la volonté et l'action et, avec les bons talismans, vous pouvez même faire de l'entaille d'une épée un acte profondément magique. Tout cela dépend des petits talismans magiques que vous fixez à votre équipement. Vous savez fabriquer et utiliser les talismans convenant à n'importe quelle situation.

DÉVOUEMENT DE L'AMATEUR DE TALISMANS DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Vous êtes qualifié dans l'usage de talismans et de tout attirail magique similaire. Cet entraînement a pu vous être octroyé dans une salle de classe ordinaire ou par une accumulation de magie populaire apprise au fil du temps. Vous pouvez fabriquer des talismans et connaissez les formules de tous les talismans ordinaires du *Livre de base* égaux ou inférieurs à votre niveau. Vous vous souvenez de leurs formules et n'avez pas besoin de formulaire.

En outre, vous transportez une collection de babioles magiques que vous pouvez changer en talismans temporaires. Chaque jour pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez fabriquer deux talismans avec un objet n'excédant pas la moitié de votre niveau. Vous devez connaître les formules de chaque talisman. Un talisman créé de cette façon est un objet temporaire et perd sa magie lors de vos prochains préparatifs quotidiens si vous ne l'avez pas encore utilisé.

Enfin, quand vous Fixez un talisman, vous pouvez (qu'importe la combinaison) fixer ou ôter jusqu'à quatre talismans en l'espace de 10 min.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype amateur de talismans.

RÉPARATION RAPIDE DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'amateur de talismans

Vous êtes capable de fixer un talisman avec un peu de colle et de corde. Vous gagnez le don de compétence Fixation rapide (p. 204) même si vous ne remplissez pas ses prérequis. Quand vous l'utilisez, vous pouvez fixer ou ôter jusqu'à quatre talismans en 1 min au lieu d'un seul.

Au niveau 12, ce don vous octroie la capacité de Fixer un talisman grâce à une activité à trois actions, qu'importe votre maîtrise en Artisanat.

SINCÈRE AMATEUR DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'amateur de talismans

En rationalisant votre processus et en amassant des matériaux de talismans supplémentaires, vous pouvez en construire un peu plus chaque jour. Vous pouvez créer deux talismans additionnels durant vos préparatifs quotidiens.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don une deuxième fois si vous êtes de niveau 14 ou plus.

SAGE TALISMANIQUE DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'amateur de talismans

Vous en avez oublié plus à propos des talismans que des guerriers inférieurs n'en sauront jamais. D'habitude, fixer plusieurs talismans sur un objet les supprime, mais lorsque vous Fixez un talisman, vous pouvez traiter un objet sur lequel vous travaillez de façon spéciale, lui permettant de posséder deux talismans actifs en même temps. Ce traitement spécial prend fin si vous utilisez Fixer un talisman de cette manière pour un autre objet.



ARCHÉOLOGUE

Les aventuriers pillent les tombes pour le profit matériel, mais les véritables archéologues chérissent le savoir que contiennent ces sites. Vous pourriez atteindre vos objectifs grâce à un apprentissage érudit, un entraînement pour surmonter les tours et les pièges d'anciens peuples et de rivaux, un entraînement magique ou même une chance inexplicée.

Dons supplémentaires : 4^e Dénicheur de pièges (*Livre de base* p. 207) ; 10^e Retardement de piège (*Livre de base* p. 211)

DÉVOUEMENT DE L'ARCHÉOLOGUE DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Perception, Société et Vol

Vous étudiez les peuples et leur histoire et poursuivez sans relâche le savoir et les artefacts issus du passé. Vous devenez expert en Société et Vol et gagnez un bonus de circonstances de +1 pour Se souvenir d'anciens peuples, de leur culture et de leur histoire.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype archéologue.

CONNAISSEUR DE LA MAGIE DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'archéologue

Les études sont la clé de votre succès, mais un peu de magie s'avère utile lorsqu'il s'agit de découvrir les secrets du passé. Vous gagnez *détection de la magie*, *assistance divine* et *lecture de l'aura* comme des tours de magie occultes innés.

CONNAISSEUR DES COLONIES DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement de l'archéologue

Vos études vous ouvrent de nouveaux horizons. Vous devenez expert dans une compétence de Connaissance à propos d'une colonie spécifique. Si vous étiez déjà qualifié dans cette compétence, vous devenez également qualifié dans une compétence concernant une autre colonie de votre choix. Choisissez une seule langue, courante ou peu courante, très répandue dans cette colonie. Vous apprenez cette langue.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. Lorsque vous le sélectionnez une seconde fois, choisissez une colonie différente.

IDENTIFICATION ÉRUDITE DON 7

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement de l'archéologue, maître en Société

Vous avez le savoir nécessaire pour comprendre les textes anciens et les artefacts culturels. Vous pouvez utiliser Société pour Déciffrer un texte, qu'importe le type d'écrit que vous examinez. Vous pouvez aussi l'utiliser pour Identifier la magie en examinant un objet ou un lieu magique ayant une grande importance culturelle.

CHANCE DE L'ARCHÉOLOGUE DON 8

ARCHÉTYPE FORTUNE

Prérequis Dévouement de l'archéologue

Fréquence une fois par heure

Déclencheur. Vous échouez à un test contre un piège, comme un test de Vol pour Désamorcer le piège ou un test de Réflexes pour éviter ses effets.

Vous n'êtes pas simplement talentueux : votre envie d'exhumer les secrets du passé vous confère une espèce de chance assez étrange. Relancez le test raté et conservez le nouveau résultat.

CONNAISSEUR DE LA MAGIE SUPÉRIEUR DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'archéologue, Connaissseur de la magie

Vous approfondissez vos études de la magie, ce qui vous permet de trouver le bon chemin, de détecter des objets et de cacher ces derniers à des rivaux sans scrupule. Vous pouvez lancer *augure*, *localisation* et *antidétection* comme des sorts innés occultes avec une utilisation d'une fois par jour pour chacun d'entre eux. Vous ne pouvez lancer le sort *antidétection* que sur un objet et il est immédiatement intensifié au même niveau de sort que vos tours de magie de Connaissseur de la magie.



INTRODUCTION

ASCENDANCES ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
INDEX

ARCHER SURNATUREL

Bien que beaucoup d'archers considèrent leur métier à la fois comme une forme d'art et un moyen de combat, un petit nombre d'entre eux cherche à perfectionner leurs compétences grâce à la magie et vous en faites partie. En renforçant vos capacités

athlétiques et martiales avec des talents mystiques, vous atteignez de rares sommets à l'arc ou à l'arbalète : changer les flèches ou les carreaux en munitions surnaturelles, lancer des flèches qui zigzaguent de façon presque infaillible jusqu'à leur cible ou utiliser des flèches liées à des sorts et même à une mort instantanée.

Bien que le fait d'avoir quelques capacités d'incantation augmente vos flexibilité et puissance potentielles en tant qu'archer surnaturel, vous pourriez apprendre les secrets de ces arts et la magie de l'arc dans votre propre intérêt, sans être indépendamment doué pour l'incantation.

Dons supplémentaires : 20° Volée invraisemblable (*Livre de base* p. 201)

DÉVOUEMENT DE L'ARCHER SURNATUREL

DON 6

ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT | MAGIQUE

Prérequis expert avec au moins un type d'arc

Vous associez votre archerie à la magie, ce qui crée de puissants résultats.

Si vous ne lancez pas déjà des sorts à partir d'emplacements, vous apprenez à lancer des sorts spontanés et gagnez l'activité Lancer un sort. Vous gagnez un répertoire de sorts avec un tour de magie de votre choix, issu d'une liste de sorts de votre choix. Vous choisissez ce tour de magie parmi les sorts ordinaires de la liste de sorts sélectionnée ou parmi les autres sorts auxquels vous avez accès sur cette liste. Ce tour de magie doit nécessiter un jet d'attaque de sort. Vous êtes qualifié en jets d'attaque de sort et en DD des sorts pour cette tradition. Votre caractéristique essentielle pour lancer un sort est le Charisme.

Si vous lanciez déjà des sorts à partir d'emplacements, vous apprenez un tour de magie supplémentaire de cette tradition.

Si vous êtes un incantateur préparé, vous pouvez préparer ce sort en plus de vos tours de magie habituels par jour. Si vous êtes un incantateur spontané, vous ajoutez ce tour de magie à votre répertoire de sorts.

Vous gagnez également Tir surnaturel.

Tir surnaturel **◆◆◆ Conditions.** Vous maniez un arc ; **Effet.** Vous lancez un sort dont l'incantation nécessite 1 ou 2 actions, ainsi qu'un jet d'attaque de sort. Les effets du sort n'apparaissent pas immédiatement mais imprègnent l'arc que vous maniez. Faites une Frappe avec cet arc. Votre sort s'envole avec la munition et le résultat de votre jet d'attaque détermine ses effets et ceux de la Frappe. Cela compte comme deux attaques pour votre malus d'attaques multiples et le malus n'augmente pas avant que les deux attaques n'aient été effectuées.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype archer surnaturel.

INCANTATION BASIQUE DE L'ARCHER SURNATUREL

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'archer surnaturel

Vous gagnez les avantages d'incantation basiques (p. 150). Chaque fois que vous obtenez, de cet archétype, un emplacement de sort



d'un nouveau niveau, vous ajoutez un sort du niveau approprié à votre répertoire : un sort ordinaire de la tradition choisie ou un autre sort de cette tradition que vous avez appris ou découvert.

FLÈCHE ENCHANTEUSE DON 8

ARCHÉTYPE ÉMOTION ENCHANTEMENT MAGIQUE MENTAL

Prérequis Dévouement de l'archer surnaturel

D'un simple murmure emporté par le vent, vous enchantez vos munitions pour rendre un ennemi plus vulnérable à vos attaques. Effectuez une Frappe avec un arc. Si vous réussissez, la cible subit 2d6 dégâts mentaux supplémentaires. Sur un succès critique, la cible devient également étourdie 1. Les dégâts mentaux augmentent à 3d6 si votre arc possède une rune de *frappe supérieure* ou à 4d6 s'il possède une rune de *frappe majeure*.

FLÈCHE MAGIQUE DON 8

ARCHÉTYPE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prérequis Dévouement de l'archer surnaturel

Fréquence une fois par round

Vous imprégnez vos munitions de puissance surnaturelle. Quand vous sélectionnez ce don, choisissez trois types de munitions magiques ordinaires de niveau 4 ou moins dans le *Livre de base* (page 561) ou dans celui-ci (p. 256–259). Votre MJ peut vous autoriser à choisir parmi d'autres types de munitions magiques, comme les munitions peu courantes ou les munitions d'autres livres.

Quand vous utilisez Flèche magique, vous changez une flèche ou un carreau non-magique en une munition d'un type choisi. Vous devez tirer cette munition avant la fin de votre prochain tour ou sa magie se dissipera. Si la munition a une entrée Activer, vous devez toujours dépenser les actions requises pour activer la munition avant de la tirer. Quand vous utilisez Flèche magique, vous pouvez choisir un type de munition magique habituellement indisponible pour le type de munition que vous utilisez : par exemple, vous pouvez utiliser *carreau d'escalade* avec une flèche, même si cette munition magique n'est généralement disponible que pour les carreaux.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois. À chaque fois, sélectionnez trois types de munitions de la façon décrite précédemment.

FLÈCHE PRÉCIEUSE DON 8

ARCHÉTYPE MAGIQUE TRANSMUTATION

Prérequis Dévouement de l'archer surnaturel

Vous enchantez une munition avec l'essence magique d'un matériau précieux, ce qui vous permet d'exploiter les faiblesses de certaines créatures. Choisissez le fer froid ou l'argent. Si vous tirez la flèche avant la fin de votre tour, on considère qu'elle est faite de ce matériau. Au niveau 14, ajoutez l'adamantium à la liste des matériaux que vous pouvez choisir.

INCANTATION EXPERTE DE L'ARCHER SURNATUREL DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation basique de l'archer surnaturel

Vous gagnez les avantages d'incantation experts (p. 150).

FLÈCHE TRAQUEUSE DON 14

ARCHÉTYPE DIVINATION MAGIQUE

Prérequis Dévouement de l'archer surnaturel

FLÈCHES ELFIQUES

La capacité d'imprégner les tirs à l'arc d'énergie surnaturelle est souvent considérée comme une sorte de magie elfique. Il est vrai que les elfes furent les premiers à développer l'archerie surnaturelle en tant qu'art martial et que beaucoup d'archers surnaturels sont des elfes ou des demi-elfes, mais d'autres peuples ont appris et développé leur propre forme d'archerie surnaturelle.

Certains murmurent que des régions éloignées au sud possèdent leurs propres dévouements basés sur l'archerie élémentaire, tandis que les étranges et mystérieux chasseurs du bois d'Usk font appel à une forme de magie d'ombre ténébreuse. Des rumeurs dérangeantes déclarent que les diables ont développé une forme diabolique d'archerie magique qui peut piéger l'âme et la lier aux Enfers, mais seulement pour un court moment. Comme toute forme de magie, la discipline de l'archerie surnaturelle continuera à se développer parmi ses pratiquants du multivers.

Vos tirs contournent les coins à toute vitesse et suivent des angles impossibles pour atteindre votre cible. Faites une Frappe avec un arc contre un ennemi que vous voyez : la munition voyage jusqu'à votre cible, même près des coins. Vous ignorez l'état masqué et tous les abris dont elle bénéficie.

FLÈCHE DE PHASE DON 16

ARCHÉTYPE INVOCATION MAGIQUE

Prérequis Dévouement de l'archer surnaturel

Fréquence une fois par jour

Vous pouvez concentrer une immense quantité de magie pour créer une munition qui passe à travers n'importe quoi excepté votre cible. Faites une Frappe avec un arc contre un ennemi que vous observez ou qui vous est caché (mais pas non détecté). La munition voyage jusqu'à votre cible en ligne droite, traversant toutes les barrières ou les murs sur son chemin, excepté les obstacles magiques qui arrêtent la flèche. Le tir ignore tous les abris, les états masqué, caché et les bonus de circonstances à la CA conférés par des boucliers. Il a un bonus de statut de +4 pour toucher les créatures portant tout type d'armure. Les dégâts de la Frappe ne peuvent pas être réduits avec une réaction Blocage au bouclier si le bouclier n'est pas magique.

FLÈCHE DE MORT DON 18

ARCHÉTYPE MAGIQUE NÉCROMANCIE

Prérequis Dévouement de l'archer surnaturel

Fréquence une fois par jour

Vous modifiez une flèche ou un carreau pour tuer votre cible en un seul coup puissant. Effectuez une Frappe avec un arc. Si vous réussissez, vous infligez 10d10 dégâts de précision supplémentaires. Sur un coup critique, la cible doit aussi réussir un jet de Vigueur contre votre DD de classe ou DD des sorts, selon lequel est le plus haut, ou être immédiatement tuée. Ce jet de sauvegarde possède les traits mort et mise hors de combat.

INCANTATION DE MAÎTRE DE L'ARCHER SURNATUREL DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Incantation experte de l'archer surnaturel

Vous gagnez les avantages d'Incantation maîtres (p. 150).

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

ARCHER

Les arcs en tout genre sont de puissantes armes. Les généraux comme les chasseurs reconnaissent le pouvoir d'infliger la mort depuis de longues distances et à couvert. Ceux qui sont dévoués aux arcs (depuis les mystérieux étrangers parés de capes jusqu'aux tireurs embusqués impitoyables) sont souvent considérés avec un mélange de peur et de respect. Comme tout adepte des armes, les compétences de l'archer ont été forgées grâce à l'expérience et à une pratique constante. Un véritable archer ne fait qu'un avec son arc et est capable d'accomplir avec cette arme des choses que la plupart des gens considèrent impossibles ou, tout du moins, presque magiques.



Dons supplémentaires : 4^e Tir à bout portant (*Livre de base* p. 145), Tir de soutien (*Livre de base* p. 146) ; 6^e Double tir (*Livre de base* p. 146), Rechargement en courant (*Livre de base* p. 196), Tir de séparation (p. 128) ; 8^e Triple tir (*Livre de base* p. 149) ; 10^e Posture de tir mobile (*Livre de base* p. 149) ; 18^e Posture de tirs multiples (*Livre de base* p. 153)

DÉVOUEMENT DE L'ARCHER

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Vous devenez qualifié avec toutes les armes de guerre et les armes simples appartenant au groupe des arcs. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise experte ou supérieure avec certaines armes, vous gagnez également cette maîtrise pour toutes les armes de guerre et les armes simples appartenant au groupe des arcs. Si vous êtes au moins expert avec l'arc que vous maniez, vous avez accès à l'effet critique spécialisé de celui-ci.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype archer.

TIR RAPIDE

DON 4

ARCHÉTYPE OUVERTURE

Prérequis Dévouement de l'archer

Vous dégainez votre arc et attaquez dans une même action.

Vous interagissez pour dégainer une arme appartenant au groupe arc qui est chargée ou à un rechargement de 0, puis Frappez avec cette arme.

FORMATION AU MANIEMENT D'ARCS

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'archer

Grâce à une pratique constante et aux épreuves de l'expérience, vous devenez encore plus doué avec les arcs avancés. Vous obtenez la maîtrise de tous les arcs évolués comme s'ils étaient des armes de guerre dans le groupe d'armes arc.

TERREUR À L'ARBALÈTE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'archer

Muni de votre arbalète, vous êtes une vraie pile électrique. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux dégâts avec les arbalètes. Si l'arbalète est une arme simple, augmentez également d'un cran la taille du dé de dégâts de vos attaques avec cette arme. Comme d'habitude, cette augmentation ne peut pas être cumulée avec d'autres pouvoirs qui altèrent les dés de dégâts d'arme (comme le don de rôdeur Arbalétrier émérite).

VISÉE DE L'ARCHER

DON 8

ARCHÉTYPE CONCENTRATION

Prérequis Dévouement de l'archer

Vous ralentissez, vous concentrez puis effectuez un tir minutieux. Faites une Frappe à distance avec une arme dans le groupe des arcs. Vous bénéficiez d'un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque et vous ignorez l'état masqué de la cible. Si votre cible est cachée, réduisez le test nu dû à la condition cachée de 11 à 5.

ARTISTE MARTIAL

Vous vous êtes exercé aux arts martiaux, ce qui rend vos frappes à mains nues létales. Vous ne recherchez ni mysticisme ni illumination et ne considérez pas cet entraînement comme un moyen supérieur d'accès à la sagesse. Votre voie est celle du poing frappant la chair, de la main qui dévie la lame et du coup de pied dévastateur qui renverse votre ennemi. Votre entraînement est concentré et pratique et, étant donné que vous avez transformé chaque partie de votre corps en arme, vous n'êtes jamais démuni. Vous pourriez avoir appris ces techniques dans un dojo ou une école dédiée au renforcement du corps, ou bien dans des rixes de rues et des combats de bar, car ce mélange mortel lie instinct et constitution athlétique intense.

Dons supplémentaires : 4^e Focalisation du lutteur (*Livre de base* p. 172), Posture chancelante (p. 132), Posture de la grue (*Livre de base* p. 170), Posture de la montagne (*Livre de base* p. 170), Posture du dragon (*Livre de base* p. 171), Posture du gorille (p. 132), Posture du loup (*Livre de base* p. 171), Posture du tigre (*Livre de base* p. 171) ; 8^e Bastion de la montagne (*Livre de base* p. 172), Battement d'ailes de la grue (*Livre de base* p. 173), Feinte chancelante (p. 133), Martèlement du gorille (p. 133), Rugissement du dragon (*Livre de base* p. 174), Taillade du tigre (*Livre de base* p. 174), Traction du loup (*Livre de base* p. 174) ; 16^e Tremblement de la montagne (*Livre de base* p. 176)

DÉVOUEMENT DE L'ARTISTE MARTIAL

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Vous vous êtes entraîné pour faire de vos poings des armes mortelles. Le dé de dégâts de vos attaques de poings à mains nues devient 1d6 au lieu de 1d4. Vous n'appliquez pas le malus de circonstances de -2 quand vous effectuez une attaque létale avec vos attaques à mains nues non létales. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise experte ou supérieure avec certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise avec toutes vos attaques à mains nues.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype artiste martial.

FRAPPE ENCHAÎNÉE

DON 6

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement de l'artiste martial

Conditions. Votre dernière action était une Frappe manquée avec une attaque à mains nues au corps à corps.

Vous vous êtes entraîné à utiliser tout votre corps comme une arme et quand vous ratez une attaque, vous pouvez en général la réitérer avec une partie du corps différente et infliger des dégâts malgré tout. Faites une autre Frappe avec une attaque à mains nues au corps à corps en utilisant, le cas échéant, le même malus d'attaques multiples que pour la Frappe manquée.

COUP DOULOUREUX

DON 8

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement de l'artiste martial

Vous savez comment asséner des coups puissants et concentrés qui

contournent les résistances de vos ennemis. Faites une Frappe à mains nues au corps à corps. Elle compte comme deux attaques pour le calcul de votre malus d'attaques multiples. Si elle touche, vous infligez deux dés de dégâts d'arme supplémentaires. Si vous êtes de niveau 18 ou plus, passez à trois dés de dégâts d'arme supplémentaires.

Cette attaque ignore une quantité de résistance aux dégâts physiques ou à un type de dégâts physiques spécifique égale à votre niveau.

CHEMIN DU FER

DON 14

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement de l'artiste martial

Fréquence une fois par minute

Au prix d'un grand effort, vous vous frayez un chemin au milieu de vos ennemis, les frappant tour à tour au passage. Vous Marchez rapidement. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions. Vous pouvez faire au maximum trois frappes durant votre déplacement, chacune contre un ennemi différent. Chaque attaque compte pour votre malus d'attaques multiples, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.



INTRODUCTION

ASCENDANCES ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE ET INDEX

ASSASSIN

Les assassinats ciblés commis grâce à la discrétion et aux subterfuges appartiennent au domaine de prédilection des assassins. Bien que les assassins soient pour la plupart mauvais et doués pour ôter des vies, certains obéissent à un code moral, s'attaquant aux personnes malfaisantes, cruelles ou qui se complaisent dans des déchaînements d'agression et de pouvoir.

Dons supplémentaires : 4^e Résistance au poison (*Livre de base* p. 77) ; 6^e Agresseur furtif (*Livre de base* p. 231), Arme empoisonnée (*Livre de base* p. 208) ; 10^e Arme empoisonnée améliorée (*Livre de base* p. 210)

DÉVOUEMENT DE L'ASSASSIN

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis Artisanat alchimique ; qualifié en Artisanat, Duperie et Discrétion
Vous vous êtes entraîné pour assassiner vos ennemis avec ténacité et précision. Vous gagnez l'activité Condamner à mort.

Condamner à mort **◆◆◆** **Conditions.** Vous pouvez voir et entendre la créature que vous voulez condamner ; **Effet.** Vous désignez une créature unique comme condamnée. Cela dure jusqu'à ce qu'elle meure ou que vous utilisiez à nouveau Condamner à mort. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception pour Chercher votre condamné et aux tests de Duperie pour Feinter ce dernier. Vos attaques avec des armes aux traits agile ou finesse ainsi qu'à mains nues gagnent les traits traître et mortel d6 quand vous attaquez votre condamné. Si l'attaque d'arme ou à mains nues possède déjà le trait mortel, augmentez la taille des dés de dégâts mortels d'un cran au lieu de lui donner mortel d6.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons de l'archétype assassin.

ATTAQUE SURPRISE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'assassin

Vous agissez avant que vos ennemis n'en aient le temps. Au premier round de combat, si vous lancez un dé de Duperie ou de Discrétion afin de déterminer votre rang d'initiative, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu face à vous.

TRAÎTRE EXPERT

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'assassin

Quand vous Frappez un ennemi pris au dépourvu avec une arme possédant le trait traître, vous infligez 2 dégâts de précision supplémentaires au lieu de 1. Si l'arme est une *arme* +3, vous infligez 4 dégâts de précision supplémentaires au lieu de 2.

ANGE DE LA MORT

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'assassin

Toutes vos Frappes contre une créature que vous avez Condamnée à mort ont le trait mortel, c'est pourquoi cette dernière est tuée instantanément si elle est réduite à 0 point de vie. Quand elle est tuée de cette façon, les tentatives de communication, de la ramener à la vie, de la changer en mort-vivant ou d'altérer sa vie après la mort d'une quelconque façon échouent, à moins que le niveau de contre de l'effet soit supérieur à la moitié de votre niveau lorsque vous l'avez tuée (arrondi au plus haut) ou qu'il provienne d'un artefact ou d'une divinité.

ASSASSINAT ◆◆

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'assassin

Conditions. Vous avez désigné un condamné en utilisant Condamner à mort et vous passez complètement inaperçu pour lui.

Vous frappez d'un mouvement rapide dans une tentative de le tuer sur le coup. Faites une Frappe contre votre condamné. Si vous touchez votre cible, elle subit 6d6 dégâts de précision supplémentaires avec un jet de Vigueur basique contre votre DD de classe ou de sort, selon lequel est le plus élevé. Si elle obtient un échec critique, elle meurt. Il s'agit d'un effet de mise hors de combat. La créature est ensuite temporairement immunisée contre Assassinat pendant 24h.



CAVALIER

Vous êtes un guerrier talentueux et dévoué sur le champ de bataille, spécialisé dans le combat sur le dos d'un puissant compagnon animal qui vous sert de monture. Vous faites une équipe sans pareille, vous déplaçant avec l'intention commune de devenir une force puissante sur le champ de bataille. Vous pourriez manier une bannière à l'effigie d'une grande organisation, d'un seigneur ou d'un idéal que vous soutenez, ou vous battre uniquement dans le but d'enrichir vos propres prestige, réputation et caisses.

DÉVOUEMENT DU CAVALIER

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Nature ou Société

Vous gagnez un jeune compagnon animal (*Livre de base* p. 214) qui vous sert de monture. Vous pouvez le choisir parmi les compagnons animaux possédant le pouvoir spécial monture ou parmi les options supplémentaires de votre serment, déterminées par le MJ. Il doit faire au minimum une taille de plus que vous, mais si l'animal est au départ Petit, vous pouvez commencer avec une version Moyenne de celui-ci (en ne changeant aucune statistique hormis sa taille).

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype cavalier. Cette restriction est levée si vous avez prêté serment à une organisation associée à l'autre don de dévouement. Par exemple, si vous avez prêté serment à l'ordre d'un Chevalier infernal, vous pouvez obtenir des dons de dévouement de Chevalier infernal sans avoir besoin de gagner d'autres dons de l'archétype cavalier avant cela.

BANNIÈRE DU CAVALIER

DON 4

PEU COURANT ARCHÉTYPE ÉMOTION MENTAL VISUEL

Prérequis Dévouement du cavalier

Conditions. Vous avez prêté serment à une organisation ou un idéal spécifique (voir l'encadré Serments des cavaliers).

Sur votre monture, vous érigez la bannière à laquelle vous êtes lié par serment, augmentant le moral de vos alliés. Vous et tous vos alliés à 9 m ou moins gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets de Volonté et aux DD contre les effets de terreur. Si votre bannière est détruite ou rangée, les alliés à 9 m ou moins deviennent effrayés 1.

CHARGE DU CAVALIER

DON 4

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du cavalier

Conditions. Vous chevauchez votre monture.

Vous Dirigez un animal pour ordonner à votre monture de Marcher rapidement deux fois. Durant ce mouvement, vous pouvez à tout moment Frapper un ennemi qui se situe dans votre allonge ou dans le premier facteur de portée d'une arme à distance. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre jet d'attaque.



INTRODUCTION

ASCÉDANCES
ÉPIQUES

CASSES

AR

MORTS

OBJETS

SAIRE
INDEX

MONTURE IMPRESSIONNANTE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du cavalier

Vous avez entraîné votre monture pour qu'elle devienne une puissante force sur le champ de bataille. La monture gagnée grâce au don Dévouement du cavalier devient un compagnon animal adulte, ce qui lui confère des capacités supplémentaires. Lors d'une rencontre, même si vous n'effectuez pas l'action Diriger un animal, votre compagnon animal peut toujours effectuer une action à votre tour pour Marcher rapidement ou Frapper.

MONTURE RAPIDE

DON 4

ARCHÉTYPE **COMPÉTENCE**

Prérequis Dévouement du cavalier, expert en Nature

Conditions. Vous vous trouvez sur une case adjacente à une créature qui fait au moins une catégorie de taille de plus que la vôtre et qui accepte d'être votre monture.

Vous et votre monture pouvez passer à l'action au dernier moment. Vous mettez en selle sur la créature et Dirigez l'animal avec un ordre de votre choix.

BOUCLIER MONTÉ

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du cavalier

Vous vous êtes entraîné afin d'utiliser votre bouclier pour vous défendre tous les deux, vous et votre monture. Quand vous Levez un bouclier en selle, vous et votre monture gagnez le bonus de circonstances du bouclier à votre CA. Si vous possédez la réaction Blocage au bouclier, vous pouvez l'utiliser si votre monture subit des dégâts, tant que vous la chevauchez. Le cas échéant, le bouclier bloque les dégâts que devrait subir votre monture au lieu de bloquer ceux que vous devriez subir, en appliquant les règles normales du Blocage au bouclier.

DÉFENDRE LA MONTURE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du cavalier

Déclencheur. Un ennemi fait un jet d'attaque contre votre monture alors que vous la chevauchez.

Vous vous interposez entre l'attaquant et votre monture pour qu'elle ne soit pas blessée. Utilisez votre propre CA à la place de celle de votre monture contre l'attaque déclencheur. Si l'attaque déclencheur réussit, vous subissez ses effets à la place de votre monture.

MONTURE EXTRAORDINAIRE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Monture impressionnante

La monture dont vous prenez soin et que vous entraînez peut à présent exploiter son plein potentiel. La monture octroyée par le don Dévouement du cavalier devient un compagnon animal sauvage ou agile (vous choisissez), ce qui lui confère des capacités supplémentaires déterminées par le type de compagnon.

CHARGE PIÉTINANTE

DON 10

ARCHÉTYPE **SOPHISTICATION**

Prérequis Dévouement du cavalier

Conditions. Vous chevauchez une monture qui possède une Frappe au corps à corps avec ses pattes (griffes, serres, sabot, etc.).

Vous faites avancer votre monture, piétinant les ennemis sur votre passage. Vous ordonnez à votre monture de Marcher rapidement dans

SERMENTS DES CAVALIERS

Beaucoup de cavaliers jurent de servir des organisations ou individus spécifiques comme une famille noble, un souverain, un ordre de chevaliers ou d'autres organisations et idéaux particuliers. Un cavalier qui s'engage envers un ordre ou un idéal doit faire respecter ses édits mais est également soumis à tous ses anathèmes : par exemple, un cavalier prêtant serment à l'ordre animal des druides serait lié à cet anathème, tandis qu'un cavalier prêtant serment à l'église d'Abadar vivrait selon les mêmes normes que ses prêtres. Si vous jurez allégeance à une entité ou une cause sans anathème indiqué, vous et votre MJ devriez déterminer les édits et l'anathème associés à votre serment.

Les cavaliers ayant prêté serment peuvent accéder à certains pouvoirs liés à ce dernier, comme Bannière du cavalier. Si vous violez l'anathème de votre serment, vous n'avez plus accès à ces pouvoirs jusqu'à ce que vous bénéficiiez d'un rituel *pénitence*. Changer le sujet de votre serment revient à réapprendre une capacité de classe.

la limite de ce que sa Vitesse lui permet (ou de Creuser, Escalader, Voler ou Nager si elle possède le type de mouvement correspondant) et de traverser l'espace de tout ennemi plus petit qu'elle sur votre chemin. Elle inflige les dégâts de sa Frappe au corps à corps avec ses pattes aux créatures dont vous avez traversé l'espace, sujets à un jet de Réflexes basique contre le DD d'Athlétisme de votre monture. En cas d'échec critique, la créature devient prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous ne pouvez blesser qu'une fois une créature donnée durant ce mouvement.

DÉSARÇONNER

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du cavalier

Conditions. Vous chevauchez votre monture et maniez une arme de joute.

Vous tentez de faire tomber un adversaire de sa monture. Faites une Frappe au corps à corps contre un ennemi en selle. Si vous le touchez, effectuez un test d'Athlétisme contre son DD de Réflexes. Sur un succès, il est renversé de sa monture dans un espace de son choix adjacent à cette dernière. Sur un succès critique, il tombe à terre.

MONTURE SPÉCIALISÉE

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Monture extraordinaire

Vous avez entraîné votre monture pour qu'elle s'en sorte dans des situations inhabituelles ou extrêmes, lui conférant des pouvoirs bien supérieurs à ceux de ses semblables. Votre monture gagne une spécialisation de votre choix.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à trois fois. Choisissez une spécialisation différente pour votre monture à chaque fois. Elle ne peut pas en posséder plus de trois.

CAVALIER LÉGENDAIRE

DON 20

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du cavalier

Vous et votre monture vous déplacez comme un seul être, vous comprenant sans peine. Quand vous chevauchez votre monture, vous êtes accéléré : vous pouvez utiliser cette action supplémentaire uniquement pour diriger votre monture en utilisant l'action de compétence Diriger un animal.

CÉLÉBRITÉ

Vous êtes une personnalité spéciale... Et vous le savez. Vous n'êtes pas seulement à l'aise sous le feu des projecteurs, vous en êtes fou. Bien que les célébrités traditionnelles soient des musiciens ou d'autres types de saltimbanques, vous pourriez être connu pour n'importe quel métier.

DÉVOUEMENT DE LA CÉLÉBRITÉ

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Plus les gens vous regardent, plus vous êtes satisfait et vous saisissez chaque opportunité d'humilier les autres lorsque leurs représentations ne sont pas parfaites. Vous gagnez la réaction **Voler la vedette**. En outre, lorsque vous Gagnez de l'argent, si le niveau de la tâche est plus élevé que le vôtre, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à votre test pour Gagner de l'argent.

Voler la vedette ➤ **Déclencheur**. Un ennemi fait un test de compétence et n'obtient pas un succès critique ; **Effet**. Après que votre ennemi a fait de son mieux, vous montrez à tout le monde comment il faut s'y prendre. Faites un test avec la compétence qui a déclenché cette réaction.

Succès critique. Vous bénéficiez d'un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de Perception et de compétence jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Succès. Comme le succès critique, mais vous gagnez ces avantages uniquement si la créature déclencheur a échoué à son test de compétence.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype célébrité.

INFATIGABLE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de la célébrité

Déclencheur. Vous allez subir l'état fatigué.

Conditions. Vous êtes observé par au moins trois créatures qui ne sont pas des ennemis.

Tant que vous avez un public, vous pouvez continuer à vous produire. D'ailleurs, c'est une obligation : vous avez un devoir envers vos fans ! Vous retardez les effets de l'état fatigué durant une minute ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus observé par les créatures requises, selon ce qui arrive en premier. Si l'état fatigué a une durée, cette dernière ne commence à s'écouler qu'après ce délai. Vous ne pouvez pas retarder une seconde fois ou annuler l'état fatigué lorsque ce pouvoir prend fin.

REGARD HYPNOTISANT

DON 6

ARCHÉTYPE ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL VISUEL

Prérequis Dévouement de la célébrité

Quand vous regardez quelqu'un dans les yeux, cette personne est incapable de détourner le regard. Ciblez une créature de votre choix. Elle doit réussir un jet de Volonté ou être fascinée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à votre DD de classe ou des sorts, selon lequel est le plus haut. Si la créature réussit son jet ou que sa fascination prend fin suite à une action hostile, elle devient temporairement immunisée contre votre Regard hypnotisant pendant un jour.

Quand vous sélectionnez ce don, il gagne le trait arcanique ou occulte : une fois que vous avez fait ce choix, vous ne pouvez pas revenir en arrière.

ATTIRER L'ATTENTION

DON 10

ARCHÉTYPE AUDIBLE ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL VISUEL

Prérequis Dévouement de la célébrité

Vous attirez l'attention de tous ceux qui vous entourent avec élégance, vous assurant que leur regard soient braqués uniquement sur vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Lorsque les créatures à 9 m ou moins de vous tentent un jet de sauvegarde contre d'autres effets visuels, le degré de succès de leur résultat augmente d'un cran. Tout ennemi dans la zone tentant d'utiliser un effet visuel qui implique de se concentrer sur une créature particulière (comme Focaliser le regard d'une méduse) doit réussir un jet de Volonté contre votre DD de classe ou des sorts, selon lequel est le plus haut, afin de cibler d'autres créatures que vous. Les alliés dans la zone peuvent tenter de Se cacher s'ils n'ont pas d'abri, car vous leur procurez une distraction continue.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

CHASSEUR DE PRIMES

Que ce soit pour l'argent, la gloire ou la justice, vous savez traquer, vaincre et capturer les individus dangereux. Vous êtes habitué à lire attentivement les avis de recherche, à suivre des pistes et poursuivre les malfaiteurs jusqu'en enfer avant d'en revenir.

Dons supplémentaires : 14^e Deux proies (*Livre de base* p. 199)

DÉVOUEMENT DU CHASSEUR DE PRIMES

DON 2

ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Survie

Quand vous êtes concentré sur la poursuite de vos proies, vous êtes infatigable. Vous pouvez accomplir l'action Chasser une proie (*Livre*

de base p. 192). Vous pouvez utiliser Chasser une proie pour désigner une seule créature que vous avez vue, dont vous avez entendu parler ou dont vous avez appris l'existence par d'autres moyens, comme un tableau de primes ou un avis de recherche. En plus des autres bénéfices de Chasser une proie, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests pour Recueillir des informations à propos de votre proie.

Si vous possédez déjà Chasser une proie, vous devenez expert en Survie et gagnez le bonus de circonstances pour Recueillir des informations sur votre proie. Vous pouvez toujours désigner une créature traquée durant l'exploration, en plus des conditions ci-dessus.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype chasseur de primes.

DÉTACHEMENT

DON 4

ARCHÉTYPE | EXPLORATION

Conditions. Vous avez désigné une proie avec Chasser une proie.

Vous passez une minute à donner des instructions à un maximum de cinq créatures consentantes pour les aider à chasser votre proie. Elles gagnent un bonus de circonstances de +1 pour Chercher votre proie, la Pister et Recueillir des informations sur elle. Vous et les créatures qui vous aident gagnez un bonus de circonstances de +1 aux jets d'initiative au début d'une confrontation avec votre proie.

Cet avantage dure jusqu'à ce que vous désigniez une nouvelle proie ou que l'ancienne meure, selon ce qui arrive en premier. Une créature individuelle qui vous aide perd cet avantage si elle s'éloigne de vous trop longtemps pour pouvoir bénéficier de vos instructions. La durée est déterminée par le MJ mais nécessite en général une heure.

OUTILS PROFESSIONNELS

DON 4

ARCHÉTYPE

Vous êtes rompu aux armes qui vous permettent de ramener vos primes en vie. Vous êtes qualifié avec les armes suivantes : bolas (p. 248), matraque et fouet. Vous pouvez utiliser des bolas. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les armes listées.

En outre, vous ne subissez aucun malus en effectuant une attaque non létale avec une arme qui ne possède pas ce trait.

TENIR LE RYTHME

DON 6

ARCHÉTYPE

Déclencheur. Votre proie à portée tente de s'éloigner de vous.

Votre proie ne peut pas s'échapper. Vous Marchez rapidement d'une distance maximum égale à votre Vitesse en suivant l'adversaire et en le gardant à portée tout au long de son déplacement et jusqu'à ce qu'il s'arrête ou que vous vous soyez déplacé de toute votre Vitesse. Vous pouvez utiliser Tenir le rythme pour Creuser, Escalader, Voler ou Nager au lieu de Marcher rapidement si vous possédez le type de déplacement correspondant.

SAISIE OPPORTUNISTE

DON 8

ARCHÉTYPE

Conditions. Votre proie est à votre portée, vous avez au moins une main libre et votre cible fait moins d'une taille de plus que vous.

Déclencheur. Votre proie obtient un échec critique au jet d'attaque d'une Frappe au corps à corps contre vous.

Vous faites un test d'Athlétisme pour Saisir votre proie.



COMBATTANT À DEUX ARMES

Vous pouvez vous battre sans problème avec plusieurs armes à la fois, les maniant à l'unisson dans une déferlante d'attaques rapides. Pour vous, une attaque constante est la meilleure défense et vous ne laissez que peu de place à vos adversaires pour esquiver votre tourbillon d'armes.

Dons supplémentaires : 6^e Parade jumelée (*Livre de base* p. 146) ; 12^e Riposte jumelée (*Livre de base* p. 150) ; 16^e Déluge à deux armes (*Livre de base* p. 152), Riposte jumelée améliorée (*Livre de base* p. 153) ; 18^e Défense jumelée (*Livre de base* p. 153)

DÉVOUEMENT DU COMBATTANT À DEUX ARMES DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Vous êtes exceptionnellement doué au maniement de deux armes. Vous recevez le don de guerrier Double taille (*Livre de base* p. 144). Les prérequis sont les mêmes que ceux de Double taille.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype combattant à deux armes.

LANCER À DEUX ARMES DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du combattant à deux armes

Vous savez lancer deux armes aussi facilement que frapper avec elles. Lorsqu'un don de combattant à deux armes vous permet de faire une Frappe au corps à corps, vous pouvez à la place faire une Frappe à distance avec une arme de jet ou une arme à distance à une main que vous maniez. Les effets de ces dons s'appliquant aux armes de corps à corps à une main ou aux Frappes aux corps à corps s'appliquent également aux armes à distance à une main et aux Frappes à distance.

RECHARGEMENT À DEUX ARMES DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du combattant à deux armes

Conditions. Vous maniez deux armes à une main dans deux mains différentes et l'une d'entre elle est une arme à distance.

La façon dont vous portez vos munitions vous permet de recharger tout en tenant deux armes. Vous Interagissez pour recharger une arme à distance à une main que vous tenez. Contrairement à la plupart des actions Interagir, vous n'avez pas besoin d'une main libre pour recharger votre arme à distance ainsi.

ENTAILLE DÉPEÇANTE DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du combattant à deux armes

Conditions. Votre dernière action était une Double taille et les deux attaques ont touché leur cible.

Si les deux attaques de Double taille touchent leur cible, vous la dépecez et la faites saigner, créant un point faible. Elle subit 1d8 dégâts de saignement persistants par dé de dégâts pour l'arme utilisée qui en possède le plus (avec un maximum de 4d8 pour une arme de frappe majeure). La cible devient prise au dépourvu et ses résistances à tous les types de dégâts physiques sont réduites de 5. Ces deux effets durent jusqu'au début de votre prochain tour.

ATTAQUE ÉCLAIR À DEUX ARMES DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du combattant à deux armes

Conditions. Vous maniez deux armes de corps à corps à une main, une dans chaque main.

Vous attaquez en fonçant parmi vos ennemis. Vous Marchez rapidement d'une distance égale à votre Vitesse ou moins. Durant ce déplacement, vous pouvez à tout moment Frapper une fois avec chacune des deux armes requises. Ces Frappes peuvent cibler une ou deux cibles, selon vos préférences.

OFFENSIVE À DEUX ARMES DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement à deux armes

Lorsque vous vous déchaînez avec deux armes, vous ne laissez à votre cible aucun moyen de s'échapper. Quand vous utilisez Double taille, si vous échouez aux deux Frappes, choisissez une des deux armes et appliquez les effets d'une réussite avec celle-ci. Vous ne pouvez pas choisir une arme si votre jet d'attaque était un échec critique, c'est pourquoi vous ratez complètement si les deux jets d'attaque étaient des échecs critiques.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

DANDY

Vous êtes un maître du style, de la culture et du décorum distingué, au fait des règles les plus subtiles de l'étiquette. Que vous soyez né avec un certain statut, l'ayez acquis plus tard au cours de votre vie ou prétendiez seulement le posséder, vous incarnez votre rôle à la perfection.

DÉVOUEMENT DU DANDY

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Diplomatie

Vous savez tout ce qu'il faut savoir sur la dignité, l'étiquette et la mode. Vous pouvez utiliser la compétence Diplomatie pour effectuer l'activité d'intermède spéciale Influencer la rumeur et passer au moins un jour d'intermède à manipuler la trajectoire, le ton ou le contenu d'une rumeur à votre avantage. La difficulté d'Influencer la rumeur est déterminée par le MJ selon la taille de la communauté, la perspicacité relative de ses habitants et l'entremise d'autres colporteurs de rumeurs, mais en général, elle est au minimum DD 15 pour un petit village et augmente au moins à DD 20 pour une ville, DD 30 pour une cité et DD 40 pour une métropole.

Vous êtes qualifié en Duperie et en Société ; si vous êtes déjà qualifié, vous devenez expert.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype dandy.

CONNAISSANCE DES RUMEURS DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du dandy

Le temps que vous passez à commérer dans les salons à la mode vous tient informé sur tous les sujets. Vous êtes qualifié en Connaissance des rumeurs, une compétence de Connaissances spéciale que vous pouvez utiliser pour Vous souvenir d'une information, quel que soit le sujet concerné. Si vous échouez à un test pour Vous souvenir avec Connaissance des rumeurs, vous obtenez les effets du don de compétence Savoir douteux (*Livre de base* p. 267).

Si votre rang de maîtrise est légendaire en Société, vous devenez expert en Connaissance des rumeurs, mais vous n'avez aucun autre moyen d'améliorer votre rang de maîtrise dans cette compétence.

FLATTERIE DISTRAYANTE ↻ DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du dandy, expert en Duperie

Déclencheur. Vous constatez que l'attitude d'une cible envers vous ou vos alliés se détériore à cause du comportement d'un allié.

Vous savez faire bonne impression et gérer votre image, même en présence d'une compagnie peu

raffinée. Effectuez un test de Duperie contre le DD de Volonté de cet adversaire. Quel que soit le résultat, la cible est temporairement immunisée contre votre Flatterie distrayante pendant dix minutes.

Succès. L'attitude de la cible n'empire pas à cause de la bourde de votre allié.

Échec. L'attitude de la cible empire comme prévu.

Échec critique. Vos tentatives ne font qu'empirer votre cas, abaissant d'un cran l'attitude de la créature envers vous, en plus des changements d'attitude ayant déclenché cette réaction.

INVITÉ INDÉSIRABLE

DON 7

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du dandy, maître en Société

Vous assistez à toutes les soirées chics en société, qu'importe leur exclusivité. À chaque fois que vous avez affaire à une soirée mondaine dont on vous refuserait l'accès d'ordinaire, comme un couronnement, un gala royal ou toute autre cérémonie officielle, vous pouvez passer 1d4 heures à obtenir vos entrées sans avoir besoin de faire un test de compétence. Vous trouvez des invitations, des invités à la recherche d'un partenaire à la mode, un travail temporaire pour les traiteurs, du personnel prêt à fermer les yeux ou n'importe quel autre accès pour vous et vos alliés. Ce pouvoir ne s'applique pas aux événements secrets ou d'autres petites réunions privées sans personnel, partenaires ou étrangers impliqués.

RELATIONS FABRIQUÉES DON 7

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du dandy, maître en Duperie

Vous pouvez mentir sur le fait d'avoir accompli une action de façon si convaincante que vous obtenez les avantages concrets de l'accomplissement de celle-ci. Vous pouvez remplacer tout test de compétence par un test de Duperie lorsque vous tentez de Gagner de l'argent, Faire bonne impression, Solliciter ou Subsister. Vous pouvez utiliser Relations fabriquées pour Faire bonne impression ou Solliciter une fois par jour et pouvez aussi l'utiliser une fois par semaine pour Gagner de l'argent ou Subsister.



DANSEUR DES OMBRES

L'ombre a toujours été la cousine de la peur. Dans les ténèbres, les monstres rôdent, les plans se trament et les ennemis frappent à coups de crochets, de dagues et de magie noire. Mais certains étreignent les ombres, en tirent du pouvoir et dansent avec son obscurité changeante.

Un véritable danseur des ombres est une créature qui papillonne entre la lumière et les ténèbres. Se déplaçant dans un noir d'encre, ce sont des espions, des assassins, des infiltrés et des émissaires. Certains d'entre eux utilisent leur relation avec les ténèbres pour faire le bien, tandis que d'autres étreignent la nuit primordiale, sa terreur et sa perfidie.

Qu'importe la raison pour laquelle quelqu'un embrasse les ombres, elles l'acceptent en retour, le transformant peu à peu en quelque chose de très sombre, nébuleux et mystérieux.

Dons supplémentaires : 10^e Esquive instinctive (*Livre de base* p. 231) ; 14^e Bondir depuis les ombres (*Livre de base* p. 212) ; 16^e Sentir l'invisible (*Livre de base* p. 212) ; 18^e Échappatoire cognitive (*Livre de base* p. 212)

DÉVOUEMENT DU DANSEUR DES OMBRES DON 8

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis maître en Discrétion, Représentation

Vous êtes dévoué aux ombres. Votre teint devient gris et sombre, vos sens s'ajustent aux ténèbres et vous pouvez vous y faufiler facilement. Vous gagnez la vision dans le noir supérieure. Vous gagnez également un bonus de circonstances de +2 aux tests de Discrétion dans la lumière faible et les ténèbres.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype danseur des ombres.

ATTAQUE SOURNOISE DES OMBRES DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danseur des ombres

Vous gagnez la capacité de classe attaque sournoise (*Livre de base* p. 204), mais vous infligez 1d6 dégâts de précision à n'importe quel niveau. Les attaques sournoises de sources multiples ne s'additionnent pas. Si votre attaque sournoise a plusieurs sources, n'utilisez que le nombre de dés le plus élevé au lieu de les additionner.

MAGIE DES OMBRES DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danseur des ombres

Vous gagnez le pouvoir de fusionner et jouer avec les ombres grâce à des sorts focalisés spécifiques aux danseurs des ombres. Vous apprenez un sort focalisé de danseur des ombres de votre choix : *danse des ténèbres* (p. 170) ou *saut d'ombres* (p. 170). Si vous n'en avez pas déjà une, vous gagnez

également une réserve de focalisation d'une valeur de 1 point de focalisation, que vous pouvez Refocaliser en méditant dans une zone de lumière faible ou de ténèbres. Les règles de sorts focalisés se trouvent en page 300 du *Livre de base*.

Les sorts focalisés des danseurs des ombres sont des sorts occultes. Vous devenez qualifié en jets d'attaque de sort occulte, ainsi qu'en DD des sorts, et votre caractéristique d'incantation pour ces sorts est le Charisme.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

INDEX



APPEL DES OMBRES

Les ombres appellent les danseurs des ombres potentiels de bien des façons. Cela commence souvent par la terreur : du noir, des ennemis ou une anxiété sous-jacente incontrôlée et le désir de pouvoir maîtriser les ténèbres. Beaucoup de danseurs des ombres potentiels entendent leurs murmures dans leur tête. Ils les ignorent dans un premier temps, les prenant pour un sale tour de leur esprit, et ces chuchotements peuvent sembler fluctuants, mais un véritable appel devient plus lucide et attirant.

Dans certaines terres imprégnées d'ombre où se déroule l'action de Pathfinder, notamment Nidal, Ustalav et même Chélix, des organisations recherchent et recrutent les élus des ombres afin de les transformer en espions et en assassins. Mais cet appel peut toucher n'importe quelle créature, n'importe où. Il s'agit simplement de savoir si celle-ci lui prête attention et passe un pacte avec les ombres.

Bien qu'il soit difficile d'en convaincre les gens, à cause des réputations effrayantes des danseurs des ombres qui travaillent pour de sombres puissances et cabales, il n'y a rien de foncièrement mauvais à étreindre les ombres. Les ténèbres sont amORALES mais possèdent des champions bons et même loyaux, même s'il est vrai que de tels danseurs des ombres se font rares.

vous pouvez le lancer deux fois et choisir le meilleur résultat : c'est un effet de fortune.

SORTS FOCALISÉS DU DANSEUR DES OMBRES

DANSE DES TÉNÈBRES

FOCALISÉ 5

TÉNÈBRES ÉVOCACTION

Incantation ☞☞ somatique, verbal

Durée variable

Vous dansez et Marchez rapidement d'une distance égale à la moitié de votre Vitesse. Au début ou à la fin de votre Marche rapide, vous créez une zone de ténèbres magiques dans une explosion de 3 m dont vous êtes le centre. Cette zone est remplie de ténèbres magiques qui fonctionnent comme celles créées par un sort *ténèbres* de même niveau. Quand vous créez les ténèbres, tentez un test de Représentation pour danser avec un DD standard pour votre niveau afin de déterminer leur durée de vie.

Succès critique 1 min

Succès 2 rounds

Échec 1 round

ILLUSION D'OMBRE

FOCALISÉ 6

AUDIBLE ILLUSION OMBRE VISUEL

Incantation ☞☞ somatique, verbal

Portée 150 m

Durée maintenu

À partir des ombres, vous créez l'illusion d'une créature ou d'un objet statique qui ne peut exister que dans les zones de lumière faible ou de ténèbres. Le sort cesse si l'illusion sort de telles zones. Si l'illusion est un objet, il doit rentrer dans une explosion de 6 m et si c'est une créature, elle peut être de taille Gigantesque ou moins dans un espace de 6 m sur 6 m.

L'objet ou la créature semble s'animer naturellement, générant même les sons et les odeurs appropriés et est convaincant au toucher, bien que sa coloration soit toujours pâle.

Si c'est une créature, *illusion d'ombre* a les effets d'un sort *créature illusoire* de même niveau mais inflige 2d8 dégâts plus votre modificateur de caractéristique d'incantation et non pas ceux indiqués par *créature illusoire*.

Intensifié (+2). La zone dans laquelle un objet illusoire peut rentrer augmente de 3 m. Les dégâts des Frappes de la créature illusoire augmentent de 1d8.

SAUT D'OMBRE

FOCALISÉ 5

INVOCATION OMBRE TÉLÉPORTATION

Incantation ☞☞ somatique, verbal ; **Conditions.** Vous êtes dans une lumière faible ou des ténèbres.

Portée 36 m

Vous vous téléportez instantanément d'une ombre à une autre.

Téléportez vous et tous les objets que vous portez ou tenez depuis votre espace actuel jusqu'à un espace vide à portée que vous voyez, dans une lumière faible ou dans les ténèbres. Cela s'applique aussi à votre familier, mais si *saut d'ombres* devait transporter toute autre créature avec vous (même si vous la portez dans un contenant extradimensionnel), le sort est interrompu.

Intensifié (8°). Quand vous arrivez à destination, vous pouvez devenir invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, selon ce qui arrive en premier. L'invisibilité est un effet d'illusion.

MAGIE DES OMBRES SUPPLÉMENTAIRE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Magie des ombres

Choisissez un sort focalisé de danseur des ombres supplémentaire que vous n'avez pas déjà sélectionné avec Magie des ombres. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

ILLUSION D'OMBRE

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Magie des ombres

Avec un œil habile, vous donnez des formes illusoire aux ombres. Vous gagnez le sort focalisé *illusion d'ombre* (p. 170). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve. Vous devenez expert en jets d'attaque de sort occulte et en DD des sorts occultes.

PUISSANCE DES OMBRES

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Magie des ombres

Vous pouvez concentrer les ombres en une puissante explosion. Vous pouvez lancer *explosion d'ombre* (Livre de base p. 340) comme un sort inné occulte une fois par jour. Son niveau est toujours égal à celui de vos sorts focalisés de danseur des ombres -1. Vous devenez expert en jets d'attaque de sort occulte et en DD des sorts occultes.

MAÎTRE DES OMBRES

DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du danseur des ombres

Les ombres vous protègent mieux que n'importe quelle armure et vous permettent de plonger les autres dans les ténèbres. Lorsque vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous gagnez une résistance 5 à tous les dégâts, hormis ceux de force et ceux infligés par les Frappes avec la rune de propriété *spectrale*. Quand vous tentez un jet de Réflexes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres,

DISCIPLE DES DRAGONS

La propagation de vagues de terreur, le bruissement d'épaisses écailles et le battement d'immenses ailes signalent l'arrivée d'un grand dragon. La présence imposante de ces créatures les rend dignes de révérence, voire d'adoration complète. Les disciples des dragons vouent leur vie à devenir comme ces grandes bêtes et chacun d'entre eux tente d'incarner une variété de dragon. Les ensorceleurs avec du sang draconique, les barbares possédant l'instinct du dragon et les nombreux kobolds très liés à leurs prédécesseurs draconiques deviennent des disciples des dragons, mais quiconque ayant déjà rencontré l'une de ces terrifiantes créatures pourrait aussi suivre ce chemin.

En tant que disciple des dragons, vous étudiez et apprenez de l'exemple des dragons, mais cela ne signifie pas forcément que vous admirez ceux que vous imitez. Bien que la plupart des disciples des dragons révèrent réellement le dragon qu'ils ont choisi, bien des récits content l'histoire de disciples des dragons nés d'une tragédie personnelle causée par une incommensurable furie draconique. Ces disciples se sont changés en ce qu'ils méprisent afin d'acquiescer le pouvoir de détruire leur bourreau draconique et d'enfin prendre leur revanche.

DÉVOUEMENT DU DISCIPLE DES DRAGONS DON 2

PEU COURANT ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Accès. Vous êtes un kobold avec l'héritage écailles de dragon ou écailles de sort, un barbare avec l'instinct du dragon ou un ensorceleur avec un lignage draconique.

Vous avez choisi d'étudier ou de vénérer un type de dragon et cela vous octroie un aperçu de ses pouvoirs. Choisissez une couleur de dragon lorsque vous sélectionnez ce don : si vous êtes un ensorceleur avec un lignage draconique, il doit être du même type que votre lignage. Vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau contre un type de dégâts déterminé par le type de dragon choisi. Le MJ peut vous autoriser à choisir un type de dragon qui ne figure pas dans la liste ci-dessous et déterminera le type de dégâts approprié.

- **Airain, or ou rouge** feu
- **Argent ou blanc** froid
- **Bleu ou bronze** électricité
- **Noir ou cuivre** acide
- **Vert** poison

Vous gagnez aussi un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de sommeil et ceux qui vous confèrent l'état paralysé.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype disciple des dragons. Si vous choisissez l'archétype ensorceleur plus tard, vous devrez sélectionner le lignage draconique.

ARCANES DU DRAGON

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis capacité à lancer des sorts à partir d'emplacements de sorts, Dévouement du disciple des dragons

Vous avez découvert un moyen d'ajouter la magie des dragons à votre tradition. Ajoutez les sorts conférés par le lignage draconique à votre



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS



INSTINCT DU DRAGON

L'acquisition d'une puissance draconique peut altérer le corps du disciple des dragons et lui octroyer des pouvoirs magiques, reflétés par les dons d'archétype, mais l'esprit change souvent lui aussi et peut parfois aller jusqu'à submerger la personnalité d'origine du disciple. Les attitudes des dragons peuvent s'immiscer dans les pensées de n'importe lequel de leurs disciples. Chez tout type de dragon, l'émotion principale est la fierté. Même l'influence d'un dragon métallique bienveillant peut submerger de fierté un disciple. Maîtrisée, cette fierté se change en confiance en soi stable mais lorsqu'elle n'est pas contrôlée, elle peut devenir une expression d'arrogance ou de supériorité.

Les disciples des dragons métalliques ressentent aussi l'influence de la compassion et de la bienfaisance. Ils sont plus centrés sur la coopération et tiennent parfois lieu de chefs. Les disciples des horribles dragons chromatiques sont rongés par des pensées cruelles et cupides. Ils veulent voir la peur dans les yeux de leurs adversaires, mais aussi de leurs amis. Ceux qui succombent à de telles envies deviennent des brutes ou des tyrans.

Les sentiments instinctifs des dragons peuvent être constants mais semblent s'intensifier quand les disciples utilisent leurs pouvoirs draconiques. Quelques secondes après avoir utilisé le souffle, effectué une attaque de griffes ou fait apparaître des ailes, leur esprit peut changer pour un temps. Ces moments peuvent mener à un état d'esprit totalement draconique ou faire temporairement croire au disciple qu'il est vraiment un dragon et sont souvent teintés d'un rugissement draconique, d'un gloussement ou d'une démonstration majestueuse.

liste de sorts. Vous devez tout de même les apprendre ou les ajouter à votre répertoire de façon habituelle. Ces sorts sont *bouclier*, *coup au but*, *résistance à l'énergie*, *rapidité*, *immunité contre les sorts*, *mur chromatique*, *forme de dragon*, *masque terrifiant*, *mur prismatique* et *présence écrasante*.

ÉCAILLES DU DRAGON

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du disciple des dragons

Des écailles apparaissent sur votre corps et vous protègent des menaces, physiques comme magiques. Quand vous ne portez pas d'armure, les écailles vous donnent un bonus de statut de +2 à votre CA avec un plafond de Dextérité de +2. La résistance du Dévouement de disciple des dragons passe à 3 + la moitié de votre niveau.

GRIFFES DU DRAGON

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du disciple des dragons

Vos ongles se changent en griffes acérées et des écailles ponctuent vos doigts, vos mains et vos poignets. Vos griffes vous permettent de faire des attaques à mains nues aux traits agiles et finesse qui infligent 1d6 dégâts tranchants et font partie du groupe d'armes pugilat.

Si vous êtes un ensorceleur draconique, quand vous lancez *griffes du dragon*, augmentez les dés de dégâts tranchants du sort à d6 au

lieu de d4, ainsi que la résistance à 10 au niveau 1, 15 au niveau 5 et 20 au niveau 9.

ODORAT DRACONIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du disciple des dragons

Votre odorat est remarquable, comme celui d'un dragon. Vous gagnez odorat imprécis avec une portée de 9 m. S'il le souhaite, le MJ peut doubler la portée de ce pouvoir si vous êtes dos au vent par rapport à cette créature ou la diviser par deux si vous êtes face au vent.

SOUFFLE DU DRAGON

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du disciple des dragons

Vous pouvez utiliser un puissant souffle semblable à celui du dragon que vous imitez. Vous gagnez le sort de lignage d'ensorceleur *souffle de dragon* et une réserve contenant un point de focalisation. Si vous aviez déjà une réserve de focalisation, ajoutez-y un point de focalisation.

AILES DU DRAGON

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du disciple des dragons

Vous pouvez faire apparaître des ailes draconiques afin de vous envoler dans les airs à pleine vitesse. Vous gagnez le sort de lignage d'ensorceleur *ailes de dragon* et une réserve contenant un point de focalisation. Si vous aviez déjà une réserve de focalisation, ajoutez-y un point de focalisation.

FORME DU DRAGON

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du disciple des dragons

Vous avez découvert un moyen de vous transformer en dragon. Une fois par jour, vous pouvez lancer un sort *forme de dragon* de niveau 7 comme un sort inné arcanique, ce qui vous change en un dragon du type que vous avez choisi. Le sort s'intensifie automatiquement au niveau 8 si vous êtes de niveau 16 et au niveau 9 si vous êtes de niveau 18. Dès que vous faites un coup critique avec une Frappe à mains nues conférée par *forme de dragon*, vous rechargez immédiatement le souffle du sort.

SOUFFLE DU DISCIPLE

DON 16

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du disciple des dragons, sort de lignage d'ensorceleur *souffle de dragon*

Vous déchaînez votre souffle sans dépenser de focalisation. Cela produit les mêmes effets que votre sort de lignage d'ensorceleur *souffle* mais inflige 9d6 dégâts au lieu des dégâts habituels et vous n'avez pas à le lancer ou à dépenser de point de focalisation. Vous ne pouvez pas utiliser à nouveau Souffle du disciple avant 1d4 rounds.

MORPHOLOGIE DRACONIQUE PUISSANTE

DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Forme du dragon

Vous avez entraîné et augmenté votre puissance draconique, ce qui vous permet de prendre la forme d'un dragon plus souvent. Vous pouvez utiliser Forme du dragon une fois par heure à la place d'une fois par jour.

DUELLISTE

Dans le monde entier, les étudiants des académies martiales pratiquent le maniement des lames en duel. Les librairies de telles écoles sont des mines d'information qui détaillent des centaines de techniques et de postures de combat, ainsi que d'honorables règles d'engagement. Ceux qui sont admis dans de telles écoles pourraient s'entraîner lors de duels officiels, ce qui représente certainement la route la plus distinguée à prendre. Toutefois, d'autres affirment que le meilleur moment pour expérimenter de telles techniques s'avère être au cœur des problèmes de vie ou de mort que rencontrent les aventuriers.

Dons supplémentaires : 4° Parade en duel (*Livre de base* p. 146) ; 8° Posture désarmante (*Livre de base* p. 148) ; 10° Riposte en duel (*Livre de base* p. 149) ; 12° Torsion désarmante (*Livre de base* p. 151) ; 14° Danse en duel (*Livre de base* p. 151), Riposte en duel améliorée (*Livre de base* p. 151) ; 16° Riposte directive (*Livre de base* p. 153)

DÉVOUEMENT DU DUELLISTE

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié avec les armures légères et les armes simples
Vous êtes toujours prêt à dégainer votre arme et à engager un duel, qu'importe les circonstances. Vous gagnez le don de rôdeur Arme en main (*Livre de base* p. 195), ce qui vous permet de dégainer et d'attaquer en une seule action avec la même arme. Les prérequis sont les mêmes que ceux d'Arme en main.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype duelliste.

DÉFI DU DUELLISTE

DON 4

ARCHÉTYPE OUVERTURE

Prérequis Dévouement du duelliste

Choisissez une créature que vous pouvez voir et défiez-la. Ce sera votre adversaire jusqu'à ce que vous la battiez, qu'elle fuie ou que la rencontre prenne fin. À chaque fois que vous touchez cet ennemi avec une arme de corps à corps à une main en ayant au moins une autre main libre, vous gagnez un bonus de circonstances aux dégâts de la Frappe égal au nombre de dés de dégâts de l'arme.

Si vous attaquez une créature autre que votre adversaire de duel, vous subissez un malus de circonstances égal au nombre de dés de dégâts de votre arme.

PARADE ALTRUISTE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Parade en duel, Dévouement du duelliste

Vous protégez les alliés proches en un éclair d'acier. Lorsque vous bénéficiez de Parade en duel, les alliés adjacents à vous gagnent un bonus de circonstances à leur CA. Si vous possédez Riposte en duel, vous pouvez toujours l'utiliser quand un ennemi à portée obtient un échec critique à une Frappe contre vous, mais aussi contre un allié adjacent à vous.

ÉTUDIANT DES ARTS DU DUEL

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du duelliste

Vous avez étudié bien des techniques de combats, que vous pouvez réviser chaque jour. Pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez

échanger n'importe quels dons d'archétype de duelliste du niveau approprié pour lesquels vous êtes qualifié. Cela ne s'applique pas au Dévouement du duelliste ou à Étudiant des arts du duel.

En outre, vous pouvez prendre la posture d'un don d'archétype de duelliste que vous ne possédez pas (comme ceux listés sous Dons supplémentaires) en augmentant le nombre d'actions nécessaires pour prendre cette posture de 1 (en général, cela revient à 2 actions). Vous devez toujours remplir tous les prérequis de ce don.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

ÉCHARPEUR

Vous vous frayez un chemin parmi les légions d'adversaires en les renversant à terre et infligez des coups dévastateurs aux créatures et objets qui vous barrent la route.

Dons supplémentaires : 4^e Attaque en puissance (*Livre de base* p. 144), Renversement (*Livre de base* p. 146) ; 12^e Renversement amélioré (*Livre de base* p. 150) ; 14^e Balayage déséquilibrant (p. 111), Final brutal (*Livre de base* p. 151)

DÉVOUEMENT DE L'ÉCHARPEUR DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis Force 14

Vous êtes spécialisé dans les armes à deux mains.

Vous devenez qualifié avec toutes les armes simples et les armes de guerre au corps à corps dont le maniement nécessite deux mains ou qui possèdent le trait

deux mains. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise expert ou supérieure avec des armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise avec toutes ces armes. Si vous êtes au moins expert avec une telle arme, vous avez accès à l'effet critique spécialisé de celle-ci.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype écharpeur.

DÉGAGER LE PASSAGE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'écharpeur

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à deux mains. Vous vous cachez derrière votre arme massive et tournoyez, repoussant vos ennemis pour dégager un large passage. Vous tentez de Pousser un maximum de cinq créatures adjacentes en faisant un test d'Athlétisme à chaque fois. Puis vous Marchez rapidement d'une distance égale à la moitié de votre Vitesse. Ce déplacement ne déclenche aucune réaction des créatures que vous avez réussi à Pousser.

BALAYAGE REPOUSSANT

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'écharpeur, expert en Athlétisme

Déclencheur. Une créature à portée quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend.

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à deux mains.

Vous balancez votre arme sur l'ennemi, le repoussant. Vous tentez de Pousser la créature déclencheur, ignorant la condition selon laquelle vous devez avoir une main libre. La créature continue son déplacement après la Poussée.

TREMBLEMENT DE MARTEAU

DON 14

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION OUVERTURE

Prérequis Dévouement de l'écharpeur

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à deux mains qui ne possède pas le trait finesse.

Vous fracassez votre arme contre le sol, ce qui fait tomber les créatures proches. Choisissez une case dans votre allonge, cela peut être votre propre espace. S'il y a un ennemi dans la case choisie, Frappez-le avec l'arme requise. Puis essayez de faire un Croc-en-jambe à tous les ennemis de la case choisie et des cases adjacentes à celle-ci en ignorant la condition selon laquelle vous devez avoir une main libre. Ceci compte comme trois attaques pour votre malus d'attaques multiples, mais ce malus n'augmente qu'une fois la Frappe et les tentatives de Croc-en-jambe effectuées, le cas échéant.

AVALANCHE DE FRAPPES

DON 16

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION OUVERTURE

Prérequis Dévouement de l'écharpeur

Conditions. Vous maniez une arme de corps à corps à deux mains.

Vous attaquez tous les adversaires à proximité. Faites une Frappe au corps à corps avec l'arme requise contre chaque ennemi à portée de vos attaques au corps à corps. Chacune de ces attaques compte dans le calcul de votre malus d'attaques multiples, mais celui-ci n'augmente qu'une fois toutes vos attaques effectuées.



ÉCLAIREUR

Vous êtes un expert en espionnage et en reconnaissance, capable de rôder silencieusement dans la nature pour récolter des renseignements, de vous faufiler parmi les lignes ennemies pour faire un rapport à vos camarades ou de frapper vos adversaires de façon soudaine et décisive. Vos compétences vous rendent les voyages moins difficiles, à vous et à vos compagnons, et vous restez alerte à proximité du danger.

Dons supplémentaires : 12^e Camouflage (*Livre de base* p. 198)

DÉVOUEMENT DE L'ÉCLAIREUR

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Discrétion et en Survie

Vous êtes un éclaireur très talentueux, toujours capable de prévenir vos alliés du danger à temps. Vous gagnez le don de rôdeur Avertissement de l'éclaireur (*Livre de base* p. 209). Lorsque vous utilisez l'activité d'exploration Reconnaître, vous conférez à vos alliés un bonus de circonstances de +2 au lieu de +1 à leurs jets d'initiative.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype éclaireur.

CHARGE DE L'ÉCLAIREUR

DON 4

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement de l'éclaireur

Vous vagabondez de façon imprévisible, puis tendez une embuscade à vos adversaires sans prévenir. Choisissez un ennemi. Marchez rapidement, Feintez cet adversaire puis faites une Frappe contre lui. Pour votre Feinte, vous pouvez tenter un test de Discrétion au lieu du test de Duperie requis d'ordinaire, car vous utilisez le terrain alentour pour le surprendre.

ÉCLAIREUR DE TERRAIN

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'éclaireur

Vous gagnez le don de compétence Traqueur de terrain (*Livre de base* p. 268) deux fois, avec deux terrains différents. Si vous Échappez aux regards en explorant alors que des alliés utilisent Suivre l'expert pour vous suivre, vous pouvez choisir l'un d'entre eux : il gagnera l'avantage de n'importe quel don de Traqueur de terrain que vous possédez.

OMBRE FUGACE

DON 6

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement de l'éclaireur

Vous êtes capable de disparaître rapidement puis de vous déplacer à pas de loup. Vous cachez puis Êtes furtif deux fois.

VITESSE D'ÉCLAIREUR

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'éclaireur

Vous vous déplacez plus vite, surtout en voyage, ce qui vous permet d'aller reconnaître un terrain et de revenir sans ralentir vos alliés. Vous gagnez un bonus de statut de +3 m à votre Vitesse. Quand vous calculez votre vitesse de voyage, il augmente à +6 m.

BOND DE L'ÉCLAIREUR

DON 10

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement de l'éclaireur

Conditions. Vous êtes caché ou non détecté par tous vos adversaires et êtes à plus de 3 m de tout ennemi.

Vous sortez des ombres pour frapper. Vous Marchez rapidement d'une distance égale à votre Vitesse puis Frappez deux fois. Si vous étiez caché ou inaperçu pour la cible de ces Frappes, elle est prise au dépourvu contre les deux attaques. Votre malus d'attaques multiples s'applique normalement aux deux attaques.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

EMPOISONNEUR

Les gens sont si délicieusement fragiles face à la splendeur de la nature. La morsure d'un certain serpent transforme le sang en gelée à mesure qu'il se solidifie. Une pierre particulière, correctement réduite en poudre, provoque hallucinations et délire. La sève d'un arbre inflige une telle souffrance que la mort semble préférable. Vous étudiez les sombres merveilles, ce qui fait de vous un ennemi véritablement dangereux.

Dons supplémentaires : 4^e Résistance au poison (*Livre de base* p. 77), Tir subtil (p. 106) ; 6^e Arme empoisonnée (*Livre de base* p. 208), Toxines tenaces (p. 107) ; 8^e Poison adhésif (p. 107) ; 10^e Arme empoisonnée améliorée (*Livre de base* p. 210), Empoisonneur chirurgical (p. 107) ; 12^e Arme empoisonnée améliorée (*Livre de base* p. 210) ; 18^e Contagion chimique (p. 107)

DÉVOUEMENT DE L'EMPOISONNEUR

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Artisanat

Vous mettez un point d'honneur à toujours avoir quelques toxines en poche. Un peu d'arsenic ou quelque chose du genre peut toujours s'avérer utile. Vous gagnez les avantages d'alchimie basiques (p. 150), mais ils ne peuvent être utilisés que pour les poisons

alchimiques. Chaque jour, vous gagnez un nombre de lots de réactifs imprégnés équivalents à votre niveau. Votre niveau d'alchimie avancée pour les créer est de 1 et n'augmente pas de son propre chef.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype empoisonneur.

TOUR DE MAIN DE L'EMPOISONNEUR

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'empoisonneur, qualifié en Médecine

Conditions. Votre dernière action était une Frappe au corps à corps réussie qui a infligé des dégâts à une cible contaminée par un poison et vous savez duquel il s'agit.

Les poisons attaquent des parties spécifiques du corps : un venin peut cibler les poumons, un autre la circulation sanguine, tandis qu'un troisième détériore les nerfs. Vous savez tirer parti de telles faiblesses. Vous infligez 1d6 dégâts du type de dégâts de la Frappe requise et 1d6 dégâts de poison à la cible. Si vous êtes de niveau 18 ou plus, vous infligez 2d6 dégâts de chaque type.

EMPOISONNEUR EXPERT

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'empoisonneur, expert en Artisanat

Votre niveau d'alchimie avancée pour le poison passe à votre niveau - 3.

MANTEAU DE POISON

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'empoisonneur

Déclencheur. Un adversaire adjacent vous frappe avec une Frappe à mains nues au corps à corps.

Conditions. Vous avez préparé vos vêtements pour qu'ils empoisonnent vos attaquants (voir ci-dessous).

Dans la nature, certains animaux sont recouverts d'épines venimeuses, si bien que leur toucher est mortel. Pour utiliser cette réaction, vous devez avoir appliqué du poison sur vos vêtements ou cousu des aiguilles empoisonnées aiguisées dans leur tissu. Cela prend 10 min et utilise une dose de poison de contact ou de blessure. Vous ne pouvez couvrir vos vêtements que d'un poison à la fois.

Quand vous utilisez cette réaction, la créature déclencheur est exposée au poison répandu.

TOLÉRANCE ACQUISE

DON 8

ARCHÉTYPE FORTUNE

Prérequis Dévouement de l'empoisonneur

Déclencheur. Vous échouez à un jet de sauvegarde contre un poison.

Une petite quantité de poison, ingérée à doses non létales, peut aider le corps à créer une résistance contre un dosage plus mortel. Relancez le test déclencheur et conservez le nouveau résultat. Une fois que vous avez utilisé Tolérance acquise et jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens, vous pouvez continuer à l'utiliser uniquement contre le même type de poison ce jour-là. Par exemple, si vous avez utilisé cette réaction pour un jet de sauvegarde contre du venin de scorpion géant, vous pourriez l'utiliser à nouveau contre le même venin issu d'une source différente, mais pas contre du résidu de lierrortie, de la poussière de liche ou d'autres poisons.



FABRICANT DE PIÈGES

Vous pouvez utiliser des matériaux ordinaires pour créer des pièges artisanaux mortels, des pièges spéciaux que vous montez rapidement en cas de nécessité. Bien que les pièges vous confèrent moins de force brute que les armes lors des combats équitables, vous permettez rarement à ceux que vous menez de l'être. En réalité, lorsqu'un combat a lieu à un endroit de votre choix, vos pièges artisanaux très bien placés vous donnent un avantage majeur. Quand vos ennemis réalisent que vous avez pu piéger n'importe quel endroit du champ de bataille, leur peur de tomber dans un autre piège peut vous aider à les mener vers les lames toutes prêtes de vos alliés, ou même les rendre trop paranoïaques pour bouger, les bloquant sur place.

Dons supplémentaires : 8^e Pose rapide de pièges artisanaux (*Livre de base* p. 197) ; 10^e Redoutables pièges artisanaux (*Livre de base* p. 198) ; 14^e Pose éclair de pièges artisanaux (*Livre de base* p. 199)

DÉVOUEMENT DU FABRICANT DE PIÈGES DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Artisanat, Fabrication de pièges artisanaux
Vous avez appris à fabriquer un nombre limité de pièges artisanaux sans aucun coût. Chaque jour, lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez préparer quatre pièges artisanaux de votre formulaire que vous pourrez poser rapidement au cours de la journée ; s'il faut normalement une minute pour Fabriquer chacun d'eux, vous parvenez à les Fabriquer en effectuant 3 actions Interagir. Le nombre de pièges artisanaux passe à six si vous êtes un maître en Artisanat et à huit si vous êtes légendaire. Les pièges artisanaux préparés de cette façon ne vous coûtent aucune ressource lorsque vous les Fabriquez.

Spécial. Ce don possède les mêmes prérequis que Spécialiste des pièges artisanaux. Si vous possédez également le don de rôdeur Spécialiste des pièges artisanaux, les poses rapides de pièges artisanaux des deux dons s'additionnent. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype fabricant de pièges.

PIÈGE ARTISANAL SURPRISE >>> DON 4

ARCHÉTYPE MANIPULATION

Prérequis Dévouement du fabricant de pièges
Vous posez l'un de vos pièges artisanaux préparés pour une installation rapide dans un espace occupé par un adversaire. Ce doit être un piège artisanal dont la fabrication prend d'ordinaire 1 min ou moins. Il se déclenche automatiquement, mais il subit un malus de circonstances de -2 à tous les DD de jet de sauvegarde applicables, ainsi qu'à ses jets d'attaque et ses autres tests.

DÉCLENCHEMENT À DISTANCE DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du fabricant de pièges
Vous avez appris à déclencher des pièges artisanaux de loin, créant des dangers à distance pour attaquer vos adversaires, ce qui vous permet de désarmer ceux des ennemis sans être blessé. Vous pouvez Frapper un piège artisanal pour le déclencher prématurément. Si vous avez fabriqué ce piège, vous réussissez automatiquement. Si quelqu'un d'autre l'a fabriqué, faites une Frappe à distance contre le DD d'Artisanat : vous ne déclenchez le piège qu'en cas de réussite.

PIÈGE ARTISANAL GÉANT DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du fabricant de pièges
Vous pouvez créer des pièges artisanaux plus grands pouvant être posés rapidement et les créatures sont plus susceptibles de marcher dessus. Quand vous préparez des pièges artisanaux que vous souhaitez poser rapidement, vous pouvez préparer quelques pièges artisanaux géants. Un piège artisanal géant se déploie sur une zone de 3 m sur 3 m mais coûte deux de vos pièges à déploiement rapide. Il peut être déclenché par une créature entrant dans n'importe quelle partie de sa zone et tous ses effets s'appliquent à cette zone tout entière.

PIÈGES ARTISANAUX ABONDANTS DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du fabricant de pièges
Vous pouvez préparer un nombre extraordinaire de pièges artisanaux chaque jour à partir d'ingrédients simples. Doublez le nombre de pièges artisanaux conférés par le Dévouement du fabricant de pièges.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

GLADIATEUR

Le rugissement de la foule et l'excitation du combat de compétition vous pousse à devenir le meilleur, sans compter la célébrité.

Si des créatures intelligentes observent un combat lors d'une rencontre et qu'elles n'y participent pas ou ne sont pas alliées ou affiliées à n'importe lequel des deux camps, les combattants ont des spectateurs. Le MJ a le dernier mot.

DÉVOUEMENT DU GLADIATEUR

DON 2

ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis Représentation impressionnante

Vous savez transformer les combats en une sorte de spectacle.

Vous devenez qualifié en Connaissance des gladiateurs ; si c'était déjà le cas, vous devenez à la place qualifié dans une autre compétence de Connaissance de votre choix.



Au début d'une rencontre, si vous avez des spectateurs, vous gagnez un nombre de PV temporaires égal à votre niveau de personnage pendant 1 min et vous pouvez déterminer votre initiative avec un test de Représentation.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype gladiateur.

COMBAT MIS EN SCÈNE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du gladiateur

Vous prenez des gants pour donner un meilleur spectacle. Vous ne subissez pas le malus de circonstances habituel de -2 lorsque vous faites une attaque non létale avec une arme ou une attaque à mains nues qui ne possède pas le trait non létal.

DÉPLACEMENTS SOPHISTIQUÉS

DON 4

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du gladiateur, expert en Représentation

Vous exhibez votre style de combat pour décourager vos adversaires. Vous pouvez utiliser Représentation pour Démoraliser.

ÉPATER LA GALERIE

DON 4

ARCHÉTYPE | CONCENTRATION

Prérequis Dévouement du gladiateur

Déclencheur. Vous réduisez un ennemi à 0 point de vie pendant une rencontre importante devant des spectateurs.

Vous frimez devant la foule. Tentez un test de Représentation. Le DD est déterminé par le MJ, mais c'est en général le DD standard de votre niveau ou le DD pour Faire bonne impression aux spectateurs, selon lequel est le plus haut. Sur un succès, choisissez l'un des avantages suivants. Sur un succès critique, choisissez-en deux :

- Une quantité de points de vie temporaires égale à votre niveau de personnage durant 1 min.
- Un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- Un bonus de circonstances de +1 à votre prochain jet d'attaque avant la fin de votre prochain tour.

FORMATION

AU MANIEMENT D'ARMES PERFORMATIVES

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du gladiateur

Vous êtes doué avec les armes tapageuses. Vous êtes qualifié avec le bô, la cape de duelliste (p. 249), la chaîne cloutée, la canne épée (p. 248) et le fouet. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur dans certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour les armes listées.

MENER LA DANSE

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Épater la galerie

Quand vous réussissez à Épater la galerie, ajoutez les avantages suivants à la liste dans laquelle vous pouvez piocher :

- Choisissez une créature à 9 m ou moins qui peut vous voir : elle devient effrayée 1. Cet effet a les traits émotion, terreur, mental et visuel.

HERBORISTE

Les plantes qui vous entourent peuvent procurer plus de remèdes que les meilleurs hôpitaux et temples et vous savez parfaitement les utiliser.

DÉVOUEMENT DE L'HERBORISTE

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Nature, Médecine naturelle

Vous pouvez créer des remèdes et d'autres produits à base de plantes. Vous gagnez les avantages d'alchimie basiques (p. 150) mais ils ne s'appliquent qu'aux objets à base de plantes : les objets alchimiques avec le trait guérison ainsi que les antidotes et les antimaladies. Chaque jour, vous gagnez un nombre de lots de réactifs imprégnés égal à votre niveau ou à la moitié de celui-ci si vous n'avez pas effectué vos préparatifs quotidiens dans la nature. Votre niveau d'alchimie avancée pour les créer est de 1 et n'augmente pas de son propre chef.

Vous devenez un expert en Nature et pouvez utiliser la Nature au lieu de l'Artisanat pour fabriquer des objets à base de plantes. Vous n'avez pas besoin d'être qualifié en Artisanat ou d'avoir le don Artisanat alchimique pour ce faire et vous pouvez utiliser les outils de guérisseur plutôt que les outils d'alchimiste.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype herboriste.

INGRÉDIENTS FRAIS

DON 2

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement de l'herboriste, expert en Nature

Quand vous utilisez Médecine naturelle pour Soigner les blessures, vous pouvez dépenser un lot d'herbes pour gagner le bonus de circonstances de +2 conféré par les ingrédients frais, même si vous n'êtes pas dans la nature. Si vous dépensez un lot d'herbes dans la nature, vous gagnez à la place un bonus de circonstances de +4.

PRÉPARATION DE CATAPLASMES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'herboriste

Quand vous créez un élixir à base de plantes, vous pouvez le préparer pour en faire un cataplasme. Un cataplasme gagne le trait huile (mais reste alchimique et non magique) et perd les traits élixir et ingéré. Vous pouvez appliquer un cataplasme en Interagissant avec une main. Ce faisant, en plus des effets normaux de l'objet, le destinataire peut tenter un test nu immédiat afin de guérir d'une seule source de dégâts d'acide, de saignement ou de feu persistants avec la réduction de DD de l'aide appropriée.

HERBES ENDÉMIQUES

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'herboriste, qualifié en Survie

Pendant vos préparatifs quotidiens, vous trouvez des plantes médicinales endémiques dans votre habitat. Jusqu'à vos prochains préparatifs, vous pouvez dépenser un lot d'herbes supplémentaire pour ajouter un avantage à un objet que vous créez avec votre phytothérapie. L'avantage des herbes spéciales affecte la créature qui bénéficie de l'objet. Si l'avantage n'est pas immédiat, il dure 1 min à moins qu'une autre durée soit spécifiée. Cet ajustement est un additif (*Livre de base* p. 75), c'est pourquoi vous ne pouvez pas en ajouter d'autres sans gâcher l'objet.

- **Aquatique.** Gain d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de Vigueur.

- **Arctique.** Durant 1 h, considération des effets environnementaux dus au froid comme s'ils étaient moins grands d'un échelon.
- **Désert.** Durant 1 h, considération des effets environnementaux dus à la chaleur comme s'ils étaient moins grands d'un échelon.
- **Forêt.** Gain d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de maladie et de poison.
- **Montagne.** Gain d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de Réflexes.
- **Plaines.** Gain d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de Volonté.
- **Marais.** Annulation d'une source de dégâts de saignement persistants.
- **Souterrain.** Gain d'un bonus de circonstances de +1 à la Perception.

PHYTOTHÉRAPIE EXPERTE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'herboriste, expert en Nature

Votre niveau d'Alchimie avancée pour la phytothérapie passe à votre niveau - 3. Vous gagnez les formules d'élixirs de vie dès que votre niveau d'alchimie avancée est assez élevé pour les créer : inférieurs au niveau 8, modérés au niveau 12, supérieurs au niveau 16 et majeurs au niveau 18.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

IMPROVISATEUR D'ARMES

Pour vous, la meilleure arme à manier est celle à laquelle vos adversaires ne s'attendent pas. Le fait de savoir vous battre efficacement avec ce qui vous passe sous la main vous permet de ne jamais être désarmé et vous avez souvent le dessus sur des adversaires qui pensent vous prendre par surprise.

Que vous fracassiez un tabouret de bar sur la tête de quelqu'un, lui lanciez une chope de bière au visage pour l'aveugler ou poignardiez vos ennemis avec une bouteille brisée, vous trouvez des armes partout et en faites un usage créatif dès qu'un combat commence. Puisque vous vous battez avec des armes jetables, vous n'avez pas besoin d'en prendre soin comme les autres guerriers et pouvez les briser sans regret si cela est nécessaire pour gagner un combat.

DÉVOUEMENT D'IMPROVISATEUR D'ARMES DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié dans toutes les armes de guerre

Vous ne subissez pas le malus habituel de -2 aux jets d'attaque avec des armes improvisées. De plus, à chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère un rang de maîtrise expert ou supérieur avec des armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise avec les armes improvisées.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype improvisateur d'armes.

TABASSAGE IMPROVISÉ ↗ DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Conditions. Vous portez une arme improvisée.

Vous faites une Frappe avec votre arme improvisée. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 au jet d'attaque et la Frappe inflige deux dés de dégâts d'arme si elle devait en infliger moins. Si vous faites un coup critique, en plus des effets normaux de ce dernier, l'arme improvisée se brise. Si l'objet a une Solidité plus grande que votre niveau ou si c'est un artefact, un objet maudit ou un autre objet difficile à casser ou détruire, il ne se casse pas et l'attaque n'est pas un coup critique mais un simple coup.

Au niveau 12, votre bonus d'objet au jet d'attaque passe de +1 à +2 et au niveau 16, la Frappe inflige trois dés de dégâts au lieu de deux si elle était censée en infliger moins.

FRAPPE SURPRISE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Quand vous faites une Frappe avec une arme improvisée contre une créature qui ne vous a pas vu effectuer de Frappe avec une arme improvisée ou qui ignore vos compétences avec ces armes, celle-ci est prise au dépourvu contre vous pour cette Frappe.

EFFET CRITIQUE IMPROVISÉ

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Vous pouvez appliquer tout effet critique spécialisé aux armes improvisées que vous maniez. Pour n'importe laquelle d'entre elles, le MJ détermine quel effet critique spécialisé convient le mieux selon le type d'objet dont il s'agit.

FRAPPE DE FORTUNE ✦ DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'improvisateur d'armes

Vous saisissez rapidement n'importe quoi à proximité et attaquez avec cette arme improvisée.

Vous Interagissez pour ramasser un objet proche que vous pourriez utiliser comme arme improvisée. Il doit se trouver à peu près au niveau de votre poitrine, comme une chope sur une table, plutôt qu'au sol. Puis vous Frappez ou effectuez un Tabassage improvisé avec.

FRAPPE FRACASSANTE ↻

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Tabassage improvisé

Déclencheur. Une arme improvisée que vous maniez se brise suite à un succès critique lors d'un Tabassage improvisé.

Elle vole en éclats, ce qui la détruit complètement mais inflige 3d6 dégâts perforants supplémentaires à la créature touchée par Tabassage improvisé. Comme d'habitude, le coup critique ne double pas ces dégâts supplémentaires.

IDÉES D'ARMES IMPROVISÉES

Cour noble : coupe, marteau, plume, pupitre

Forêt : aiguilles ou écharde, branche

Grotte : grands champignons, stalagmites brisées, vieux os

Marché : balance, boîte, fruit, panneau

Quais : caisse, crochet, tonneau

Taverne : bouteille, chope, plateau de service, tabouret



JUSTICIER

En tant que justicier, vous avez deux visages : votre personnage public et une identité secrète qui vous permet de cacher vos actions hors-la-loi à la bonne société. Votre identité secrète vous permet de partir à l'aventure et de mener des missions clandestines tout en protégeant les civils auxquels vous tenez. Qu'importe votre but (combattre le crime, fomenter une rébellion, semer le chaos), votre identité de justicier vous rend difficile à coincer et fait de vous un sujet de commérage mystérieux et intrigant.

Dons supplémentaires : 4^e Arme en main (*Livre de base Pathfinder* p. 208)

DÉVOUEMENT DU JUSTICIER

DON 2

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Duperie

Vous avez deux identités possédant chacune leurs propres nom, alignement et pouvoirs. Votre identité sociale est celle d'un membre de la société intègre tandis que votre identité de justicier est celle d'un guerrier talentueux et astucieux. Aucune n'est une fausse façade : vous êtes ces deux personnes à la fois, c'est pourquoi elles ne peuvent être séparées que d'un échelon d'alignement au maximum (par exemple, vous pourriez être neutre avec l'une et neutre mauvais avec l'autre, mais pas chaotique mauvais). Si quelqu'un tente de trouver votre autre identité, il doit utiliser une action Chercher pour faire un test de Perception contre votre DD de Duperie, comme si vous utilisiez l'action Se déguiser. Votre DD de Duperie contre de telles tentatives est de 20 + votre modificateur de maîtrise au lieu du DD normal. Contrairement à l'action Se déguiser, vous n'avez pas besoin de faire un test de Duperie pour interagir avec quelqu'un afin de cacher votre autre identité. Le test n'a lieu que si une personne tente spécifiquement de la découvrir.

Passer d'une identité à l'autre prend 1 min et aucune créature ne doit vous voir. Ce processus implique des changements physiques, comme les vêtements et le maquillage, mais aussi psychologiques avec un état d'esprit altéré, c'est pourquoi les autres effets affectant votre apparence ne réduisent pas le temps nécessaire au changement d'identité.

Vos deux identités sont totalement distinctes. Les effets basés sur l'alignement utilisent celui de votre identité actuelle, mais vous n'êtes éligible aux pouvoirs qui requièrent un certain alignement (comme la divinité du prêtre) que si vos deux identités peuvent les utiliser. Les tests pour Se souvenir de l'une de vos identités ne révèlent aucune information sur la seconde, sauf si la personne qui fait le test sait que la même personne se cache derrière les deux. Les effets qui vous détectent grâce à votre identité, comme le sort *détection de l'alignement*, ne fonctionnent que si vous êtes sous l'identité que l'effet tente de détecter ; sinon, l'effet échoue comme si la cible n'existait pas.

Pour bien séparer vos deux identités, certains de vos pouvoirs ont l'un des traits suivants : social ou justicier. Vous ne pouvez utiliser les pouvoirs sociaux qu'avec votre identité sociale. Vos dons de classe et de justicier sont associés à votre identité de justicier et les utiliser sous votre identité sociale pourrait vous trahir. Cela signifie que si vous êtes particulièrement humble ou effacé avant d'utiliser ce don, votre identité encourt plus de risques d'être dévoilée. Si elle est révélée au public, vous perdez les avantages du dévouement du justicier pour vous déguiser, mais vous pouvez toujours utiliser les pouvoirs



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



sociaux et de justicier sous les deux identités, à moins qu'ils ne se basent sur la dissimulation de ces dernières. Vous pouvez utiliser des dons n'ayant aucun de ces traits, qu'importe votre identité actuelle.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype justicier.

APPARENCE DE SBIRE DON 4

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE | SOCIAL

Prérequis compagnon animal ou familier, expert en Duperie, Dévouement du justicier

Sous votre identité sociale, vous pouvez aussi en conférer une à un compagnon animal, un familier ou tout autre sbire octroyé par une capacité de classe. Quand vous reprenez votre identité sociale, vous pouvez changer l'apparence de ce dernier pour qu'il ressemble à une créature socialement acceptée de son type, comme transformer un loup en un grand chien ou un familier en animal exotique. Lui ordonner d'utiliser une magie inhabituelle ou des pouvoirs de combat conférés par vos capacités de classe ou vos dons lorsqu'il est sous son identité sociale pourrait trahir votre secret.

INFLUENCE SOCIALE DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du justicier

Vous vous êtes construit une réputation avec votre identité sociale. Choisissez un archétype dont vous satisfaites les prérequis. Vous gagnez le don de dévouement de cet archétype et pouvez sélectionner certains de ses dons, même si vous n'en avez pas encore gagné assez dans l'archétype justicier pour en sélectionner un autre. Ces dons font partie de votre identité sociale et gagnent le trait social : par exemple, un justicier guerrier pourrait sélectionner le don de dévouement du magicien et posséder une identité sociale de magicien. Utiliser ces dons avec votre identité sociale ne met pas en danger votre identité de justicier, mais les utiliser avec cette dernière pourrait trahir votre secret.

LIEU SÛR DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du justicier

Vous établissez un abri, un lieu sûr où cacher vos secrets au monde extérieur. Il fait environ 3 m cubes. Il se situe à un endroit auquel vous avez accès et peut faire partie d'un bâtiment ou d'une structure plus grande, comme une pièce cachée ou une cave souterraine. Ce lieu sûr protège les objets et les personnes à l'intérieur d'une détection de la magie. Il a les effets d'*antidétection* et utilise votre modificateur de Duperie comme DD de contre et la moitié de votre niveau arrondie à l'entier supérieur comme niveau de contre. Installer ou déplacer votre lieu sûr prend une semaine d'intermède. Sa taille est multipliée par quatre si vous êtes expert en Duperie, par huit si vous êtes un maître et par seize si vous êtes légendaire.

MAGIE CACHÉE DON 4

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

Prérequis expert en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion ; Dévouement du justicier

Vous avez appris à cacher l'aura magique de votre équipement. Pendant vos préparatifs quotidiens, vous ajustez attentivement un ou plusieurs de vos objets magiques pour qu'ils semblent ordinaires. Les objets modifiés ainsi le restent jusqu'à vos prochains préparatifs. Un incantateur qui utilise *détection de la magie* ou *lecture de l'aura*

doit réussir un test de Perception contre votre DD de Duperie pour déceler vos manipulations.

APPARITION SURPRENANTE DON 6

ARCHÉTYPE | ÉMOTION | TERREUR | MENTAL | JUSTICIER

Prérequis Dévouement du justicier

Conditions. Vous êtes complètement inaperçu par la créature cible. Vous pouvez faire peur aux ennemis qui ne vous ont pas remarqué. Faites une Frappe contre votre cible. La créature est prise au dépourvu par la Frappe de façon normale. Si vous réussissez votre Frappe, elle reste prise au dépourvu durant le reste de votre tour et est effrayée 1 (effrayée 2 sur un succès critique).

CHANGEMENT RAPIDE DON 7

ARCHÉTYPE

Prérequis maître en Duperie, Dévouement du justicier

Vous pouvez facilement changer d'identité. Au lieu d'y passer 1 min, vous pouvez désormais le faire grâce à une activité à trois actions. Si vous possédez le rang de maîtrise légendaire en Duperie, vous pouvez utiliser ce don comme une activité à une action.

VÉRITÉ SUBJECTIVE DON 7

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

Prérequis maître en Duperie, Dévouement du justicier

Vos deux identités vous permettent de vaincre la magie détectrice de mensonges. Tant que ce vous dites est vrai du point de vue de votre identité actuelle, vous pouvez même le déclarer en étant soumis à des effets tels que *zone de vérité*, qui vous empêchent de mentir.

NOMBREUSES APPARENCES DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis maître en Duperie, Dévouement du justicier

Vous pouvez prendre de nombreuses apparences ordinaires. Quand vous changez d'identité, au lieu d'adopter votre identité sociale ou celle de justicier, vous pouvez devenir quelqu'un de tout à fait ordinaire. Ce n'est pas un individu spécifique : vous êtes plutôt un membre quelconque de votre ascendance, de n'importe quel genre, avec un alignement neutre et un métier banal de roturier tel que travailleur, fermier ou paysan. Les sorts et les pouvoirs détectent cette identité ordinaire et ne saisissent pas vos deux véritables identités, à moins qu'ils réussissent un test de contre face à votre DD de Duperie. Sous cette apparence, vous ne pouvez utiliser ni pouvoir social, ni pouvoir de justicier.

APPARITION EFFRAYANTE DON 12

ARCHÉTYPE | JUSTICIER

Prérequis expert en Intimidation, Apparition surprenante

Vos apparitions dramatiques peuvent surprendre les témoins. Quand vous utilisez Apparition surprenante, vous pouvez aussi tenter de Démoraliser chaque adversaire à 3 m ou moins auprès duquel vous passiez inaperçu avant votre Frappe.

APPARITION ÉTOURDISSANTE DON 16

ARCHÉTYPE | JUSTICIER

Prérequis Apparition surprenante

Vos ennemis sont incapables de réagir à votre apparition soudaine. Quand vous utilisez Apparition surprenante, si le niveau de votre ennemi est égal ou inférieur au vôtre, il est aussi étourdi 1 en cas de réussite et étourdi 2 en cas de coup critique.

LINGUISTE

Que vous étudiez pour accomplir vos propres objectifs ou par fascination envers les subtilités des langues, votre maîtrise des mots est hors pair.

DÉVOUEMENT DU LINGUISTE

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis vous parlez au moins trois langues

Vous avez étudié les langues et leur développement. Vous devenez qualifié en Société ; si vous êtes déjà qualifié, vous devenez expert. Vous gagnez le don de compétence Polyglotte deux fois.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype linguiste.

COMPRENDRE LA TRADUCTION

DON 4

ARCHÉTYPE AUDIBLE LINGUISTIQUE

Prérequis Dévouement du linguiste

Déclencheur. Une autre créature à 18 m ou moins utilise un effet linguistique dans une langue que vous comprenez.

Vous interprétez ses mots et répétez son message dans une autre langue que vous connaissez. Si les cibles de l'effet déclencheur parlent la langue originelle ou celle de la traduction, elles sont affectées.

CRYPTAGE POLYGLOTTE

DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du linguiste, expert en Société

Vous utilisez plusieurs langues pour créer et déchiffrer des codes. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 pour Déchiffrer un texte. Si une autre créature tente de Déchiffrer un texte que vous avez codé, elle subit un malus de circonstances de -2, à moins qu'elle ne parle toutes les langues utilisées pour le créer.

ENTRAÎNEMENT PHONÉTIQUE

DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du linguiste, expert en Société

Vous pouvez prononcer et répéter des mots avec une exactitude presque parfaite, même si vous ne les comprenez pas, et vous pouvez les écrire en texte phonétique, ce qui vous permettra, à vous ou une autre créature possédant Entraînement phonétique, de les lire plus tard. Même si les mots sont dans une langue dont vous ne parvenez pas à prononcer les sons, vous savez les retranscrire correctement. La difficulté pour mémoriser de longues séquences de mots reste la même.

ANALYSE D'IDIOLECTE

DON 6

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du linguiste, expert en Duperie et en Société

Vous analysez l'idiolecte d'un individu spécifique, mémorisant ses manières et habitudes discursives. Si vous Interagissez avec quelqu'un pendant au moins 10 min, lorsque vous tentez de Vous déguiser en lui plus tard, vous gagnez un bonus de circonstances de +4 aux tests et DD de

Duperie. Cela requiert une étude de personnage intense, c'est pourquoi vous ne pouvez pas vous rappeler plus d'un idiolecte à la fois.

LECTURE DES SIGNES DISTINCTIFS

DON 7

ARCHÉTYPE LINGUISTIQUE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du linguiste, maître en Société

Toute communication est criblée de subtils indices et signaux. Si vous Interagissez avec quelqu'un pendant au moins 10 min, son parler régional, ses changements de prononciation et ses répliques non-verbales vous apprennent un fait mineur sur son environnement social, comme sa ville d'origine ou certains groupes auxquels il pourrait appartenir. Si la cible de ce pouvoir tente de cacher son environnement social, comme un roturier prétendant être un noble, elle doit tenter un test de Duperie, de Société ou de Connaissance appropriée contre votre DD de Société, ce qui vous donne un fait mineur erroné sur sa fausse identité en cas de succès.

Une fois que vous avez récolté un ou plusieurs véritables faits mineurs sur une personne, vous pouvez incorporer ces manies à vos discours pour vous présenter d'une manière qu'elle jugera familière. Cela vous confère un bonus de circonstances de +1 aux tests de Diplomatie et de Duperie avec elle.

COMMUNICATION GROSSIÈRE

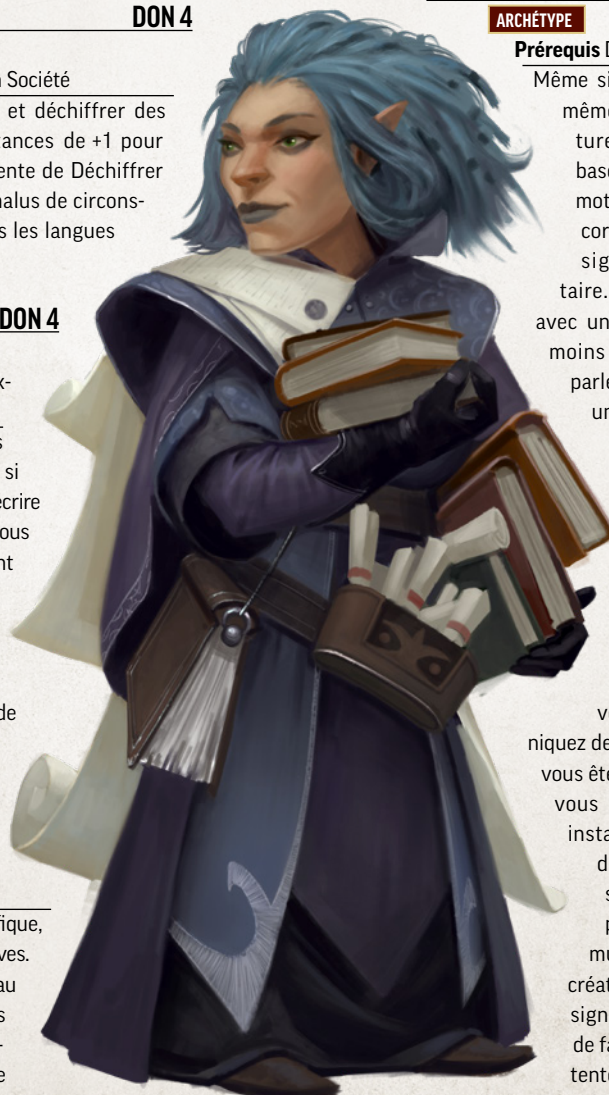
DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du linguiste

Même si vous ne parlez pas la même langue qu'une créature, vous pouvez vous baser sur les inflexions, les mots racines et le langage corporel pour déduire une signification rudimentaire. Si vous Interagissez avec une créature pendant au moins 10 minutes et qu'elle parle une langue, le MJ fait un test secret de Société avec un DD approprié selon la rareté de la langue. Sur un succès, vous comprenez l'essentiel de ce qu'elle dit et pouvez lui communiquer des concepts basiques.

Sur un échec, vous vous trompez ou communiquez des concepts incorrects. Si vous êtes légendaire en Société, vous pouvez communiquer instantanément sans faire de test de Société. Même si vous ne connaissez pas le moyen de communication utilisé par la créature (parole, langue des signes, etc.), vous le savez de façon intuitive dès qu'elle tente de parler.



MAÎTRE DES BÊTES

Vous attirez la loyauté des animaux et, à mesure que vos pouvoirs grandissent, vous pouvez en diriger de plus en plus, occuper brièvement leur corps pour percevoir leurs sensations et même communiquer avec eux sur de longues distances. Vos animaux peuvent vous considérer comme un parent chéri, un professeur et un mentor ou bien un pauvre petit sans défense qui a besoin de protection. Dans tous les cas, ils se battront pour vous et à vos côtés, prêts à sacrifier leurs vies afin de vous sauver.

Dons supplémentaires : 4^e Empathie sauvage (*Livre de base* p. 120), Peau magique (p. 138) ; 6^e Appel au compagnon (*Livre de base* p. 196) ; 10^e Agrandissement du compagnon (p. 138) ; 14^e Côte à côte (*Livre de base* p. 199).

Les sorts de protection conférés par ces dons sont des sorts focalisés de maître des bêtes pour vous.

DÉVOUEMENT DU MAÎTRE DES BÊTES

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Nature

Vous gagnez les services d'un jeune compagnon animal qui voyage avec vous et obéit à vos ordres. Les règles concernant les compagnons animaux apparaissent en page 214 du *Livre de base* et vous trouverez des suppléments en page 144 de ce livre. Contrairement aux règles habituelles qui régissent les compagnons animaux, ce don peut vous en octroyer un deuxième. Si jamais vous en possédez plus d'un, vous gagnez l'action Appel du compagnon. Référez-vous à l'encadré Compagnons animaux du maître des bêtes pour plus de détails sur cette action.

Certains dons de maître des bêtes vous octroient des sorts focalisés primordiaux. Les règles de sorts focalisés se trouvent en page 300 du *Livre de base*. Lorsque vous gagnez votre premier sort focalisé de maître des bêtes, vous devenez qualifié en jets d'attaque de sorts primordiaux ainsi qu'en DD des sorts et votre caractéristique d'incantation pour ces sorts est le Charisme. Les dons qui octroient des sorts focalisés de maître des bêtes vous signalent d'augmenter le nombre de points de focalisation de votre réserve, mais si vous n'en possédez pas encore, vous obtenez à la place une réserve de focalisation avec 1 point. Vous pouvez vous Refocaliser en vous occupant de votre compagnon animal, comme en faisant sa toilette, en le nourrissant ou en jouant avec.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype maître des bêtes.

COMPAGNON SUPPLÉMENTAIRE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Un autre animal se joint à vous. C'est un jeune compagnon animal possédant le trait sbire. Pour connaître les règles concernant les compagnons animaux multiples, se référer à Compagnons animaux du maître des bêtes.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois et gagnez un compagnon animal supplémentaire à chaque fois jusqu'à un maximum de quatre (dont celui octroyé par le Dévouement du maître des bêtes et ceux que vous pouvez gagner à partir d'autres sources que l'archétype du maître des bêtes).

COMPAGNONS ANIMAUX DU MAÎTRE DES BÊTES

Si vous jouez un maître des bêtes, vous déterminez les statistiques et les pouvoirs de vos compagnons animaux grâce aux règles en pages 214-218 du *Livre de Base*. En tant que maître des bêtes, il est possible pour vous d'avoir plus d'un compagnon animal à la fois (jusqu'à quatre compagnons), mais seul l'un d'entre eux, votre « compagnon actif », vous suit durant l'exploration et les rencontres ; en général, les autres restent proches et cherchent ou chassent de la nourriture. Dès que vous gagnez un deuxième compagnon animal grâce à l'archétype Maître des bêtes, vous gagnez aussi Appel du compagnon pour changer de compagnon actif. Ces règles s'appliquent à tous vos compagnons, qu'ils proviennent de l'archétype de maître des bêtes ou d'ailleurs.

APPEL DU COMPAGNON

EXPLORATION

Vous passez 1 minute à appeler un autre compagnon animal afin de remplacer votre compagnon actif.

GUÉRISON DES ANIMAUX

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Vous pouvez guérir les blessures de votre compagnon animal. Vous pouvez lancer *guérison des animaux* comme un sort focalisé de maître des bêtes (*Livre de base* p. 389). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

COMPAGNON ANIMAL ADULTE DU MAÎTRE DES BÊTES DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Tous vos compagnons animaux ont grandi et sont à présent des adultes, ce qui leur confère des capacités supplémentaires (*Livre de base* page 214). Lors d'une rencontre, même si vous n'effectuez pas l'action Diriger un animal, votre compagnon animal peut toujours effectuer une action à votre tour pour Marcher rapidement ou Frapper.

TRANSE DU MAÎTRE DES BÊTES

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Vous pouvez entrer dans une transe qui vous permet de brièvement occuper le corps de l'un de vos compagnons animaux et de partager ses sens. Vous gagnez le sort focalisé *transe du maître des bêtes* (p. 184). Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

FORMIDABLE COMPAGNON DU MAÎTRE DES BÊTES DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Compagnon animal adulte du maître des bêtes

Vos compagnons animaux adultes continuent de grandir et de se développer. Ils deviennent des compagnons sauvages ou agiles (vous choisissez, pour chaque compagnon, même ceux qui deviennent adultes après l'obtention de ce don), ce qui leur confère des capacités supplémentaires déterminées par le type de compagnon (*Livre de base* p. 214).

LIEN DU MAÎTRE DES BÊTES

DON 10

ARCHÉTYPE DIVINATION MENTAL PRIMORDIAL

Prérequis Dévouement du maître des bêtes

Vous pouvez communiquer télépathiquement avec vos compagnons animaux situés à 30 m. Si vous êtes légendaire en Nature, vous pouvez communiquer télépathiquement avec vos compagnons animaux partout sur la planète.

APPEL DU MAÎTRE DES BÊTES ◆

DON 12

ARCHÉTYPE AUDIBLE CONCENTRATION PRIMORDIAL

Prérequis Dévouement du maître des bêtes, Appel du compagnon
Fréquence une fois par tour

Vous convoquez rapidement une projection primordiale de l'un de vos compagnons inactifs pour obtenir l'avantage de soutien de celui-ci. La projection apparaît dans une case inoccupée de votre choix à moins de 9 m de vous, ce qui vous confère son avantage de soutien, puis disparaît lors de votre prochain tour. Elle a la même CA et les mêmes modificateurs de jets de sauvegarde que le compagnon réel et si elle subit des dégâts avant votre prochain tour, elle disparaît et l'avantage de soutien prend immédiatement fin.

COMPAGNON SPÉCIALISÉ DU MAÎTRE DES BÊTES DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Formidable compagnon du maître des bêtes

Vos compagnons animaux agiles et sauvages sont à présent si malins qu'ils peuvent se spécialiser. Chaque compagnon gagne une spécialisation de votre choix (*Livre de base* p. 217, choisissez séparément).

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois. À chaque fois, ajoutez une spécialisation différente à vos compagnons agiles et sauvages. Ils peuvent posséder jusqu'à trois spécialisations chacun.

DIRIGER LA MEUTE

DON 16

PEU COURANT ARCHÉTYPE

Prérequis Compagnon animal adulte du maître des bêtes, vous possédez plusieurs compagnons animaux

Vous pouvez avoir jusqu'à deux compagnons animaux actifs en même temps. Toutefois, lorsque c'est le cas, il est légèrement plus difficile de les Diriger. Si vous ne Dirigez aucun d'entre eux, seul l'un des deux (de votre choix) peut toujours effectuer une action à votre tour pour Marcher rapidement ou Frapper comme c'est le cas pour les compagnons animaux adultes du maître des bêtes. Quand vous Dirigez un animal, choisissez si l'un des deux peut effectuer 2 actions, comme d'habitude, ou si les deux peuvent effectuer 1 action pour Marcher rapidement ou Frapper. Dans tous les cas, vous ne pouvez pas Diriger un animal pour faire agir l'un des deux compagnons avant votre prochain tour.

SORTS FOCALISÉS DE MAÎTRE DES BÊTES**TRANSE DU MAÎTRE DES BÊTES**

FOCALISÉ 3

ARCHÉTYPE CONCENTRATION DIVINATION MENTAL

Incantation ◆◆◆ somatique, verbal**Portée** 1,5 km ; **Cibles** l'un de vos compagnons animaux que vous pouvez percevoir**Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous entrez dans une transe magique qui vous permet de percevoir les sens du compagnon ciblé. Vous tentez des tests de Perception avec vos

propres statistiques mais possédez tous les sens spéciaux de la cible, comme la vision nocturne ou la vision dans le noir. Ce sort ne confère aucune méthode particulière de communication avec l'animal choisi, c'est pourquoi il suit toutes les instructions que vous lui avez données avant d'entrer en transe et s'il n'en a pas reçu, il agit comme il l'entend.

Pendant toute la durée de la transe, vos propres sens sont coupés, même si vous pouvez toujours communiquer. Ce manque de conscience vous rend pris au dépourvu. Vous ne pouvez entreprendre aucune action dotée des traits attaque ou déplacement.

Intensifié (6°). Augmentez la portée à 150 km et la durée à maintenu jusqu'à 10 minutes. La cible peut vous entendre à travers le sort, ce qui vous permet de Diriger l'animal ou d'utiliser toute autre action possédant le trait audible.

Intensifié (8°). Augmentez la portée à planétaire et la durée à maintenu jusqu'à 1 heure. Vous pouvez communiquer télépathiquement avec la cible pendant toute la durée de la transe.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

MAÎTRE DES CONNAISSANCES

La savoir est le pouvoir et vous cherchez à l'atteindre. Qu'importe la situation, quelques informations influencent souvent vos prochaines actions. Vous êtes un spécialiste des secrets, à la fois pour les découvrir et les dissimuler, et votre influence sur les écrits frôle le surnaturel. Alors que vous découvrez de nouveaux secrets et connaissances, votre maîtrise du savoir pourrait tout bonnement devenir magique et vous permettre de comprendre et de dissimuler des informations encore plus facilement.

Dons supplémentaires : 4^e Étude du maître savant (*Livre de base* p. 387) ; 8^e Savoir assuré (p. 113) ; 14^e Savoir énigmatique (p. 114) ; 16^e Hypercognition ultime (*Livre de base* p. 103)

DÉVOUEMENT DU MAÎTRE DES CONNAISSANCES DON 2

ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié dans au moins une compétence pour Déchiffrer un texte

Vous avez accumulé énormément d'informations qui concernent presque tous les sujets. Vous êtes qualifié en Connaissance du maître des connaissances, une compétence de Connaissance spéciale que vous pouvez utiliser pour Vous souvenir d'une information, quel que soit le sujet concerné. Si votre rang de maîtrise est légendaire dans une compétence pour Déchiffrer un texte, vous devenez expert en Connaissance du maître des connaissances, mais vous n'avez aucun autre moyen d'améliorer votre

rang de maîtrise dans cette compétence. Vous pouvez sélectionner des dons parmi les dons supplémentaires du maître des connaissances même si vous ne possédez pas le prérequis muse énigmatique.

Si vous possédez le don de classe Connaissance bardique (*Livre de base* p. 99), vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests de compétences avec Connaissance bardique.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype maître des connaissances.

ÉDIFICATION MAGIQUE DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des connaissances

Vous avez appris les fragments de magie les plus susceptibles d'approfondir votre acquisition et transmission de savoir. Vous gagnez *assistance divine*, *message* et *symbole* comme tours de magie occultes innés.

ÉTUDE RAPIDE DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des connaissances

Pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez étudier un sujet particulier pour gagner le rang de maîtrise qualifié dans une compétence de Connaissance de votre choix. Vous devez avoir interagi avec ce sujet d'une façon ou d'une autre le jour

précédent, que ce soit en lisant quelque chose à son propos,

en parlant à quelqu'un qui s'y connaît ou en l'expérimentant vous-même. Ou

sinon, vous pouvez faire référence à vos notes pour choisir à la place une compétence de Connaissance que

vous avez préparée auparavant avec Étude rapide. Vous bénéficiez de cette maîtrise jusqu'à vos prochains préparatifs. Dans la mesure

où cette maîtrise est temporaire, vous ne pouvez pas l'utiliser comme prérequis pour bénéficier

d'une amélioration de compétence ou d'une option permanente de personnage, comme un don.

MAÎTRISE ORTHOGRAPHIQUE DON 4

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du maître des connaissances

Vous comprenez les principes sous-jacents de chaque mot écrit, ce qui vous permet de lire presque tous les textes. Vous pouvez tenter de Déchiffrer un texte en utilisant Connaissance du maître des connaissances au lieu de la compétence requise.

ÉDIFICATION MAGIQUE SUPÉRIEURE DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Édification magique

Vous avez continué à étendre votre collection d'outils pour accumuler du savoir. Vous obtenez *compréhension des langues*, *lien mental* et *page secrète* comme sorts innés occultes et pouvez les lancer une fois par jour chacun. Quand vous lancez *page secrète*, le sort est automatiquement intensifié au même niveau que les tours de magie d'Édification magique.



MAÎTRE DES FAMILIERS

De la sage chouette perchée sur l'épaule du magicien au gremlin rusé qui sert le sorcier à ses propres desseins, en passant par l'épouvantable homoncule du laboratoire d'alchimie et le singe intelligent qui crochète la serrure de la cellule du voleur, les familiers ont toujours servi. Que ce soit dû à un entraînement rigoureux ou à une relation surnaturelle, le vôtre vous sert encore mieux.

Dons supplémentaires : 4^e Familier amélioré (*Livre de base* p. 123)

DÉVOUEMENT DU MAÎTRE DES FAMILIERS DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Vous avez forgé un lien mystique avec une créature. Ce pourrait être le fruit de rituels complexes et d'invocations, comme une méditation sous la lune jusqu'à ce que quelque chose sorte doucement de la forêt. Ou peut-être vous êtes-vous mutuellement rendus service, en sauvant par exemple la bête d'un piège ou d'un ennemi avant d'être sauvé à votre tour. Qu'importe les détails, vous êtes camarades jusqu'à la mort désormais. Vous obtenez un familier (*Livre de base* p. 217). Si vous en possédez déjà un, vous gagnez le don Familier amélioré (*Livre de base* p. 123).

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype maître des familiers.

CONDUIT DU FAMILIER DON 4

ARCHÉTYPE CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Prérequis Dévouement du maître des familiers, capacité à lancer des sorts

Conditions. Vous avez une ligne d'effet vers votre familier.

Sous votre tutelle, votre familier est devenu sensible aux courants cachés du monde et peut servir de conduit à votre magie. Si la prochaine action que vous utilisez consiste à Lancer un sort disposant d'une portée, utilisez votre familier comme point d'origine.

FAMILIER MASCOTTE DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des familiers

Votre familier est le cœur de votre équipe d'aventuriers. Quand vous sélectionnez des pouvoirs de maître, vous pouvez choisir un allié afin qu'il bénéficie de n'importe quel pouvoir de maître spécifique. Chacun de ces pouvoirs ne peut être attribué qu'à un seul personnage et vous ne pouvez sélectionner qu'une fois un pouvoir de maître spécifique, sauf si le contraire est précisé.

FAMILIER SUPÉRIEUR DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des familiers

Vous trouvez facile d'attirer un familier puissant et peu commun à vos côtés. Cela requiert deux pouvoirs de moins pour changer votre familier en familier spécifique (p. 147).

FAMILIER MUTABLE DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maître des familiers

L'esprit surnaturel de votre familier est devenu trop grand pour son corps tangible. Vous pouvez effectuer une activité spéciale de 10 minutes pour changer certains pouvoirs de familier, échangeant un ou plusieurs des pouvoirs suivants avec d'autres pouvoirs de cette liste : amphibie, fousseur, grimpeur, vision dans le noir, déplacement

rapide, dextérité manuelle, résistance (p. 146) et odorat. Vous pouvez seulement sélectionner des pouvoirs de familiers que vous seriez normalement capable de sélectionner chaque jour et non pas ceux requis pour votre familier. Vous ne pouvez pas remplacer un pouvoir requis pour un autre pouvoir de votre familier (par exemple, vous ne pouvez pas remplacer dextérité manuelle si le familier possède assistant de laboratoire).

FAMILIER EXTRAORDINAIRE DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Familier amélioré

Votre familier est imprégné d'encore plus de magie que les autres familiers. Chaque jour, vous pouvez choisir six pouvoirs de familier ou de maître au lieu de quatre.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

MARCHE-HORIZON

Beaucoup désirent prendre la route, mais vous préférez la nature sans piste. Vous pouvez traverser sans danger les terrains les plus inhospitaliers du monde : vous êtes chez vous au cœur des calottes glaciaires, des déserts et autres environnements similaires. Vos talents vous ouvrent des chemins vierges et vous permettent de guider les autres dans la nature.

Dons supplémentaires : 10^e Combat en aveugle (*Livre de base* p. 149), Maître de l'environnement (*Livre de base* p. 198) ; 12^e Foulée du protecteur (*Livre de base* p. 199).

DÉVOUEMENT DU MARCHE-HORIZON

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Survie

Vous maîtrisez parfaitement la survie sur un terrain spécifique. Vous gagnez le don Environnement de prédilection (*Livre de base* p. 195). Lorsque vous êtes dans votre environnement de prédilection, vous gagnez un

bonus de circonstances de +3 m à votre Vitesse de voyage. Quand d'autres créatures Suivent l'expert en vous considérant comme guide dans votre environnement de prédilection, elles gagnent la capacité d'ignorer les terrains difficiles non magiques pour bénéficier de leurs Vitesses de voyage ainsi que le bonus conféré à celles-ci.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype marche-horizon.

ACCLIMATATION

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du marche-horizon

Le temps passé dans les recoins hostiles du monde vous a immunisé aux climats extrêmes. Dans votre environnement de prédilection, vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau face à tous les dégâts environnementaux et considérez les effets de température comme s'ils étaient moins grands d'un échelon (une chaleur ou un froid extraordinaire devient extrême, une chaleur ou un froid extrême devient, etc.). Quand d'autres créatures Suivent l'expert en vous considérant comme guide dans votre environnement de prédilection, elles considèrent elles aussi les effets de température comme moins grands d'un échelon.

PIED ASSURÉ

DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement de marche-horizon, expert en Acrobaties et en Athlétisme

Vous connaissez tous les secrets des déplacements dans votre environnement de prédilection. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence dans votre environnement de prédilection, comme les tests d'Acrobaties pour Garder l'équilibre sur la glace ou pour Voler dans des conditions venteuses, les tests d'Athlétisme pour Nager en eaux agitées, etc.

ÉCLAIREUR PERPÉTUEL

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du marche-horizon

Vous remarquez tout ce qui est inhabituel dans les zones que vous connaissez le mieux. Dans votre environnement de prédilection, vous gagnez toujours les avantages de l'activité d'exploration Reconnaître, même si vous en effectuez une autre en même temps. Si vous êtes légendaire en Survie, vous gagnez ces avantages sur tous les terrains.

ADAPTATION MAGIQUE

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du marche-horizon

Quand un obstacle vous barre la route, vous avez plus d'un tour dans votre sac pour le surmonter. Vous pouvez lancer *vision dans le noir*, *pattes d'araignée* et *respiration aquatique* de niveau 4 comme sorts innés primordiaux, une fois par jour chacun.

FOULÉES SAUVAGES

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du marche-horizon

Les obstacles naturels ne vous gênent pas du tout. Vous gagnez la capacité de classe du rôdeur déplacement facilité en milieu naturel. Cela vous permet d'ignorer les effets des terrains difficiles non magiques, de considérer les terrains très difficiles comme de simples terrains difficiles et vous octroie l'avantage supplémentaire de votre environnement de prédilection si vous vous y trouvez.



MARÉCHAL

Avant toute chose, les maréchaux sont des leaders. Ils peuvent venir de toute classe ou historique, mais ils sont tous prêts à sacrifier leur propre gloire pour le bien de l'équipe. Certains d'entre eux mènent les affrontements, épée et bouclier brandis, tandis que d'autres crient des ordres et des encouragements depuis l'arrière tout en procurant un soutien précieux aux incantateurs alliés. Qu'importe leur méthode de combat favorite, la capacité des maréchaux à faire ressortir le meilleur de chaque allié est une addition de valeur pour tout groupe.

Dons supplémentaires : 8^e Attaque d'opportunité (*Livre de base* p. 90)

DÉVOUEMENT DU MARÉCHAL

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en armes de guerre et en Diplomatie ou en Intimidation

Vous avez mêlé vos compétences sociales à votre entraînement au combat pour devenir un chef de guerre talentueux. Choisissez la Diplomatie ou l'Intimidation. Vous devenez qualifié dans cette compétence ou expert si vous étiez déjà qualifié.

En outre, vous êtes entouré de l'aura du maréchal dans une émanation de 3 m. Votre aura possède les traits émotion, mental et visuel et vous confère, à vous et vos alliés à l'intérieur, un bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype maréchal.

POSTURE DU MARÉCHAL INSPIRANT **◆** DON 4

ARCHÉTYPE OUVERTURE POSTURE

Prérequis Dévouement du maréchal, qualifié en Diplomatie

Vous êtes l'incarnation même du dévouement et du calme au combat, ce qui encourage vos alliés à en faire autant. Quand vous dépensez cette action, faites un test de Diplomatie. Le DD est généralement un DD très difficile de votre niveau, mais le MJ peut assigner un DD différent en fonction des circonstances. L'effet dépend du résultat de votre test.

Succès critique. Votre aura de maréchal devient une émanation de 6 m et vous confère, à vous et vos alliés, un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux.

Succès. Comme un succès critique, mais la taille de votre aura n'augmente pas.

Échec. Vous ne parvenez pas à prendre cette posture.

Échec critique. Vous ne parvenez pas à prendre cette posture et vous devez attendre une minute avant de faire une autre tentative.

POSTURE DU MARÉCHAL TERRIFIANT **◆**

DON 4

ARCHÉTYPE OUVERTURE POSTURE

Prérequis Dévouement du maréchal, qualifié en Intimidation

Vous prenez une mine sombre face au combat à venir et encouragez vos alliés à instiller la terreur chez leurs ennemis avec des

attaques vicieuses. Quand vous effectuez cette action, faites un test d'Intimidation. Le DD est généralement un DD très difficile de votre niveau, mais le MJ peut assigner un DD différent en fonction des circonstances. L'effet dépend du résultat de votre test.

Succès critique. Votre aura de maréchal devient une émanation de 6 m et vous confère, à vous et vos alliés, un bonus de statut aux jets de dégâts égal au nombre de dés de dégâts d'arme de l'attaque à mains nue ou de l'arme que vous maniez qui en possède



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



le plus. Lorsque vous ou l'un de vos alliés dans l'aura infligez un coup critique à un ennemi avec une Frappe, ce dernier est effrayé 1.

Succès. Comme un succès critique, mais la taille de votre aura n'augmente pas.

Échec. Vous ne parvenez pas à prendre cette posture.

Échec critique. Vous ne parvenez pas à prendre cette posture et vous devez attendre une minute avant de faire une autre tentative.

PRÉPARE-TOI ! **DON 4**

ARCHÉTYPE | AUDIBLE | ÉMOTION | MENTAL

Prérequis Dévouement du maréchal

Vous encouragez un allié à s'endurcir en lui donnant une chance de se battre. Choisissez un allié dans votre aura de maréchal. Il gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme et un bonus de circonstances de +2 aux jets de Vigueur. Les avantages durent jusqu'à la fin de votre prochain tour.

REPRENDS TES ESPRITS ! **DON 4**

ARCHÉTYPE | AUDIBLE | ÉMOTION | MENTAL

Prérequis Dévouement du maréchal

Vous poussez un cri rapide en espérant dissiper le brouillard qui trouble les pensées de vos alliés. Choisissez une cible alliée dans votre aura de maréchal affectée par un effet mental qui permettait un jet de Volonté et dont la durée est inférieure à une minute. Elle peut immédiatement tenter un jet de Volonté avec un bonus de circonstances de +1 contre le DD de l'effet. Ce dernier prend fin en cas de succès. Ceci n'affecte aucune autre créature que votre cible alliée. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, la créature est temporairement immunisée contre Reprends tes esprits ! pendant 10 min.

APPEL CADENCÉ **DON 6**

ARCHÉTYPE | AUDIBLE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du maréchal

Fréquence une fois par minute

Vous intervenez avec une cadence rapide, poussant vos alliés à adopter un rythme plus efficace. Tout allié consentant dans votre aura de maréchal est accéléré jusqu'à la fin de son prochain tour et ne peut utiliser cette action supplémentaire que pour Marcher rapidement. À la fin du tour de chaque allié, s'il a utilisé l'action supplémentaire, il devient alors ralenti 1 jusqu'à la fin de son prochain tour.

CHARGE REVIGORANTE **DON 6**

ARCHÉTYPE | OUVERTURE | VISUEL

Prérequis Dévouement du maréchal

Votre charge intrépide au combat revigore vos alliés et les pousse à continuer à se battre. Vous Marchez rapidement d'une distance égale à votre Vitesse et faites une Frappe au corps à corps. Si vous réussissez votre Frappe et infligez des dégâts à un ennemi, chaque allié à moins de 18 m qui vous a vu faire gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme. Ces points de vie temporaires persistent jusqu'à la fin de votre prochain tour.

DOS À DOS **DON 8**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maréchal

Vous excellez dans l'art de couvrir vos alliés et de les aider à vous couvrir. Tant que vous et un allié êtes adjacents l'un à l'autre, aucun de vous

ne peut devenir pris au dépourvu en étant pris en tenaille, à moins que vous le soyez tous les deux. Si vous êtes adjacent à plus d'un allié, tous les alliés éligibles peuvent en bénéficier à un moment donné. L'avantage est annulé pour tout le monde si vous et un autre de vos alliés éligibles êtes pris en tenaille, mais pas si vos alliés le sont et pas vous.

À L'ATTAQUE ! **DON 8**

ARCHÉTYPE | AUDIBLE | SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du maréchal

Avec un cri éclatant, vous mobilisez vos alliés afin qu'ils attaquent. Choisissez un allié dans votre aura de maréchal qui a une réaction disponible. Si vous dépensez 1 action, il peut utiliser sa réaction pour Marcher rapidement immédiatement. Si vous dépensez 2 actions, il peut utiliser sa réaction pour Frapper immédiatement.

RENVERSER L'ENNEMI **DON 10**

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du maréchal, qualifié en Athlétisme

Déclencheur. Un allié réussit une Frappe au corps à corps contre un ennemi auquel vous êtes tous deux adjacents.

Vous tirez parti de l'ouverture créée par votre allié pour renverser votre ennemi. Tentez un test d'Athlétisme pour faire un Croc-en-jambe à la cible de l'attaque déclencheur.

CHARGE COORDONNÉE **DON 12**

ARCHÉTYPE | OUVERTURE | VISUEL

Prérequis Dévouement du maréchal

Vous vous jetez dans la mêlée de façon héroïque, inspirant vos alliés à vous suivre. Vous Marchez rapidement d'une distance égale à votre Vitesse et faites une Frappe au corps à corps. Si vous réussissez votre Frappe et infligez des dégâts à un ennemi, chaque allié à moins de 18 m qui vous a vu faire peut utiliser une réaction pour Marcher rapidement, mais son déplacement doit se finir dans une case plus proche de la créature que vous avez touchée que celle de départ.

CADENCE TACTIQUE **DON 14**

ARCHÉTYPE

Prérequis Appel cadencé

Votre remarquable contrôle de la respiration et vos ordres concis vous permettent de mieux coordonner vos alliés. Quand vous leur conférez l'état accéléré avec Appel cadencé, ils peuvent utiliser leur action supplémentaire pour Marcher rapidement ou Frapper et s'ils le font, ils ne sont pas ralentis 1 durant leur tour suivant.

CIBLE D'OPPORTUNITÉ **DON 14**

ARCHÉTYPE | MANIPULATION

Prérequis Dévouement du maréchal

Déclencheur. Un allié réussit une Frappe à distance contre un ennemi dans le premier facteur de portée de votre arme.

Conditions. Vous tenez une arme à distance ou de jet.

Vous profitez de l'attaque de votre allié pour créer un tir de barrage coordonné. Faites une Frappe à distance avec un malus de -2 contre l'adversaire ciblé par l'attaque déclencheur. Cette Frappe n'est pas prise en compte pour votre malus d'attaques multiples et votre malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe. Sur un succès, additionnez les dégâts de votre attaque et de celle de votre allié avant d'appliquer les résistances et les faiblesses.

MÉDECIN

Vous avez étudié d'innombrables techniques pour procurer une assistance médicale, ce qui fait de vous un médecin et un guérisseur hors pair.

DÉVOUEMENT DU MÉDECIN

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Médecine, Médecine militaire

Vous devenez expert en Médecine. Quand vous réussissez Médecine militaire ou Soigner les blessures, la cible regagne des PV supplémentaires : 5 avec un DD 20, 10 avec un DD 30 ou 15 avec un DD 40. Une fois par jour, vous pouvez utiliser Médecine militaire sur une créature temporairement immunisée. Si vous êtes un maître en Médecine, vous pouvez le faire une fois par heure.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype médecin.

SOIGNER UN ÉTAT

DON 4

ARCHÉTYPE GUÉRISON MANIPULATION COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du médecin

Conditions. Vous tenez des outils de guérisseur ou vous les portez avec une main libre.

Vous soignez une créature adjacente et tentez de réduire son état maladroit, affaibli ou malade. Si elle possède plusieurs états de cette liste, choisissez-en un. Tentez un test de contre contre l'état en utilisant votre modificateur de Médecine comme modificateur de contre et la source de l'état pour déterminer le DD. Vous ne pouvez pas soigner un état prodigué par un artefact ou un effet de niveau supérieur à 20, sauf si vous possédez Infirmier légendaire. Même si c'est le cas, le DD de contre augmente de 10. Soigner un état continu généré par certaines circonstances (par exemple, l'état affaibli gagné par un personnage bon quand il porte une arme *impie*) n'a pas d'effet tant que ces dernières s'appliquent toujours.

Succès critique. Réduisez l'intensité d'état de 2.

Succès. Réduisez l'intensité d'état de 1.

Échec critique. Augmentez l'intensité d'état de 1.

VISITE DU DOCTEUR

DON 4

ARCHÉTYPE SOPHISTICATION

Prérequis Dévouement du médecin

Vous vous déplacez pour prodiguer des soins immédiats à ceux qui en ont besoin. Marchez rapidement puis utilisez Médecine militaire ou Soigner un empoisonnement. Vous pouvez dépenser une deuxième action si vous préférez Marcher rapidement puis Prodiger les premiers soins ou Soigner un état (si vous le possédez, voir ci-dessous).

SOINS HOLISTIQUES

DON 6

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Diplomatie, Soigner un état

Vous prodiguez des soins émotionnels et spirituels. Ajoutez effrayé, stupéfié et étourdi à la liste d'états que vous pouvez réduire grâce à Soigner un état. Si l'état étourdi possède une durée au lieu d'une intensité, vous ne pouvez pas utiliser Soigner un état pour la réduire.

RESSUSCITER

DON 16

ARCHÉTYPE GUÉRISON MANIPULATION

Prérequis Dévouement du médecin, légendaire en Médecine

Conditions. Vous tenez des outils de guérisseur ou les portez avec une main libre. De plus, la majorité du corps de la cible est intacte. Vous pouvez utiliser Médecine pour ressusciter les morts. Tentez un test de Médecine DD 40 pour réanimer une créature morte depuis moins de 3 rounds. Sur un succès, elle revient à la vie avec les effets de *rappel à la vie* mais possède toujours l'état blessé qu'elle avait avant de mourir, augmenté de 1 (ou blessé 1 si elle ne l'avait pas avant sa mort). Que vous réussissiez ou échouiez, la cible est temporairement immunisée à Ressusciter pendant 1 jour.



INTRODUCTION

ASCENDANCES ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE ET INDEX

OPPORTUNISTE

Vous avez passé d'innombrables heures à démonter et reconstruire des objets complexes pour apprendre leur fonctionnement, ce qui vous permet de créer à peu près tout à partir des matériaux les plus improbables. Bien que vos objets improvisés ne durent pas longtemps, ils s'avèrent la plupart du temps être précisément ce dont vous aviez besoin et vos ennemis réalisent que même s'ils sont capables de vous désarmer, le véritable défi consiste à ce que vous le restiez. Les pièces verrouillées, pièges diaboliques et situations désespérées sont différentes sortes d'énigmes pour vous et les objets ordinaires qui vous entourent sont les outils utilisés pour improviser vos propres solutions.

DÉVOUEMENT DE L'OPPORTUNISTE

DON 2

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en artisanat

Vous pouvez Fabriquer des objets même en l'absence d'outils appropriés ou d'atelier, bien que vous subissiez un malus d'objet de -2 à votre test d'Artisanat. En outre, vous n'avez pas besoin de formulaire

physique pour vous souvenir de toutes vos formules : vous payez le coût habituel pour les apprendre, mais vous les reprenez toutes.

Vous pouvez Fabriquer des objets temporaires à partir de tout, partout, avec tous les matériaux que vous avez sous la main, grâce à un test d'Artisanat initial de 10 min seulement. L'objet temporaire doit être ordinaire, non magique, de niveau 1 ou moins et être une arme, une armure ou une pièce de matériel d'aventurier non consommable (le matériel d'aventurier non consommable est listé dans le Tableau 6-9 en page 288 du *Livre de base*). Au lieu d'un seul objet, vous pouvez créer 10 pièces d'un seul type de munitions. Il sera de mauvaise qualité, mais vous ne subissez pas le malus habituel lorsque vous utilisez les objets de mauvaise qualité issus de ce don. Votre objet temporaire dure 1d4 heures avant de se désagréger en composants bruts. Le MJ détermine le nombre d'heures en secret. Vous ne pouvez créer que l'objet physique et aucune information ou magie : par exemple, vous pourriez créer un journal vierge ou une page ordinaire, mais pas les utiliser comme revue scientifique ou texte religieux.

Vous pouvez incorporer tout matériau ou objet que vous tenez en main même s'il ne serait pas utilisé d'ordinaire pour Fabriquer un objet donné, mais devez en avoir assez pour faire l'objet que vous souhaitez. À moins que tous les matériaux utilisés soient du type approprié pour fabriquer l'objet, vous subissez un malus de -5 au test d'Artisanat (ou de -10 s'ils étaient particulièrement inadéquats, selon l'avis du MJ).

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype opportuniste.



FABRICATION INVERSÉE

DON 4

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

Prérequis expert en Artisanat, Dévouement de l'opportuniste

Vous êtes capable de changer des objets construits en formules plus efficacement que la plupart des gens. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat pour inverser la construction d'un objet et le changer en formule. En outre, si vous obtenez un succès critique à votre test d'Artisanat, vous pouvez choisir de créer la formule tout en reconstruisant l'objet originel en même temps et d'obtenir ainsi la formule et l'objet plutôt que la formule et les matériaux bruts égaux à la moitié de la valeur de l'objet.

OPPORTUNISTE DE QUALITÉ SUPÉRIEURE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de l'opportuniste

Quand vous Fabriquer un objet temporaire en utilisant le Dévouement de l'opportuniste, il peut aller jusqu'au niveau 3 (mais doit toujours être une arme, une armure ou une pièce d'équipement d'aventurier non consommable). Vous pouvez également le Fabriquer pour quelqu'un d'autre : cette personne ne subira pas le malus d'utilisation d'un objet de mauvaise qualité, mais vous le subirez si vous l'utilisez.

DÉSASSEMBLAGE EXPERT

DON 7

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

Prérequis maître en Artisanat, Dévouement de l'opportuniste

Vous pouvez appliquer les techniques d'inversement d'un objet fabriqué pour le désamorcer. Vous pouvez utiliser l'Artisanat ou lieu du Vol pour Désamorcer un dispositif ou Crocheter une serrure.

PIRATE

Vous vivez sans aucune entrave, obtenant tout ce que vous désirez par la force et l'intimidation. Vous pourriez être un corsaire, volant et pillant au nom d'une nation particulière ou d'une autre autorité, ou n'obéir à rien d'autre qu'à vos propres envies capricieuses. Dans tous les cas, vous comptez sur l'intimidation, l'esprit et les prouesses au combat pour prendre ce que vous souhaitez à ceux que vous jugez moins méritants.

Les pirates ont beaucoup en commun avec les bretteurs et sont donc nombreux à posséder cette classe (p. 55) ou cet archétype (p. 151). À l'image des prouesses osées des bretteurs, les manœuvres classiques des pirates sont souvent des actes tape-à-l'œil visant à impressionner, intimider et gagner du panache. Par exemple, si vous possédez la capacité de classe panache et que le résultat de votre test d'Acrobaties pour un Assaut embarqué dépasse le DD très difficile de votre niveau, vous gagnez du panache.

DÉVOUEMENT DU PIRATE

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Intimidation

En tant que pirate, vous naviguez en mer à la recherche de vaisseaux ennemis à piller. Vous devenez qualifié en Connaissance de la navigation maritime ou expert si vous étiez déjà qualifié. Vous ignorez les effets des terrains difficiles ou des sols inégaux causés par le mouvement d'un navire. En outre, vous gagnez l'action Assaut embarqué.

Assaut embarqué >>> (sophistication) Marchez rapidement ou faites un test d'Acrobaties (DD déterminé par le MJ, mais de 20 en général) pour vous balancer sur une corde et vous déplacer d'une distance égale ou inférieure au double de votre Vitesse. Si vous avez embarqué ou débarqué d'un bateau ou d'un véhicule semblable durant ce déplacement, vous pouvez faire une Frappe au corps à corps qui inflige un dé de dégâts d'arme supplémentaire.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype pirate.

COUREUR SUR CORDES

DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Acrobaties et en Athlétisme, Dévouement du pirate

Vous courez et escaladez les cordes et les gréements aussi facilement qu'au sol. Vous gagnez une Vitesse d'escalade de 4,5 m, mais seulement sur les gréements de navire ou les cordes semblables. Quand vous réussissez un test d'Athlétisme pour Escalader une corde ou un test d'Acrobaties pour Garder l'équilibre dessus, il se change en succès critique. Vous n'êtes pas pris au dépourvu en Escaladant ou en Gardant l'équilibre sur une corde.

FORMATION AU MANIEMENT D'ARMES PIRATES

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du pirate

Vous êtes très doué pour manier des armes pirates traditionnelles. Vous devenez qualifié avec les armes suivantes : hachette, rapière, cimeterre et fouet. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère le rang de maîtrise expert ou un rang supérieur avec certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise pour ces armes.

SUPPLICE DE LA PLANCHE >>>

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du pirate

Vous effrayez un ennemi et le faites se déplacer où vous le souhaitez, exigeant qu'il subisse le traditionnel supplice de la planche. Tentez de Démoraliser un adversaire : ce test gagne le trait mise hors de combat. Sur un succès, en plus des effets normaux, vous pouvez aussi forcer la cible à Marcher rapidement d'une distance égale ou inférieure à sa Vitesse. Vous choisissez le chemin qu'elle prend et elle obéit dans le cadre de votre action Supplice de la planche. Vous ne pouvez pas la faire se déplacer à un endroit dangereux (où elle subira des dégâts, tombera, provoquera des réactions, etc.) à moins que vous ayez obtenu un succès critique à votre test pour la Démoraliser. La cible est ensuite temporairement immunisée contre Supplice de la planche pendant 24 h.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

REMPART

Certains disent que l'attaque est la meilleure défense, mais pour vous, de telles fanfaronnades témoignent d'un surplus de confiance. D'après votre expérience, la meilleure défense est un bon et solide bouclier placé entre vous et vos ennemis. Vous avez focalisé votre entraînement sur la meilleure façon d'utiliser un bouclier pour vous protéger et protéger ceux qui vous entourent.

Dons supplémentaires : 6^e Marche au bouclier (*Livre de base* p. 146) ; 8^e Bouclier instinctif (*Livre de base* p. 147), Gardien au bouclier (*Livre de base* p. 148) ; 10^e Blocage au bouclier éclair (*Livre de base* p. 149) ; 12^e Bouclier miroir (*Livre de base* p. 150)

DÉVOUEMENT DU REMPART

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis Blocage au bouclier

Vous êtes particulièrement doué pour utiliser un bouclier en combat. Vous recevez le don de guerrier Bouclier réactif (*Livre de base* p. 144). Tous les prérequis de Bouclier réactif sont remplis de façon habituelle.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype rempart.

BLOCAGE DÉSARMANT

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du rempart, qualifié en Athlétisme

Déclencheur. Votre bouclier Bloque une Frappe au corps à corps effectuée avec une arme tenue.

Vous tentez de Désarmer la créature dont vous avez bloqué l'attaque et de lui ôter l'arme déclencheur. Vous pouvez le faire même si vous n'avez pas de main libre.

MAIN AU BOUCLIER AGILE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du rempart

Vous êtes si habitué au maniement du bouclier que vous pouvez le manipuler tout en utilisant la main qui le tient pour faire autre chose. La main que vous utilisez pour manier un bouclier compte comme une main libre dans le cadre d'une action Interagir. Vous pouvez également porter un autre objet dans cette main (mais ne pouvez toujours pas l'utiliser pour manier une arme). Cet avantage ne s'applique pas aux pavois, qui sont toujours trop encombrants.

BLOCAGE DESTRUCTEUR

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du rempart

Vous pouvez vous protéger plus efficacement, aux dépens de votre bouclier. Quand vous faites un Blocage au bouclier, vous pouvez soustraire aux dégâts que vous subissez le double de la Solidité du bouclier, mais cela lui inflige le double des dégâts qu'il est censé subir (avant la prise en compte de sa Solidité). Vous ne pouvez pas utiliser Blocage destructeur si votre bouclier ne peut être brisé ou détruit, comme c'est le cas pour un *bouclier indestructible*.

SALUT DU BOUCLIER

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du rempart

Vous pouvez empêcher la destruction totale de votre bouclier, même après une attaque dévastatrice. Au lieu d'être détruit à cause des dégâts subis pendant votre Blocage au bouclier, ce dernier reste intact avec 1 point de vie. Sa construction est affaiblie jusqu'à ce que vous preniez le temps de le réparer, ce qui vous empêche d'utiliser votre Salut de bouclier pour le sauver une nouvelle fois jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.



RITUALISTE

Alors que certains apprennent l'art de l'incantation rituelle grâce à des études rigoureuses, d'autres individus brillants pourraient réaliser qu'un mélange de talent naturel et de chance leur octroie une capacité surprenante à effectuer des rituels, qu'ils le veuillent ou non.

DÉVOUEMENT DU RITUALISTE

DON 4

PEU COURANT | ARCHÉTYPE | DÉVOUEMENT

Prérequis expert en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Vous avez commencé à maîtriser l'art difficile de l'incantation de rituels. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests principaux pour effectuer un rituel. Vous apprenez deux rituels peu courants dont le niveau ne dépasse pas la moitié du vôtre. Vous devez remplir tous les prérequis du lancer d'un rituel pour le choisir. Au niveau 8 et tous les 4 niveaux suivants, vous apprenez un autre rituel peu courant dont le niveau ne dépasse pas la moitié du vôtre et dont vous remplissez les prérequis. Vous pouvez les lancer en tant qu'incantateur principal mais ne pouvez ni les enseigner à quiconque, ni autoriser quelqu'un d'autre à tenir lieu d'incantateur principal, à moins qu'il ne connaisse lui aussi le rituel.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement tant que vous n'avez pas acquis deux autres dons de l'archétype ritualiste. Si vous utilisez un réapprentissage pour oublier ce don, vous perdez les rituels qu'il vous a octroyés.

RITUALISTE FLEXIBLE

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du ritualiste

Vous pouvez effectuer deux aspects du rituel tout seul. Quand vous lancez un rituel, vous pouvez réduire de 1 le nombre d'incantateurs secondaires. Ce faisant, vous devez remplir les conditions de l'incantateur secondaire et tenter le test secondaire qu'il est censé effectuer. Vous ne pouvez pas remplacer un incantateur secondaire s'il est la cible du sort (comme pour le rituel *pénitence*).

RITUALISTE INGÉNIEUX

DON 6

ARCHÉTYPE | COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement du ritualiste

Vous pouvez lancer des rituels difficiles qui, en temps normal, seraient hors de votre portée. Vous pouvez faire des tests pour lancer un rituel qui requiert un rang de maîtrise expert si vous êtes qualifié, maître si vous êtes un expert ou légendaire si vous êtes un maître.

RITUELS EFFICACES

DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du ritualiste

Vous pouvez effectuer certains rituels avec une durée réduite. Si l'incantation du rituel requiert habituellement un jour, vous pouvez le lancer en 4 h. S'il requiert plus d'un jour, l'incantation prend alors la moitié du nombre de jours, arrondie à l'entier supérieur.

RITUALISTE CONFIAIT

DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Ritualiste flexible

Vous pouvez rattraper l'erreur d'un incantateur secondaire. Si vous êtes l'incantateur principal, après

avoir effectué tous les tests secondaires, choisissez-en un auquel l'incantateur secondaire a obtenu un échec ou un échec critique et augmentez le degré de succès du résultat d'un cran.

RITUELS RAPIDES

DON 14

ARCHÉTYPE

Prérequis Rituels efficaces

Vous pouvez effectuer des rituels en une fraction du temps habituellement nécessaire. Si le temps d'incantation du rituel est exprimé en jours, vous pouvez le lancer dans le même nombre d'heures. Si cela équivaut à un rituel de plus de 8 h, vous pouvez le répartir sur plusieurs jours de façon normale.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

OSSAIRE
INDEX

SAINT

Que ce soit dû à la chance, à vos actions, votre héritage ou vos actes héroïques, vous avez été béni par une divinité. Cette bénédiction se manifeste par la capacité à guérir des blessures ainsi qu'à annuler les états nocifs et existe indépendamment de votre religion. Vous pourriez remercier régulièrement la divinité dont vous maniez le pouvoir ou porter ce fardeau à contre-cœur, cherchant à éviter vos responsabilités ou même à défier l'influence qu'a ce dieu sur vous. Peut-être que vous portez les vêtements de son ordre ou vous pourriez ne pas accorder beaucoup d'attention et encore moins de respect à la source de vos pouvoirs. Qu'importe vos sentiments à propos

de ce legs, cela ne fait aucun doute : vous possédez un pouvoir spécial. Les divinités d'alignement bon sont plus susceptibles de soutenir un saint. Toutefois, des divinités de tous les alignements peuvent offrir de telles bénédictions, tant qu'elles sont capables d'octroyer une source divine positive à leurs prêtres. Cela signifie que des dieux comme Lamashtu pourraient conférer une version maléfique des pouvoirs d'un saint.

Dons supplémentaires : 6° Contact accélérateur (p. 119), Soulagement (*Livre de base* p. 111) ; 8° Soulagement revigorant (p. 119) ; 10° Soulagement supérieur (*Livre de base* p. 113) ; 12° Contact résilient (p. 120), Soulagement éclairant (p. 120) ; 14° Contact amplificateur (p. 120), Soulagement d'affliction (*Livre de base* p. 114) ; 20° Contact reconstructif (p. 121)

DÉVOUEMENT DU SAINT

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Vous êtes touché par une divinité qui vous confère la capacité d'alléger les souffrances des autres. Vous gagnez le sort de dévotion *imposition des mains*. Vous devez dépenser 1 point de focalisation pour lancer un sort focalisé. Ce don octroie une réserve de focalisation de 1 point que vous pouvez recharger en utilisant l'activité se Refocaliser (*Livre de base* p. 300). Vous pouvez vous Refocaliser en méditant, que vous pensiez ou non à la divinité vous conférant sa bénédiction, permettant à cette dernière de remplir votre réserve de focalisation. Vos sorts de dévotion octroyés par l'archétype saint sont des sorts divins.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype saint.

SACRIFICE SAINT

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du saint

Vous gagnez le sort de domaine *sacrifice du protecteur* en guise de sort de dévotion. Augmentez de 1 le nombre de points de focalisation de votre réserve.

SORT SAINT

DON 8

ARCHÉTYPE CONCENTRATION MÉTAMAGIE

Prérequis Dévouement du saint, capacité à lancer des sorts à partir d'emplacements de sort, Soulagement

Fréquence une fois toutes les 10 min

Quand vous concentrez votre magie sur un allié, vous pouvez annuler les états nuisibles. Si votre prochaine action consiste à Lancer un sort à partir d'un emplacement de sort et qu'il ne cible qu'un seul allié, vous pouvez aussi tenter d'ôter à ce dernier un état nuisible. L'état doit pouvoir être ôté par votre don Soulagement et les dons ultérieurs, tels que Soulagement supérieur. Faites un test de contre basé sur le DD du sort et son niveau. Cet effet s'ajoute aux effets normaux de votre sort.

DÉNI DU SAINT

DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du saint

Déclencheur. Un allié à moins de 9 m va être effrayé, drainé, affaibli, malade ou stupéfié.

Vous respirez la paix et la protection, atténuant un état nocif sur le point de s'appliquer à un allié. Réduisez de 1 l'intensité de l'état que votre allié s'apprête à subir (avec un minimum de 0). Si l'allié va subir plus d'un état au même moment, choisissez-en un à réduire.



SENTINELLE

Les armures offrent une protection solide et rassurante en combat et étant donné que vous faites régulièrement face au danger, vous avez décidé de vous défendre au maximum. Vous êtes solide sur le champ de bataille, enfermé dans l'armure la plus robuste que vous ayez trouvée. Lorsque le danger menace, vos solides défenses vous ramèneront, vous et éventuellement vos compagnons, chez vous en toute sécurité. En tant que sentinelle, vous pourriez faire partie d'un ordre de chevaliers ou de gardes du corps qui vous a entraîné à tirer le meilleur parti des armures lourdes. Ou bien vous pourriez simplement être un aventurier ayant subi un peu trop d'éraflures avant d'en avoir assez et de vous procurer le morceau de plate le plus lourd possible et de vous entraîner à le porter. Certains sorciers et magiciens ont choisi de suivre le chemin de la sentinelle pour augmenter leurs chances de survie.

Dons supplémentaires : 10^e Sacrifice d'armure (p. 120) ; 16^e Interposition supérieure (p. 121)

DÉVOUEMENT DE LA SENTINELLE DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Vous vous êtes consciencieusement entraîné pour maximiser les qualités protectrices de votre armure. Vous devenez qualifié en armures légères et moyennes. Si vous étiez déjà qualifié en armures légères et moyennes, vous gagnez la qualification en armures lourdes. Lorsque vous gagnez une capacité de classe qui vous confère une maîtrise expert ou supérieure avec tout type d'armure (mais pas avec la défense sans armure), vous gagnez également cette maîtrise pour les types d'armure acquis grâce à ce don. Si vous êtes de niveau 13 ou moins et qu'une capacité de classe vous confère la maîtrise expert en défense sans armure, vous devenez aussi expert avec les types d'armure conférés par ce don.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype sentinelle.

PEAU MÉTALLIQUE DON 4

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Survie, Dévouement de la sentinelle
Vous portez votre armure comme une seconde peau. Vous pouvez vous reposer normalement en portant une armure intermédiaire. Si vous êtes maître avec les armures lourdes, vous pouvez aussi vous reposer normalement en les portant.

SPÉCIALISTE DES ARMURES DON 6

ARCHÉTYPE COMPÉTENCE

Prérequis Dévouement de la sentinelle
Vous vous êtes beaucoup entraîné pour optimiser les qualités protectrices de votre armure. Vous gagnez les effets spécialisés des armures intermédiaires et lourdes.

REBONDIR SUR L'ARMURE DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de la sentinelle
Déclencheur. Un ennemi adjacent échoue à un jet d'attaque pour vous Frapper avec une arme au corps à corps ou une attaque à mains nues.

Conditions. Vous portez une armure intermédiaire ou plus lourde. Vous repoussez les piètres attaques avec votre armure, balayant votre ennemi. Faites un test d'Athlétisme pour Pousser l'ennemi

déclencheur même si vous n'avez pas de main libre. Sur un succès, vous ne pouvez pas Marcher rapidement pour suivre l'ennemi car vous le repoussez avec le rebond d'attaque et non en vous déplaçant physiquement vers lui.

PUISSANT REMPART DON 10

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement de la sentinelle

Grâce à votre extraordinaire relation avec votre armure, vous pouvez l'utiliser pour ignorer énormément de dangers. Le bonus conféré par le trait d'armure rempart passe de +3 à +4 et s'applique à tous les jets de Réflexes et non plus seulement aux jets de Réflexes contre les dégâts.



TROMPEUR AUX PARCHEMINS

Depuis longtemps, la magie est écrite sous des myriades de formes. Du rouleau de parchemin classique aux cordes liées par une centaine de nœuds complexes, des tablettes d'argile durcie aux collections reliées de feuilles de bambous, la magie est partout. Il suffit de savoir la lire.



DÉVOUEMENT DU TROMPEUR AUX PARCHEMINS DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Vous avez étudié tous les aspects des parchemins. Peut-être est-ce dû à une éducation globale dans un cadre normal ou à une autre sorte d'apprentissage où vous avez obtenu, d'une façon ou d'une autre, un certain nombre de parchemins et tenté de ne rien faire exploser sans le vouloir. Vous gagnez le don Usurpation d'objet magique (*Livre de base* p. 268) et un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence pour Usurper des parchemins. Si vous obtenez un échec critique pour Usurper un objet magique qui est un parchemin, vous obtenez un échec à la place.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype trompeur aux parchemins.

CACHE DE PARCHEMINS BASIQUE DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du trompeur aux parchemins

Vous possédez une immense collection de bouts de parchemin pleine à craquer, criblés d'erreurs et de fautes d'orthographe, dont l'énergie semble s'échapper. Avec assez de précautions, vous pouvez faire fonctionner ces morceaux de parchemins... pendant un temps.

Chaque jour pendant vos préparatifs quotidiens, vous pouvez créer un seul parchemin temporaire contenant un sort de niveau 1. Ce doit être un sort ordinaire issu du *Livre de base* ou un autre sort appris grâce à Apprendre un sort, et il doit provenir d'une tradition nécessitant une compétence dans laquelle vous êtes qualifié. Ce parchemin est un objet temporaire instable et perd sa magie lors de vos prochains préparatifs quotidiens si vous ne l'avez pas encore utilisé. Il ne peut pas être utilisé pour Apprendre le sort.

Au niveau 8, ajoutez un second parchemin temporaire avec un sort de niveau 2.

PARCOURIR LE PARCHEMIN DON 8

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du trompeur aux parchemins

Vous pouvez activer la magie d'un parchemin grâce à une lecture sommaire tout en le tirant de votre ceinture. Vous Interagissez pour sortir un parchemin puis utilisez Usurpation d'objet magique dessus.

CACHE DE PARCHEMINS EXPERTE DON 12

ARCHÉTYPE

Prérequis Cache de parchemins basique

Votre collection de parchemins est plus puissante. En plus des parchemins quotidiens de la Cache de parchemins basique, ajoutez-en un avec un sort de niveau 3. Au niveau 14, ajoutez un parchemin avec un sort de niveau 4. Au niveau 16, ajoutez un parchemin avec un sort de niveau 5.

CACHE DE PARCHEMINS MAÎTRESSE DON 18

ARCHÉTYPE

Prérequis Cache de parchemins experte

Votre collection de parchemins est extraordinaire, débordante de puissance surnaturelle et vous pouvez en préparer bien plus qu'un trompeur aux parchemins ordinaire. En plus des parchemins quotidiens des Caches de parchemins basique et experte, ajoutez un parchemin avec un sort de niveau 6. Au niveau 20, ajoutez un parchemin avec un sort de niveau 7.

VIKING

Les pillages effectués en arrivant depuis la mer sont symbolisés par le mot « viking » et ont permis à ces derniers de se répandre partout dans le monde. Certains se sont même installés dans les communautés qu'ils ont un jour pillées. Traditionnellement, les vikings voyagent dans des drakkars. Certains de ces guerriers peuvent vivre à bord des jours durant, sillonnant les mers (ou, comme ils les appellent, la « route des baleines ») pour tendre des embuscades aux communautés côtières. Lorsqu'ils arrivent dans des colonies, ils chargent vers le rivage, pillant tout ce qu'ils trouvent et tuant quiconque est assez idiot pour se mettre en travers de leur chemin. La férocité des pillages vikings est légendaire.

Dons supplémentaires : 4^e Bouclier réactif (*Livre de base* p. 144) ; 6^e Marche au bouclier (*Livre de base* p. 146) ; 10^e Blocage au bouclier éclair (*Livre de base* p. 149)

DÉVOUEMENT DU VIKING

DON 2

ARCHÉTYPE DÉVOUEMENT

Prérequis qualifié en Athlétisme

Les vikings passent de longues périodes en mer et finissent par sauter par-dessus bord au dernier moment, charger à travers les vagues et prendre leurs ennemis d'assaut. Vous êtes qualifié en Connaissance de la navigation maritime. Quand vous vous déplacez dans l'eau avec votre Vitesse au sol, vous ignorez les terrains difficiles causés par les hauts-fonds, comme dans les tourbières ou sur les plages. De plus, si vous obtenez un succès sur un test d'Athlétisme pour Nager, vous obtenez à la place un succès critique.

Spécial. Vous ne pouvez pas sélectionner un autre don de dévouement avant d'avoir obtenu deux autres dons de l'archétype viking.

FAMILIARITÉ AVEC LES ARMES VIKINGS

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du viking

Depuis l'enfance, vous êtes entouré d'armes vikings traditionnelles et vous avez vite appris à les manier au combat. Désormais, vous êtes fier de vous joindre à vos camarades durant les pillages. Vous êtes qualifié avec la hache d'armes, la hachette, l'épée longue et l'épée courte. En outre, vous gagnez la réaction Blocage au bouclier.

LANCER EN CHARGE

DON 4

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du viking

Vous faites une Frappe à distance avec une arme de jet que vous avez déjà en main, Marchez rapidement puis Interagissez pour dégainer une autre arme. Le cas échéant, vous pouvez ajouter les dégâts supplémentaires octroyés avec les armes de corps à corps par la rage à ceux de l'arme de jet.

DEUXIÈME BOUCLIER

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Dévouement du viking

Déclencheur. Votre Blocage au bouclier casse ou détruit votre bouclier.

Vous êtes habitué à ce que votre bouclier se brise pendant les combats, donc préparé à utiliser un bouclier de secours ou tout objet proche pour vous défendre. Vous pouvez Interagir pour brandir un bouclier que vous portez ou un bouclier non porté qui se situe dans votre allonge. Si un objet à portée peut servir de bouclier improvisé

(une table ou une chaise, par exemple), vous pouvez Interagir pour le saisir grâce à ce don. Le MJ détermine si quelque chose peut être utilisée comme bouclier improvisé. Comme d'ordinaire, le nouveau bouclier n'est pas levé tant que vous n'utilisez pas l'action Lever un bouclier.

SPÉCIALISTE DES ARMES VIKINGS

DON 6

ARCHÉTYPE

Prérequis Familiarité avec les armes vikings

Vous êtes encore plus doué avec les armes de votre peuple. Vous gagnez les effets critiques spécialisés de la hache d'armes, de la hachette et des épées longue et courte. À chaque fois que vous gagnez une capacité de classe qui vous confère un rang de maîtrise expert ou supérieur avec certaines armes, vous gagnez également ce rang de maîtrise avec les quatre armes citées précédemment.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



CHAPITRE 4 : DONS

Certains dons peuvent être acquis par n'importe quel personnage, quelle que soit son ascendance ou sa classe, par dévouement ou entraînement spécialisé. Ce chapitre présente de nouveaux dons généraux, dont de nombreux nouveaux dons de compétence. Référez-vous à la page 255 du Livre de base de Pathfinder pour les règles complètes des dons généraux et dons de compétence.

TABLEAU 4-1 : DONS GÉNÉRAUX

Dons sans compétence	Niveau	Prérequis	Avantages
Augmenter la cadence	3	Constitution 14	Votre groupe peut s'empresser jusqu'à 20 min supplémentaires
Fervent suiveur	3		Augmente les bonus lorsque vous suivez l'expert
Fouille minutieuse	3	Expert en Perception	+2 à la Perception lorsque vous passez le double du temps nécessaire pour Fouiller
Planificateur prescient	3		Vous obtenez une pièce d'équipement d'aventurier
Réparation improvisée	3		Répare rapidement un objet brisé
Reptation	3	Dextérité 16, Vitesse	Vous Rampez d'une distance égale à la moitié de votre Vitesse
Responsable de la main-d'œuvre	3	Charisme 14	La main-d'œuvre gagne un bonus de +2 aux tests de compétence
Prescience des consommables	7	Planificateur prescient	Vous obtenez des consommables avec Planificateur prescient
Goûteur professionnel	7	Maître en Perception	Vous gagnez des tests secrets pour détecter du poison par le goût
Chef de file	11	Con 18, Augmenter la cadence	Votre groupe peut s'empresser beaucoup plus longtemps
Éclaireur extraordinaire	11	Maître en Perception	+2 aux jets d'initiative des alliés lorsque vous Reconnaissez
Un foyer dans chaque port	11	Charisme 16	Effectuez une action d'intermède pour trouver un logement où passer la nuit gratuitement
Perception lucide	19	Légendaire en Perception	Vous gagnez les effets constants de <i>vision lucide</i>

TABLEAU 4-2 : DONS DE COMPÉTENCE

Dons de compétence variables	Niveau	Prérequis	Avantages
Génie des aromates	1	Qualifié en Connaissance des alcools, Connaissance culinaire ou Artisanat	+1 pour Fabriquer des plats et des boissons, y compris des potions
Habitué aux armures	1	Qualifié en Athlétisme ou Connaissance de la guerre	Revêtir une armure plus rapidement
Identification assurée	2	Expert en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion	Vous évitez les erreurs d'identification de la magie
Investigation discrète	2	Expert en Duperie ou Diplomatie	Recueillir des informations sans révéler votre but
Consulter les Esprits	7	Maître en Nature, Occultisme ou Religion	Apprenez en plus sur votre environnement par le biais d'esprits locaux
Dons de compétence Acrobaties	Niveau	Prérequis	Avantages
Acrobate de spectacle	1	Qualifié en Acrobaties	Utilisez Acrobaties pour Vous produire
Maîtrise de l'acrobatie aérienne	7	Maître en Acrobaties	Améliore votre capacité à Manœuvrer en vol
Dons de compétence Athlétisme	Niveau	Prérequis	Avantages
Premier de cordée	2	Expert en Athlétisme	Rend l'Escalade plus sûre pour les alliés qui Suivent l'expert
Sprint aquatique	7	Maître en Athlétisme	Marchez rapidement sur la surface d'une étendue d'eau
Dons de compétence Artisanat	Niveau	Prérequis	Avantages
Évaluation d'artisan	1	Qualifié en Artisanat	Utilisez Artisanat pour identifier des objets magiques
Outil improvisé	1	Qualifié en Artisanat	Fabriquez des outils sans livre d'artisan basique
Fixation rapide	7	Maître en Artisanat	Fixez un talisman en moins de temps
Dons de compétence Duperie	Niveau	Prérequis	Avantages
Double discours	7	Maître en Duperie	Faites passer un message secret à vos alliés dans votre conversation
Dons de compétence Diplomatie	Niveau	Prérequis	Avantages
Bon mot	1	Qualifié en Diplomatie	Distrayez un ennemi avec un trait d'esprit
Gardez votre calme	1	Qualifié en Diplomatie	Réduisez les intensités d'état de créatures effrayées
Dons de compétence Intimidation	Niveau	Prérequis	Avantages
Résistance terrifiante	2	Expert en Intimidation	+1 aux jets de sauvegarde contre les sorts d'une créature que vous avez Démoralisée
Dons de compétence Connaissances	Niveau	Prérequis	Avantages
Stratège	2	Expert en Connaissance de la guerre	Faites un plan de bataille et utilisez Connaissance de la guerre pour l'initiative

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Dons de compétence Médecine	Niveau	Prérequis	Avantages
Chirurgie risquée	1	Qualifié en Médecine	Infligez des dégâts à un patient pour obtenir +2 à Soigner les blessures
Inoculation	1	Qualifié en Médecine	+2 aux jets de sauvegarde de patients attrapant à nouveau une même maladie
Sagacité médico-légale	1	Qualifié en Médecine	Vous examinez un corps et vous Vous souvenez rapidement
Secourisme avancé	7	Maître en Médecine	Utilisez Premiers soins pour réduire les intensités des états effrayés et malade
Dons de compétence Nature	Niveau	Prérequis	Avantages
Cavalier rapide	1	Qualifié en Nature	Augmente la vitesse de voyage de votre monture
Influence sur la Nature	7	Maître en Nature	Influencez le comportement de certains animaux dans la zone
Dons de compétence Occultisme	Niveau	Prérequis	Avantages
Culte fallacieux	1	Qualifié en Occultisme	Vous vous faites passer pour un membre d'une religion
Initié aux secrets	1	Qualifié en Occultisme	Recueillez des informations à propos de sociétés secrètes et cultes mystérieux
Magie racinaire	1	Qualifié en Occultisme	Créez un objet qui accorde un bonus contre un sort ou une apparition
Savoir effrayant	7	Maître en Occultisme	Effrayez des ennemis avec des secrets occultes
Dons de compétence Représentation	Niveau	Prérequis	Avantages
Diversions spectaculaires	2	Expert en Représentation	Faites diversion pour un allié
Dons de compétence Religion	Niveau	Prérequis	Avantages
Symbole du pèlerin	1	Qualifié en Religion	Un symbole religieux vous permet d'agir en premier lors d'une égalité d'initiative
Exhorter les fidèles	2	Expert en Religion, partisan d'une religion spécifique	+2 pour Solliciter un membre d'une ou Contraindre les membres de votre propre foi
Dons de compétence Société	Niveau	Prérequis	Avantages
Expert des chiffres	1	Qualifié en Société	+2 pour Déchiffrer un texte à propos de mathématiques ou compter des objets rapidement
Glaner des informations	1	Qualifié en Société	Déchiffrez un texte même lorsque vous ne pouvez pas bien voir un document
Contacts efficaces	2	Expert en Société ; Relations ou Relations dans la pègre	Passez seulement 1 jour pour utiliser Relations ou Relations dans la pègre
Relations criminelles	2	Expert en Société, Savoir urbain	Tirez profit de vos relations dans la pègre pour obtenir des faveurs auprès de criminels
Réseau secret	2	Expert en Société, Savoir urbain	Recueillez des informations sans attirer l'attention et gagnez un bonus pour Vous souvenir de ce sujet
Œil de biographe	7	Maître en Société	Devinez intuitivement la profession et le lieu de vie d'une personne
Dons de compétence Discrétion	Niveau	Prérequis	Avantages
Caparaonné mais discret	2	Expert en Discrétion	Réduit le malus de Discrétion de votre armure
Marque de l'ombre	2	Expert en Discrétion	Les cibles que vous suivez ont un malus pour vous remarquer
Dons de compétence Survie	Niveau	Prérequis	Avantages
Guide légendaire	15	Légendaire en Survie	Augmentez la vitesse de voyage de votre groupe à travers une zone sauvage
Dons de compétence Vol	Niveau	Prérequis	Avantages
Dissimuler par prestidigitation	1	Qualifié en Vol	Dissimulez un objet en utilisant Discrétion au lieu de Vol

ACROBATE DE SPECTACLE

DON 1
GÉNÉRAL | COMPÉTENCE
Prérequis qualifié en Acrobaties

Vous êtes un acrobate épatant et vos prouesses créent l'émerveillement et la fascination du public. Il s'agit presque d'une représentation ! Vous pouvez faire un test d'Acrobaties au lieu d'un test de Représentation lorsque vous utilisez l'action Se produire.

AUGMENTER LA CADENCE

DON 3
GÉNÉRAL
Prérequis Constitution 14

Vous donnez l'exemple et aidez les autres à se surpasser. Lorsque vous vous empresses au sein d'un groupe pendant une phase d'exploration, ce dernier peut S'empresser jusqu'à 20 min supplémentaires et la durée maximale que la personne avec le plus haut modificateur de Constitution peut passer à S'empresser seule.

BON MOT

DON 1
AUDIBLE | CONCENTRATION | ÉMOTION | GÉNÉRAL | LINGUISTIQUE | MENTAL | COMPÉTENCE
Prérequis qualifié en Diplomatie

Vous faites un trait d'esprit devant un ennemi et parvenez à le distraire. Choisissez un ennemi dans un rayon de 9 m et faites un test de Diplomatie contre le DD de Volonté de la cible.

Succès critique. La cible est distraite et subit un malus de statut de -3 à ses jets de sauvegarde de Perception et de Volonté pendant 1 min. La cible peut mettre fin à l'effet plus tôt en répondant à votre Bon mot. Formuler cette réponse peut représenter une action unique ayant le trait concentration ou une compétence appropriée. Le MJ détermine les actions de compétence qui correspondent, mais la cible doit utiliser au moins une action. Généralement, la répartie requiert une action de compétence linguistique basée sur le Charisme.

Succès. Comme un succès critique, mais le malus est de -2.

Échec critique. Votre trait d'esprit est déplorable. Vous subissez le même malus que celui qu'aurait dû subir un ennemi si vous aviez réussi. Il prend fin au bout d'1 min ou si vous prononcez un autre Bon mot et réussissez.

CAPARAÇONNÉ MAIS DISCRET

DON 2

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis expert en Discrétion

Vous avez appris des techniques pour ajuster et modifier votre armure et vos déplacements pour réduire le bruit que vous faites. Lorsque vous portez une armure non bruyante pour laquelle vous êtes qualifié, votre malus aux tests de Discrétion est réduit de 1 (jusqu'à un malus minimum de 0). Si vous êtes un maître en Discrétion, réduisez le malus de 2 et si vous êtes légendaire, réduisez le malus de 3. Si votre armure a le trait bruyant, au lieu de réduire le malus aux tests de Discrétion, vous ignorez les effets du trait bruyant, ce qui vous permet de supprimer le malus avec un score de Force suffisant comme d'habitude.

CAVALIER RAPIDE

DON 1

EXPLORATION | GÉNÉRAL | DÉPLACEMENT | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Nature

Vous savez comment encourager votre monture à parcourir une distance rapidement. Lorsque vous calculez votre vitesse de voyage (*Livre de base* p. 479) pour la journée sur le dos de votre monture, vous pouvez faire un test de Nature pour Diriger un animal afin d'augmenter la Vitesse de voyage de votre monture. Le DD est déterminé par le MJ mais se base généralement sur le niveau de la monture ou la difficulté de l'environnement, selon le plus élevé. Sur un succès, vous augmentez de moitié la vitesse de voyage de votre monture. Cela n'a aucun effet sur le déplacement de votre monture lors des rencontres.

CHEF DE FILE

DON 11

GÉNÉRAL

Prérequis Constitution 18, Augmenter la cadence

Vous savez comment tirer le meilleur de vos alliés sur la route. Lorsque vous Vous empresses au sein d'un groupe pendant une phase d'exploration, ce dernier peut S'empresser aussi longtemps que le pourrait le plus compétent des membres seul, plus 20 min supplémentaires.

CHIRURGIE RISQUÉE

DON 1

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Médecine

Votre opération peut sauver un patient de la mort... ou l'achever. Lorsque vous Soignez les blessures, vous pouvez infliger 1d8 dégâts tranchants à votre patient juste avant d'appliquer les effets de Soigner les blessures. Si vous faites cela, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre test de Médecine pour Soigner les blessures et si vous obtenez un succès, il se transforme en succès critique.

CONSULTER LES ESPRITS

DON 7

GÉNÉRAL | SECRET | COMPÉTENCE

Prérequis maître en Nature, Occultisme ou Religion

Fréquence une fois par jour

Vous avez appris des rituels ou des méditations vous permettant de percevoir des esprits mineurs invisibles dans un lieu. Choisissez Nature, Occultisme ou Religion lorsque vous prenez ce don. Nature vous permet de contacter les esprits de la nature qui forment les

léchis, qui sont nés d'une essence vitale pure plutôt que d'une énergie spirituelle et qui peuvent répondre à des questions à propos de choses naturelles, telles que la localisation d'un point d'eau ou d'une forme de vie végétale alentour. Religion révèle la présence d'esprits angéliques, démoniaques ou autres au service d'êtres divins qui peuvent procurer des informations sur les sources de puissantes énergies positives ou négatives, les influences sacrées ou profanes ou encore la présence de morts-vivants. Occultisme vous permet de contacter des esprits subsistants, les échos psychiques des morts et les esprits par-delà la réalité qui peuvent vous parler de choses telles que les auras et effets étranges ou la présence d'êtres occultes non naturels.

Consacrez 10 min et faites un test pour Vous souvenir avec la compétence choisie ; le DD est déterminé par le MJ (généralement un DD très élevé pour le niveau de la créature la plus puissante que vous pouvez rencontrer dans la zone). Si vous êtes légendaire dans la compétence choisie, vous pouvez utiliser ce don une fois par heure au lieu d'une fois par jour, mais vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau sur une zone qui se recoupe avec une zone précédente.

Succès critique. Les esprits se révèlent devant vous et ont une attitude serviable à votre rencontre. Vous seul pouvez voir ces esprits. Ils répondent à trois questions simples sur l'environnement dans un rayon de 30 m autour de vous, selon la compétence que vous avez choisie et le type d'esprits ainsi contactés. Leurs réponses se constituent généralement d'un seul mot et leur savoir est limité à leur centre d'intérêt.

Succès. Comme pour un succès critique, mais les esprits se montrent indifférents à votre rencontre et ne répondent qu'à une question.

Échec. Vous n'êtes pas capable de contacter les esprits de cet endroit.

Échec critique. Vous contactez un ou plusieurs esprits malveillants.

Ils sont hostiles envers vous, bien qu'ils ne le montrent pas forcément initialement. Ils répondent jusqu'à trois questions, mais ils vous donnent des informations qui vous blesseront d'une façon choisie par le MJ.

Spécial. Vous pouvez sélectionner ce don plusieurs fois et choisir une compétence (dans laquelle vous êtes maître) différente pour chaque occurrence. Vous pouvez utiliser ce don avec chaque compétence une fois par jour (une fois par heure si vous êtes légendaire).

CONTACTS EFFICACES

DON 2

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis expert en Société ; Relations ou Relations dans la pègre

Vous savez où aller, à qui parler et comment vous faire de nouvelles relations rapidement. Lorsque vous arrivez dans une nouvelle communauté, utiliser 1 jour d'intermède vous permet de Vous faire suffisamment de relations pour utiliser les dons Relations ou Relations dans la pègre. Si vous êtes légendaire en Société, vous pouvez obtenir les relations nécessaires 1 h après être entré dans un nouveau lieu.

CUIRASSEMENT RAPIDE

DON 1

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Athlétisme ou Connaissance de la guerre

Suite à votre service auprès de combattants en armure, vous avez l'habitude de revêtir et d'aider les autres à revêtir un équipement lourd. Vous pouvez faire un test d'Athlétisme ou de Connaissance de la guerre avec un DD déterminé par le MJ (généralement 15 pour une armure ordinaire, 20 pour une armure peu courante et 25 pour une

armure rare) pour diviser par deux le temps pour revêtir une armure. Vous pouvez diviser par deux le temps que met un allié à revêtir son armure en l'aidant et en réussissant un test d'Athlétisme ou de Connaissance de la guerre avec le même DD.

CULTE FALLACIEUX

DON 1

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Occultisme

Les membres de votre culte se font fréquemment passer pour des fidèles d'une autre religion. Vous pouvez utiliser Occultisme à la place de Duperie pour Vous déguiser en fidèle ordinaire d'une autre foi ou pour Mentir pour revendiquer votre appartenance à la foi de votre choix. Vous devez tout de même utiliser la compétence Duperie pour Vous déguiser en un fidèle spécifique ou pour effectuer d'autres actions de duperie, comme pour Mentir à propos d'un autre sujet.

DISSIMULER PAR PRESTIDIGITATION

DON 1

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Vol

Au lieu de cacher un objet à un endroit où personne ne le cherchera, vous parvenez à le déplacer constamment afin qu'il ne soit jamais où on le cherche. Lorsque vous Dissimulez un objet d'Encombrement léger ou inférieur, vous pouvez utiliser Vol au lieu de Discrétion pour vos tests et pour le DD du test de Perception de la personne qui vous fouille. Vous ne faites le test qu'une seule fois, mais vous devez continuer à utiliser des actions pour Dissimuler un objet tout le long du processus.

DIVERSION SPECTACULAIRE

DON 2

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis expert en Représentation

Vos représentations sont particulièrement distrayantes, ce qui permet à vos alliés de partir Furtivement sans problème. Lorsque vous Aidez un allié qui essaie de Faire diversion, au lieu des effets habituels d'Aider, vous pouvez faire un test de Représentation et utiliser ce résultat pour déterminer l'issue de la diversion, sans que l'allié ne doive faire de test de Duperie.

DOUBLE DISCOURS

DON 7

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis maître en Duperie

Vous êtes doué pour dire une chose tout en signifiant une tout autre chose. Vous cachez le sens véritable de vos paroles derrière d'autres mots et phrases en vous reposant sur une emphase subtile et une expérience partagée d'un moyen de communication que seuls vos alliés connaissent. Tout allié ayant voyagé à vos côtés pendant au moins une semaine entière comprend automatiquement votre message. Les autres personnes présentes doivent réussir un test de Perception contre votre DD de Duperie pour comprendre que vous êtes en train de transmettre un message secret et un succès critique pour comprendre le message lui-même.

ÉCLAIREUR EXTRAORDINAIRE

DON 11

GÉNÉRAL

Prérequis maître en Perception

Lorsque vous Reconnaissez, vous êtes particulièrement à l'affût du danger, ce qui accorde à vos alliés un temps précieux pour se préparer

au combat. Lorsque vous utilisez l'activité Reconnaître, vous conférez à vos alliés un bonus de circonstances de +2 à leurs jets d'initiative au lieu de +1.

ÉVALUATION D'ARTISAN

DON 1

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en artisanat

Votre savoir sur la construction des objets vous permet de discerner également leurs effets magiques. Vous pouvez utiliser Artisanat à la place d'une compétence avec une tradition magique pour Identifier la magie sur des objets magiques, mais pas sur d'autres types de magie.

EXHORTER LES FIDÈLES

DON 2

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis expert en Religion, partisan d'une religion spécifique.

Votre connaissance des doctrines de votre foi vous permet de trouver la meilleure façon de pousser les autres membres de votre culte à vous aider ou à suivre vos ordres. Lorsque vous Sollicitez ou Contraignez des membres de votre foi, vous pouvez faire un test de Religion au lieu de Diplomatie ou Intimidation et vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre test. Sur un échec critique pour Solliciter, l'attitude de la cible à votre rencontre n'empire pas.

EXPERT DES CHIFFRES

DON 1

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Société

Vous avez appris la subitisation : la capacité à estimer approximativement d'un seul regard le nombre d'objets dans un ensemble. Vous apprenez immédiatement le nombre d'objets visuellement similaires dans un ensemble que vous pouvez voir (comme des pièces, des livres ou des gens), en arrondissant à la première décimale du total. Par exemple, vous pouvez regarder une caisse de fioles de potion et apprendre qu'il y en a une trentaine, mais vous ignorez qu'il y en a exactement 33, de combien de types différents et combien il y a de potions de chaque type. De même, vous pouvez regarder une pile de 2 805 pièces et savoir qu'il y en a environ 3 000. Vous pouvez utiliser ce don uniquement sur les objets qui peuvent être comptés facilement, il vous est donc impossible de compter des grains de sable ou le nombre d'étoiles dans le ciel par exemple.

De plus, lorsque vous tentez de Déchiffrer un texte qui est essentiellement numérique ou mathématique, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre test.

FERVENT SUIVEUR

DON 3

GÉNÉRAL

Votre observation minutieuse de vos alliés vous a rendu plus efficace lorsque vous suivez leur commandement. Lorsque vous utilisez l'activité Suivre l'expert en phase d'exploration, vous gagnez un bonus de circonstances de +3 si l'allié que vous suivez est un expert et de +4 si c'est un maître.

FIXATION RAPIDE

DON 7

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis maître en Artisanat

Il vous faut seulement 1 min pour Fixer un talisman. Si vous êtes légendaire en Artisanat, vous pouvez Fixer un talisman par une activité de 3 actions.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX**FOUILLE MINUTIEUSE****DON 3****GÉNÉRAL****Prérequis** expert en Perception

Vous prenez votre temps pour Fouiller afin de ne rien rater. Lorsque vous Fouillez, vous pouvez choisir de prendre le double du temps nécessaire. Cela signifie normalement que vous Fouillez jusqu'à un quart de votre Vitesse avec un maximum de 45 m par minute pour tout fouiller ou de 22 m par minute pour tout regarder avant d'entrer. Dans ce cas, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à vos tests de Perception pour Chercher.

GARDEZ VOTRE CALME ◆◆◆**DON 1****AUDIBLE | CONCENTRATION | ÉMOTION | GÉNÉRAL | LINGUISTIQUE | MENTAL | COMPÉTENCE****Prérequis** qualifié en Diplomatie

Vous tentez d'apaiser la panique. Faites un test de Diplomatie et comparez le résultat au DD de Volonté des créatures qui sont effrayées dans une émanation de 3 m autour de vous. Chacune d'entre elles est ensuite immunisée pendant 1 h.

Succès critique. L'intensité de l'état effrayé de la créature est réduite de 2.

Succès. L'intensité de l'état effrayé de la créature est réduite de 1.

GÉNIE DES AROMATES**DON 1****GÉNÉRAL | COMPÉTENCE****Prérequis** qualifié en Connaissance des alcools, Connaissance culinaire ou Artisanat

Vous maîtrisez la préparation de nombreux types de plats et de boissons. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests pour

Fabriquer un repas ou une boisson, y compris les potions. Si vous êtes maître dans l'une des compétences pré-requises, ce bonus passe à +2.

GLANER DES INFORMATIONS**DON 1****GÉNÉRAL | COMPÉTENCE****Prérequis** qualifié en Société

Vous êtes doué pour parcourir rapidement des documents et déchiffrer le contenu de lettres scellées sans endommager leur sceau. Vous pouvez faire un test de Société pour Déchiffrer un texte sur un message que vous ne pouvez pas clairement voir, qui est écrit ou placé à l'envers ou même scellé. Cependant, sur un échec critique, le destinataire a conscience de vos efforts (vous avez endommagé le sceau ou mal remis les papiers par exemple). Lorsque vous utilisez ce don pour déchiffrer le contenu de lettres scellées, votre tentative pour Déchiffrer un texte gagne le trait manipulation. Ce don n'empêche pas des témoins de remarquer vos actions, en particulier pour les lettres scellées que vous devez manipuler directement pour les lire ; vous pouvez avoir besoin d'un test de Duperie ou de Discrétion pour échapper aux regards.

GOÛTEUR PROFESSIONNEL**DON 7****GÉNÉRAL****Prérequis** maître en Perception

Vous avez affiné votre palais et savez distinguer les goûts au point de détecter toute anomalie dans la saveur et la texture de plats et de boissons. Lorsque vous mangez un plat ou buvez une boisson, vous tentez automatiquement d'identifier les ingrédients, ce qui peut vous alerter de la présence d'altérations ou d'additifs, tels que des poisons.



Le MJ fait un test secret de Perception en utilisant le niveau du poison comme DD ; sur un succès, vous apprenez que la nourriture ou la boisson a été empoisonnée, mais pas par quel poison exactement.

Si vous léchez ou goûtez une chose en Enquêtant ou tentez de Vous souvenir pour identifier quelque chose et que le goût pourrait procurer des informations supplémentaires (selon l'avis du MJ), vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à votre test.

GUIDE LÉGENDAIRE

DON 15

GÉNÉRAL **COMPÉTENCE**

Prérequis légendaire en Survie

Vous connaissez si bien la nature sauvage que vous pouvez aider votre groupe à la parcourir plus facilement. Lorsque vous préparez le terrain pour votre groupe dans une zone sauvage, ce dernier gagne un bonus de circonstances de +3 m à sa Vitesse pour le calcul de la vitesse de voyage du groupe. Cette dernière ne diminue pas sur un terrain difficile et est divisée par deux sur un terrain très difficile, au lieu d'être réduite à un tiers. Cela n'augmente pas la Vitesse de votre groupe pendant une rencontre et ne lui permet pas non plus d'ignorer un terrain difficile pendant une rencontre.

IDENTIFICATION ASSURÉE

DON 2

GÉNÉRAL **COMPÉTENCE**

Prérequis expert en Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion

Il est très rare que vous identifiez mal un objet. Lorsque vous faites des tests d'Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion pour Identifier la magie, si vous obtenez un échec critique, vous obtenez un échec à la place. Lorsque vous devriez mal identifier un objet maudit en obtenant un succès au lieu d'un succès critique (*Guide du maître* p. 90), vous ne parvenez simplement pas à l'identifier.

INFLUENCE SUR LA NATURE

DON 7

INTERMÈDE **GÉNÉRAL** **COMPÉTENCE**

Prérequis maître en Nature

Avec de la patience et du temps, vous pouvez imiter les oiseaux, laisser une piste semblable à celle du gibier et, finalement, influencer le comportement d'un certain type d'animaux de la région pour qu'ils vous accordent une faveur ou vous aident au cours des jours à venir. Le MJ détermine le DD de tout test requis et la durée nécessaire pour votre tâche (généralement au moins un jour ou deux d'intermède). Vous ne pouvez pas contrôler directement la façon dont vous influencez la nature, mais vous pouvez espérer certains effets, comme pouvoir chasser plus facilement ou que les oiseaux se taisent en présence de danger. Si vous êtes légendaire en Nature, vous pouvez obtenir ces ajustements de comportement animal dans la zone en seulement 10 min.

INITIÉ AUX SECRETS

DON 1

GÉNÉRAL **COMPÉTENCE**

Prérequis qualifié en Occultisme

Vous remarquez les signes et les symboles qu'utilisent les membres de cultes mystérieux et autres sociétés secrètes pour signaler leur affiliation aux autres membres. Vous pouvez utiliser Occultisme au lieu de Diplomatie pour Recueillir des informations sur de tels groupes. Si vous appartenez à un culte, une loge, une secte ou un autre type d'organisation secrète, vous reconnaissez automatiquement les membres de votre groupe, à moins qu'ils tentent spécifiquement de masquer leur présence à votre regard.

INOCULATION

DON 1

GÉNÉRAL **GUÉRISON** **COMPÉTENCE**

Prérequis qualifié en Médecine

Vous avez déjà combattu des épidémies et vos patients ont moins de chances de succomber à nouveau à la même maladie pendant un temps. Lorsque vous réussissez à Soigner une maladie sur un patient et qu'il se remet entièrement, il gagne un bonus de circonstances de +2 aux jets de sauvegarde contre la même maladie pendant 1 semaine.

INVESTIGATION DISCRÈTE

DON 2

GÉNÉRAL **COMPÉTENCE**

Prérequis expert en Duperie ou Diplomatie

Vous vous montrez subtil lors de vos efforts pour apprendre les informations que vous recherchez. Lorsque vous Recueillez des informations, vous pouvez dissimuler le véritable sujet de votre question au milieu d'autres sujets de peu d'importance sans augmenter la difficulté du test, ni prendre plus de temps pour Recueillir des informations. Toute personne essayant de Recueillir des informations pour déterminer si quelqu'un d'autre a questionné les gens à propos du même sujet doit surpasser votre DD de Duperie ou le DD normal pour Recueillir des informations à propos de votre enquête, selon le plus élevé, ou ne rien apprendre du tout à ce propos.

MAGIE RACINAIRE

DON 1

GÉNÉRAL **COMPÉTENCE**

Prérequis qualifié en Occultisme

Vos talismans protègent de la magie malveillante. Lors de vos préparatifs quotidiens, vous pouvez former un petit sac d'herbes, de cheveux, d'huiles sacrées et d'autres ingrédients de rituel et le donner à un allié. La première fois de la journée où il effectue un jet de sauvegarde contre un sort ou une apparition, il obtient un bonus de circonstances de +1 à ce jet. Ce bonus passe à +2 si vous êtes expert en Occultisme et +3 si vous êtes légendaire.

MAÎTRISE DE L'ACROBATIE AÉRIENNE

DON 7

GÉNÉRAL **COMPÉTENCE**

Prérequis maître en Acrobaties

Vous vous déplacez dans les airs avec grâce et pouvez réaliser d'incroyables acrobaties aériennes. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Acrobaties pour Manœuvrer en vol et vous pouvez combiner deux manœuvres en une seule action, comme changer de direction lors d'une montée en chandelle ou d'une descente en piqué ou planer dans des vents violents. Le DD du test d'Acrobaties est égal au DD de la manœuvre la plus difficile + 5. Si vous êtes légendaire en Acrobaties, vous pouvez combiner trois manœuvres en une seule action ; le DD du test d'Acrobaties est égal au DD de la manœuvre la plus difficile + 10. Quelle que soit la combinaison, ces manœuvres vous permettent rarement de vous déplacer plus loin que votre Vitesse de vol.

MARQUE DE L'OMBRE

DON 2

GÉNÉRAL **COMPÉTENCE**

Prérequis expert en Discrétion

Vous avez appris des astuces spéciales pour suivre des individus sans qu'ils ne vous remarquent. Lorsque vous faites un test de

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Discrétion pour Échapper aux regards en suivant une cible spécifique, cette dernière subit un malus de circonstances de -2 à son DD de Perception. Si vous avez le rang de maître en Discrétion, le malus est de -3 et -4 si vous êtes légendaire. Si vous initiez une rencontre avec la cible alors que vous la suivez, elle subit ce malus à son jet d'initiative et à son DD de Perception pour déterminer si elle vous a remarqué, comme pour une action Être furtif.

ŒIL DE BIOGRAPHE

DON 7

GÉNÉRAL | SECRET | COMPÉTENCE

Prérequis maître en Société

Lors d'une conversation ou d'une interaction sociale, même brève, vous relevez des détails sociaux et visuels subtils vous permettant d'apprendre des choses sur l'origine et l'histoire de la personne concernée. Vous pouvez remarquer des morceaux de plantes sous les ongles d'une personne et déterminer qu'il s'agit d'un herboriste, une broche indiquant son appartenance à une société secrète ou une autre chose similaire. Vous relevez uniquement des détails en lien avec son rôle dans la société, vous pouvez ainsi déterminer le quartier où vit un vampire mais sans apprendre ses faiblesses, voire même sa nature de vampire.

Passez 1 min en présence d'une personne que vous n'avez jamais vue avant ou que vous n'avez pas vue depuis que vous avez obtenu Œil de biographe et faites un test de Société DD 30. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 au test si vous engagez une conversation avec la personne en même temps. Si la personne essaie délibérément de cacher sa nature ou de présenter une fausse identité, votre biographie correspond à leur mensonge et non à leur

véritable nature, sauf si le résultat de votre test de Société surpasse leur DD de Volonté.

Succès critique. Vous apprenez la profession de la créature, sa spécialité au sein de cette profession et une de ses réussites majeures ou controverses dans ce domaine. Vous pouvez également apprendre la nation et la communauté dans laquelle elle vit, ainsi que l'arrondissement dans une ville assez grande pour en avoir. De plus, vous apprenez la nation ou la communauté où elle a été formée pour son métier.

Succès. Vous apprenez la profession de la créature et sa spécialité au sein de cette dernière. Vous apprenez la nation ou la communauté où elle vit habituellement.

Échec. Vous apprenez la profession de la créature et la région dont elle est originaire, mais rien de plus.

Échec critique. Vous apprenez une information fausse sur la créature.

OUTIL IMPROVISÉ

DON 1

GÉNÉRAL | COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en artisanat

Vous pouvez improviser des solutions lorsque vous n'avez pas les outils adaptés sous la main. Vous pouvez essayer de Réparer des objets endommagés sans kit de réparation.

Si vous avez des matières premières à disposition, vous pouvez Fabriquer un ensemble de chausse-trappes basiques, des bougies, une boussole, un pied-de-biche, des articles de pêche, un silex et son amorce, un marteau, une échelle, un piton, une corde, une perche de 3 m, des crochets de remplacement de voleur, un outil court ou long ou encore une torche sans consulter un livre d'artisan basique.

PERCEPTION LUCIDE
DON 19
GÉNÉRAL | RÉVÉLATION
Prérequis légendaire en Perception

Vos capacités de perception et de traitement des informations sensorielles sont si incroyables que vous remarquez toute incohérence infime dans tous les types d'illusions et de transmutations. Vous êtes constamment sous les effets d'un sort *vision lucide* de niveau 6 et utilisez votre modificateur de Perception pour le test de contre.

PLANIFICATEUR PRESCIENT
DON 3
GÉNÉRAL
Coût. Le prix de l'objet choisi

Conditions. Vous n'avez pas utilisé ce don depuis la dernière fois que vous avez pu acheter des choses.

Vous inventez régulièrement des plans alambiqués et pensez à des événements imprévus, adaptant vos ressources en fonction. Vous consacrez 1 min à enlever votre sac à dos et sortir minutieusement un objet que vous n'avez pas mentionné lors de vos achats. Vous aviez le pressentiment que vous en auriez besoin et l'avez acheté au dernier moment. Cet objet doit faire partie du matériel d'aventurier (tableau de la page 288 du *Livre de base* ou d'autres sources d'équipement d'aventurier) et ne peut être ni une arme, ni un objet alchimique, ni un objet magique, ni un autre trésor. Il doit toutefois avoir un niveau égal ou inférieur à la moitié de votre niveau et son Encombrement doit être suffisamment bas pour que son transport ne vous ait pas surchargé.

PREMIER DE CORDÉE
DON 2
GÉNÉRAL | COMPÉTENCE
Prérequis expert en Athlétisme

Lorsque vous escaladez, vous pouvez préparer le terrain pour ceux qui vous suivent et les tirer pour éviter un désastre. Lorsque vos alliés tentent d'Escalader un passage après vous en utilisant l'activité d'exploration Suivre l'expert, si l'un d'entre eux obtient un échec critique à son test pour Escalader, vous pouvez faire un test d'Athlétisme contre le même DD. Si vous réussissez, votre allié obtient un échec normal. Si vous obtenez vous aussi un échec critique, vous subissez tous les deux les conséquences de l'échec critique.

PRESCIENCE DES CONSOMMABLES
DON 7
GÉNÉRAL
Prérequis Planificateur prescient

Vous pouvez prévoir quels consommables vous seront nécessaires. Lorsque vous utilisez Planificateur prescient, vous pouvez produire un objet consommable de votre sac à dos au lieu d'une pièce d'équipement d'aventurier. Le consommable doit toutefois avoir un niveau égal ou inférieur à la moitié de votre niveau et son Encombrement doit être suffisamment bas pour que son transport ne vous ait pas surchargé.

RELATIONS CRIMINELLES
DON 2
PEU COURANT | GÉNÉRAL | COMPÉTENCE
Prérequis expert en Société, Savoir urbain

Vous êtes en relation avec divers personnages peu recommandables que vous pouvez contacter pour obtenir des faveurs ou rencontrer des gens puissants. Quand vous vous trouvez dans une zone où vous avez des relations (généralement une communauté où vous avez noué des relations lors d'un intermède ou éventuellement dans une autre zone du même pays), vous pouvez tenter un test de Société pour arranger une entrevue avec un criminel important ou demander au contact de

vos choix un échange de faveurs. Le MJ décide du DD en fonction de la difficulté de la faveur et de l'importance de la personne.

RÉPARATION IMPROVISÉE
DON 3
GÉNÉRAL

Vous êtes doué pour réparer rapidement, mais temporairement, un équipement endommagé. Vous effectuez une réparation rapide sur un objet non-magique brisé en votre possession. Vous pouvez l'utiliser comme un objet de mauvaise qualité jusqu'à ce qu'il subisse à nouveau des dégâts. Cette réparation ne restaure aucun point de vie et l'objet est donc facile à détruire. Une fois que l'objet est Réparé normalement et n'est plus brisé, il perd également le trait mauvaise qualité.

REPTATION
DON 3
GÉNÉRAL
Prérequis Dextérité 16, Vélacité

Vous pouvez filer rapidement sur le sol. Vous pouvez Ramper d'une distance égale à la moitié de votre Vitesse.

RÉSEAU SECRET
DON 2
PEU COURANT | GÉNÉRAL | COMPÉTENCE
Prérequis expert en Société, Savoir urbain

Vous êtes en relations avec des groupes qui savent ce qu'il se passe dans les rues et vous pouvez obtenir rapidement des informations auprès d'eux. Lorsque vous utilisez Société pour Recueillir des informations dans une zone où vous avez un réseau (généralement une communauté où vous avez passé au moins une semaine ou bien un jour d'intermède à construire un réseau), vous pouvez contacter un membre de ces groupes pour obtenir des informations. Cela requiert généralement environ une heure et n'attire pas autant l'attention que le fait de Recueillir des informations en public. En dehors de cela, le test et les informations obtenues suivent les règles normales de Recueillir des informations.

De plus, si vous avez réussi à contacter votre réseau secret, vous obtenez un bonus de circonstances de +1 à votre prochain test pour Vous souvenir d'une chose en lien avec le sujet sur lequel vous avez Recueilli des informations ou un bonus de circonstances de +2 si vous utilisez Connaissance de la pègre pour ce test. Le MJ peut changer la compétence de Connaissance en lien avec le réseau selon votre localisation ou les particularités du réseau que vous contactez.

RÉSISTANCE TERRIFIANTE
DON 2
GÉNÉRAL | COMPÉTENCE
Prérequis expert en Intimidation

Les sorts des personnes que vous avez Démoralisées sont moins efficaces sur vous. Si vous réussissez à Démoraliser une créature, vous gagnez, pendant les prochaines 24 h, un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de cette créature.

RESPONSABLE DE LA MAIN-D'ŒUVRE
DON 3
GÉNÉRAL
Prérequis Charisme 14

Vous parvenez à trouver et sécuriser une meilleure main-d'œuvre que les autres. Lorsque vous vous procurez de la main-d'œuvre pour une tâche, cette dernière gagne un bonus de circonstances de +2 à tous ses tests de compétence. Ce bonus de circonstances s'applique à la

fois à la main-d'œuvre qualifiée et inexpérimentée et n'a aucun effet sur le coût du service ou du travail demandé.

SAGACITÉ MÉDICO-LÉGALE

DON 1

GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Médecine

Vous comprenez les principes de la médecine légale, ce qui vous rend efficace pour déterminer la cause du décès ou d'une blessure en examinant un corps. Vous pouvez examiner un corps comme décrit sous Se souvenir dans la compétence Médecine en deux fois moins de temps (jusqu'à un minimum de 5 min). Si vous réussissez votre test, vous pouvez immédiatement faire un test pour Vous souvenir d'éléments liés à ce que vous avez trouvé avec un bonus de circonstances de +2. Ce test est généralement lié à la cause de la blessure ou de la mort, comme un test d'Artisanat pour identifier un poison ou une arme ou bien un test supplémentaire de Médecine pour identifier une maladie spécifique. Si vous préférez, vous pouvez essayer de Vous souvenir du type de créature auquel appartient le corps que vous examinez en utilisant la compétence appropriée avec le même bonus de circonstances.

Le bonus de circonstances passe à +3 si vous êtes maître en Médecine et +4 si vous êtes légendaire.

SAVOIR EFFRAYANT

DON 7

ÉMOTION TERREUR GÉNÉRAL MENTAL COMPÉTENCE

Prérequis maître en Occultisme

Vous proférez une litanie effroyable de noms, prophéties et descriptions de royaumes dépassant l'entendement des mortels, tirés de vos études d'ouvrages et de parchemins interdits. Même ceux qui ne comprennent pas votre langue sont déstabilisés par ces terribles secrets. Faites un test d'Occultisme et comparez votre résultat au DD de Volonté d'un ennemi à moins de 9 m ou aux DD de Volonté de n'importe quel nombre d'ennemis à moins de 9 m si vous êtes légendaire en Occultisme. Ces créatures sont temporairement immunisées pendant 24 h.

Succès critique. La cible devient confuse pendant 1 round et effrayée 1.

Succès. La cible devient effrayée 1.

Échec. La cible n'est pas affectée.

Échec critique. Vous êtes submergé par vos propres paroles et devenez effrayé 1.

SECOURISME AVANCÉ

DON 7

GÉNÉRAL GUÉRISON MANIPULATION COMPÉTENCE

Prérequis maître en Médecine

Vous utilisez votre formation en Médecine pour soigner l'état malade ou dissiper les peurs. Lorsque vous utilisez Médecine pour Prodiguer les premiers soins, au lieu de Stabiliser un personnage ou d'Arrêter les saignements, vous pouvez réduire l'état effrayé ou malade de 2 ou supprimer l'un de ces états sur un succès critique. Vous ne pouvez supprimer qu'un état à la fois. Le DD pour le test de Médecine est généralement le DD de l'effet qui a causé l'état.

SPRINT AQUATIQUE

DON 7

GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis maître en Athlétisme

L'expérience et l'entraînement vous ont appris que l'eau a juste assez de tension de surface pour qu'un excellent sprinter puisse la parcourir. Lorsque vous Marchez rapidement en ligne droite, si vous

vous déplacez d'au moins la moitié de votre Vitesse sur le sol, vous pouvez vous déplacer jusqu'au maximum de la distance restante sur la surface de l'eau. Si vous n'êtes pas sur un sol solide lorsque vous arrêtez de Marcher rapidement, vous tombez dans l'eau.

Si vous êtes légendaire en Athlétisme et que vous partez d'un sol solide, n'importe quel moment de votre Marche rapide peut se trouver sur la surface de l'eau, même si vous ne vous déplacez pas en ligne droite, mais vous tombez tout de même dans l'eau si vous n'êtes pas sur le sol à la fin de votre déplacement.

STRATÈGE

DON 2

GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis expert en Connaissance de la guerre

Vous préparez constamment des plans et des scénarios de bataille, établissant des stratégies et recueillant des informations pour plus tard. Lorsque vous Reconnaissez la position d'un ennemi ou recevez un rapport détaillé par un allié qui a Reconnu la position d'un ennemi, si vous avez une indication claire du nombre, de la position et de l'identité de vos ennemis potentiels, vous pouvez consacrer 1 min pour établir un plan de bataille qui prend en compte ces facteurs et réduire le rôle du hasard dans cette équation. Faites un test de Connaissance de la guerre. Si les informations étaient exactes et le sont toujours lorsque vous faites le jet d'initiative contre ces ennemis, vous pouvez utiliser le résultat du test précédent de Connaissance de la guerre pour votre initiative. Si vous faites cela, il s'agit d'un effet de fortune.

SYMBOLE DU PÈLERIN

DON 1

GÉNÉRAL COMPÉTENCE

Prérequis qualifié en Religion

Vous portez un petit symbole de protection d'un lieu sacré pour votre foi ou vous l'avez fait entrer en contact avec une relique ou l'autel d'un tel site. Tant que cet objet est en votre possession, vous remportez toute égalité d'initiative avec votre adversaire.

Spécial. Si vous sélectionnez ce don au niveau 1, vous recevez votre Symbole du pèlerin gratuitement. Autrement, si vous avez un symbole religieux, il est déjà harmonisé comme décrit plus haut.

Si vous sélectionnez ce don plus tard ou si vous perdez votre symbole du pèlerin, vous devez acheter ou Fabriquer un remplaçant et l'harmoniser avec un site saint. Un tel objet coûte généralement au moins 2 pa et l'harmonisation requiert 10 min de prière et la réussite d'un test de Religion DD 20. Votre MJ peut ajuster le prix et le DD au matériau, à la qualité de l'objet et l'importance religieuse du lieu sacré (plus elle est élevée, plus l'harmonisation est facile).

UN FOYER DANS CHAQUE PORT

DON 11

INTERMÈDE GÉNÉRAL

Prérequis Charisme 16

Vous vous êtes fait une réputation dans les villes et villages que vous avez visités et les résidents sont toujours prêts à vous accueillir chez eux. Lorsque vous êtes dans une ville ou un village pendant un intermède, vous pouvez consacrer 8 h pour trouver un résident prêt à mettre gratuitement un logement à disposition pour vous et jusqu'à six alliés pour une durée allant jusqu'à 24 h. Le niveau de vie dudit logement est confortable et des repas complets sont fournis gratuitement. Passé 24h, vous devez payer les prix standards pour continuer d'être logés et nourris ou utiliser à nouveau ce don pour trouver un nouveau résident prêt à vous accueillir.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



CHAPITRE 5 : SORTS

Vous trouverez ici des sorts s'ajoutant à ceux listés dans le Livre de base, certains lancent de terribles malédictions, d'autres vous immunisent contre presque tout ce qui pourrait vous faire du mal et d'autres encore invoquent des esprits de primates facétieux pour ennuyer vos ennemis ! Les pages suivantes présentent de nouveaux pouvoirs magiques pour les incantateurs de toutes les traditions.

Les règles sur le lancement des sorts, l'utilisation des emplacements de sort et d'autres informations sont aux pages 297–305 du *Livre de base*. Vous trouverez les références des descriptions des sorts individuels aux pages indiquées ci-dessous.

Listes de sorts	Livre de base	Guide des joueurs - Règles avancées
Arcanique	Pages 306–309	Page 212
Divin	Pages 309–311	Page 212
Occulte	Pages 311–313	Pages 212–213
Primordial	Pages 313–315	Page 213
Sorts	Livre de base	Guide des joueurs - Règles avancées
Sorts standards	Pages 316–385	Pages 214–227
Sorts focalisés	Pages 386–407	Pages 228–239
Rituels	Pages 408–415	Pages 240–245

VOTRE STYLE D'INCANTATION

Si vous jouez un incantateur, il peut être amusant de réfléchir à votre style personnel d'incantation. Les incantateurs de diverses traditions présentent les plus grosses différences d'incantation, mais il existe également un écart entre et même au sein des classes !

PRÉPARER VOS SORTS

Si vous préparez vos sorts, réfléchissez à la façon dont vous le faites. Généralement, les incantateurs arcaniques consultent leurs livres, méditent et étudient ; les incantateurs divins prient pour emplir leur cœur des sorts qui serviront leur divinité ; les incantateurs occultes tentent de déchiffrer des messages cryptiques tout en se référant à des textes occultes et les incantateurs primordiaux peuvent chercher des lieux naturels pour méditer, tels qu'un bosquet ou une caverne souterraine.

N'ayant pas besoin de préparer leurs sorts, les incantateurs spontanés se réveillent avec leurs réserves magiques restaurées. Cela peut se manifester par le fait de se sentir revigoré et plein d'énergie, par des fourmis dans le corps ou encore par une certaine stupeur ou un état d'alarme.

LANCER VOS SORTS

Pour certains incantateurs, lancer un sort est un processus stressant et difficile. Pour d'autres, parvenir à surpasser son ennemi avec le sort adéquat est un moment de triomphe.

L'encadré Composants de sort présente la façon dont ces derniers peuvent impacter la façon dont vous lancez vos sorts. Réfléchissez à ce que cela peut impliquer pour vous. Vos composants verbaux utilisent-ils votre propre voix ? Résonnent-ils avec un timbre différent en raison de la magie qui les emplit ? Ressemblent-ils à la voix de votre divinité ? Quels gestes faites-vous pour les composants somatiques ? Ces gestes peuvent être abstraits, comme la formation de symboles rapides avec vos mains. À moins qu'ils ne soient plus directs et qu'il vous suffise de pointer du doigt ou de lever le poing. Les spécificités des composants matériels sont abstraits et vous pouvez personnaliser ceux que vous préférez utiliser pour vos sorts.

REFOCALISATION

Votre classe indique brièvement ce qu'il vous faut faire pour Refocaliser, comme communier avec un familier pour le sorcier ou méditer pour le moine. Vous pouvez penser à quelques idées sur l'apparence que cela aura pour vous et les peaufiner en jeu. Les indications des choses à faire pour Refocaliser sont vagues afin d'inclure diverses méthodes qui font sens dans l'histoire. Un sorcier pourrait partager un aliment avec son familier pour communier avec lui, tandis qu'un autre devra écouter un sermon de ce dernier à propos des vertus de leur protecteur.

LES COMPOSANTS DE SORT

Les règles à propos de l'utilisation des composants de sort dans une incantation se trouvent aux pages 302–303 du *Livre de base*. Cela peut également vous aider à comprendre ce que représentent ces composants pour les incantateurs. Crier des composants **verbaux** expulse la magie par le biais d'un mot chargé de puissance magique. Les sorts qui ne requièrent qu'un composant verbal sont généralement directs et percutants, comme un *mot de pouvoir mortel* ou un *mot de pouvoir étourdissant*. Les composants verbaux ne sont pas subtils, les sorts bénéficiant de la discrétion, tels qu'*invisibilité*, préféreront sûrement des composants somatiques et/ou matériaux aux verbaux.

Les composants **somatiques**, comme former un geste complexe avec votre main, façonnent l'énergie magique sous diverses formes. Si les composants verbaux véhiculent des forces puissantes, les composants somatiques contraignent ces forces à se plier à la volonté de l'incantateur. Les sorts qui n'ont que des composants somatiques ont généralement un effet physique ou requièrent de toucher une créature. Les composants **matériels** ne sont pas toujours à disposition comme les composants somatiques et verbaux. Ils sont utilisés avant tout pour les sorts avec des effets physiques, en particulier ceux qui ont une durée plus grande ou qui altèrent ou contrôlent une grande zone, comme des murs ou des zones de terrain dangereux. Une bourse de composants matériels contient habituellement tout ce dont vous avez besoin. Toutefois, cela ne signifie pas que les matériaux sont interchangeables. Un sort peut requérir de la poudre de fer et un autre une pierre précieuse spécifique.

Certains sorts ont des composants **focaliseurs**, des objets dotés d'une puissance concentrée qui ne s'épuise pas comme les composants matériels. Essentiels pour former et harmoniser la magie du sort, ces derniers peuvent être des objets fascinants et élégants.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONN

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

LISTES DE SORTS

Ces listes présentent les sorts de chaque tradition, y compris les tours de magie (les sorts focalisés figurent aux pages 228-239). Un « I » en exposant indique que le sort a des effets supplémentaires s'il est intensifié, tandis qu'un sort plus rare qu'un sort commun aura en exposant la ou les premières lettres de son degré de rareté. Les abréviations entre parenthèses indiquent l'école du sort.

SORTS ARCANIQUES

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU 1

Animation des morts I (néc) : anime une créature morte-vivante qui se bat pour vous.

Cachette animale (inv) : cache un familier ou un compagnon animal dans une dimension de poche.

Cadeau attentionné I (inv) : téléporte un objet dans la main d'un allié.

Corde animée I (tra) : ordonne à une corde de bouger et se nouer selon vos souhaits.

Déjà vu (enc) : refaire faire la même chose à une créature.

Éboulement fracassant I (évo) : un cône de pierres s'abat sur les créatures.

Objet invisible I (ill) : fait visuellement disparaître un objet.

Projections glacées I (évo) : des éclats de glace émergent de vous dans un cône.

Vapeurs toxiques I (évo) : forme un nuage toxique qui empoisonne et rend malade.

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU 2

Attaque d'objets animés I (évo) : anime temporairement des petits objets pour qu'ils attaquent les créatures d'une zone.

Charité irréprouvable (enc) : force une créature à abandonner un objet en sa possession.

Désassemblage I (tra) : désassemble temporairement un objet en ses composants.

Métal brûlant I (évo) : chauffe le métal au rouge.

Sacrifice ultime I (évo) : canalise l'énergie pour faire exploser votre sbire.

Trésor fantasmagique (ill) : tente une créature avec une récompense illusoire.

Vendetta sanglante I (néc) : fait saigner une créature qui vous attaque.

Vomissement de nuée I (évo) : de la vermine sort de votre bouche en un cône, libérant des créatures qui mordent et piquent leurs victimes.

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU 3

Agonie du désespoir I (enc) : inflige des dégâts mentaux et effraie une créature.

Chemin sûr I (abj) : rend une zone sûre pour les déplacements.

Hutte douillette (inv) : invoque une hutte temporaire qui vous abrite des éléments.

Malédiction du temps I (tra) : érode ou fait vieillir artificiellement une cible.

Orbe aqueux (inv) : forme une boule d'eau pour éteindre des flammes et englober des créatures.

Vague déferlante I (évo) : projette un cône d'eau sur vos ennemis.

Visage familier (div) : implante vos sens dans votre compagnon animal ou familier.

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU 4

Affaiblissement I (néc) : draine la vitalité d'une créature.

Malédiction bestiale (tra) : donne les traits d'une bête à un humanoïde.

Myriade d'yeux (div) : fait apparaître des yeux magiques sur tout le corps d'une créature.

Perte d'ambition (enc) : maudit une créature, qui perd toute ambition.

Sceau du destin I (néc) : maudit une créature à être blessée par un certain type de dégâts.

Tempête de glace I (évo) : crée un nuage de tempête qui fait tomber la grêle sur les créatures.

Vierge vampirique I (néc) : une vierge de fer fantomatique blesse une créature et vous transfère sa vitalité.

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU 5

Cloques I (néc) : fait apparaître sur une créature de grosses cloques qui éclatent en projetant de l'acide.

Coffre secret (inv) : cache un contenant dans le plan éthéré.

Épieu I (inv) : embroche une créature avec un épieu en fer froid.

Excroissances écœurantes I (tra) : des membres et organes supplémentaires apparaissent sur une créature et cette vision rend les témoins malades.

Transmutation de la roche et de la boue I (tra) : transforme une zone rocheuse en boue ou vice versa.

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU 7

Prison de force (évo) : crée une prison de pure force magique.

SORTS ARCANIQUES DE NIVEAU 10

Indestructibilité (abj) : devient brièvement immunisé contre tout.

SORTS DIVINS

TOURS DE MAGIE DIVINS

Invocation d'instrument I (inv) : invoque un instrument de musique.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 1

Animation des morts I (néc) : anime un mort-vivant qui se bat pour vous.

Cachette animale (inv) : cache un familier ou un compagnon animal dans une dimension de poche.

Cadeau attentionné I (inv) : téléporte un objet dans la main d'un allié.

Pierre magique (néc) : transforme des pierres ordinaires en billes de fronde magiques qui sont particulièrement dangereuses pour les morts-vivants.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 2

Charité irréprouvable (enc) : force une créature à abandonner un objet en sa possession.

Fléau soudain I (néc) : affaiblit les créatures vivantes et la végétation.

Lanterne de la Faucheuse (néc) : une lanterne fantomatique qui réduit la guérison des vivants et affaiblit les morts-vivants.

Perception des esprits I (div) : trouve les esprits et les apparitions.

Sacrifice ultime I (évo) : canalise l'énergie pour faire exploser votre sbire.

Vendetta sanglante I (néc) : fait saigner une créature qui vous attaque.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 3

Agonie du désespoir I (enc) : inflige des dégâts mentaux et effraie une créature.

Chemin sûr I (abj) : rend une zone sûre pour les déplacements.

Visage familier (div) : implante vos sens dans votre compagnon animal ou familier.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 4

Affaiblissement I (néc) : draine la vitalité d'une créature.

Perte d'ambition (enc) : maudit une créature, qui perd toute ambition.

Sceau du destin I (néc) : maudit une créature à être blessée par un certain type de dégâts.

Tragédie fantomatique PC (div) : ordonne à des esprits de rejouer un événement violent.

Vierge vampirique I (néc) : une vierge de fer fantomatique blesse une créature et vous transfère sa vitalité.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 5

Mur de chair (néc) : fait apparaître un mur de chair vivante.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 6

Barrière étincelante I (abj) : agit en réaction pour protéger plusieurs créatures avec une barrière magique.

Furie aveugle (enc) : maudit une créature qui vous attaque en rendant ses victimes invisibles à ses yeux.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 10

Indestructibilité (abj) : devient brièvement immunisé contre tout.

SORTS OCCULTES

TOURS DE MAGIE OCCULTES

Invocation d'instrument I (inv) : invoque un instrument de musique.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 1

Animation des morts I (néc) : anime un mort-vivant qui se bat pour vous.

Cachette animale (inv) : cache un familier ou un compagnon animal dans une dimension de poche.

Cadeau attentionné I (inv) : téléporte un objet dans la main d'un allié.

Corde animée I (tra) : ordonne à une corde

de bouger et se nouer selon vos souhaits.
Déjà vu (enc) : refaire faire la même chose à une créature.

Empreinte falsifiée (div) : appose une fausse empreinte psychique sur un objet.

Lecture d'objet I (div) : obtenir des informations psychiques d'un objet.

Mauvais augure (div) : lance une malédiction d'infortune sur une créature.

Objet invisible I (ill) : fait visuellement disparaître un objet.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 2

Attaque d'objets animés I (évo) : anime temporairement des petits objets pour qu'ils attaquent les créatures d'une zone.

Charité irrépressible (enc) : force une créature à abandonner un objet en sa possession.

Invective ardente I (enc) : enflamme une créature par la pure férocité de vos paroles.

Lanterne de la Faucheuse (néc) : une lanterne fantomatique qui réduit la guérison des vivants et affaiblit les morts-vivants.

Perception des esprits I (div) : trouve les esprits et les apparitions.

Sacrifice ultime I (évo) : canalise l'énergie pour faire exploser votre sbire.

Trésor fantasmagique (ill) : tente une créature avec une récompense illusoire.

Vendetta sanglante I (néc) : fait saigner une créature qui vous attaque.

Vomissement de nuée I (évo) : de la vermine sort de votre bouche en un cône, libérant des créatures qui mordent et piquent leurs victimes.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 3

Agonie du désespoir I (enc) : inflige des dégâts mentaux et effraie une créature.

Façonnage sonore I (ill) : altère ou fait taire le son émis par une créature ou un objet.

Hutte douillette (inv) : invoque une hutte temporaire qui vous abrite des éléments.

Malédiction du temps I (tra) : érode ou fait vieillir artificiellement une cible.

Triple aspect (tra) : vous donne l'apparence d'une version de vous à un autre âge.

Visage familial (div) : implante vos sens dans votre compagnon animal ou familial.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 4

Affaiblissement I (néc) : draine la vitalité d'une créature.

Drainage chromatique (néc) : draine les couleurs et la vitalité d'une créature vivante.

Malédiction bestiale (tra) : donne les traits d'une bête à un humanoïde.

Myriade d'yeux (div) : fait apparaître des yeux magiques sur tout le corps d'une créature.

Perte d'ambition (enc) : maudit une créature, qui perd toute ambition.

Sceau du destin I (néc) : maudit une créature à être blessée par un certain type de dégâts.

Tragédie fantomatique PC (div) : ordonne à des esprits de rejouer un événement violent.

Vierge vampirique I (néc) : une vierge de fer fantomatique blesse une créature et vous transfère sa vitalité.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 5

Cloques I (néc) : fait apparaître sur une créature de grosses cloques qui éclatent en projetant de l'acide.

Coffre secret (inv) : cache un contenant dans le plan éthéré.

Géométrie déconcertante (ill) : déforme de façon déconcertante la géométrie spatiale, ce qui rend le passage difficile et les destinations imprévisibles.

Mur de chair (néc) : fait apparaître un mur de chair vivante.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 6

Barrière étincelante I (abj) : agit en réaction pour protéger plusieurs créatures avec une barrière magique.

Couverture stellaire (ill) : une couverture de ténèbres vous cache tout en éblouissant ceux qui s'approchent trop près.

Furie aveugle (enc) : maudit une créature qui vous attaque en rendant ses victimes invisibles à ses yeux.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 7

Prison de force (évo) : crée une prison de pure force magique.

SORTS OCCULTES DE NIVEAU 10

Indestructibilité (abj) : devient brièvement immunisé contre tout.

SORTS PRIMORDIAUX

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 1

Cachette animale (inv) : cache un familier ou un compagnon animal dans une dimension de poche.

Éboulement fracassant I (évo) : un cône de pierres s'abat sur les créatures.

Pierre magique (néc) : transforme des pierres ordinaires en billes de fronde magiques qui sont particulièrement dangereuses pour les morts-vivants.

Projections glacées I (évo) : des éclats de glace émergent de vous dans un cône.

Vapeurs toxiques I (évo) : forme un nuage toxique qui empoisonne et rend malade.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 2

Désassemblage I (tra) : désassemble temporairement un objet en ses composants.

Extinction I (abj) : éteint les flammes et blesse les créatures de feu.

Fléau soudain I (néc) : affaiblit les créatures vivantes et la végétation.

Infestation fongique I (inv) : fait pousser des champignons vénéneux dans une créature.

Lanterne de la Faucheuse (néc) : une lanterne fantomatique qui réduit la guérison des vivants et affaiblit les morts-vivants.

Métal brûlant I (évo) : chauffe le métal au rouge.

Sacrifice ultime I (évo) : canalise l'énergie pour faire exploser votre sbire.

Vomissement de nuée I (évo) : de la vermine sort de votre bouche en un cône, libérant des créatures qui mordent et piquent leurs victimes.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 3

Chemin sûr I (abj) : rend une zone sûre pour les déplacements.

Malédiction du temps I (tra) : érode ou fait vieillir artificiellement une cible.

Orbe aqueux (inv) : forme une boule d'eau pour éteindre des flammes et engloûtir des créatures.

Singes fous (inv) : des esprits de singes sèment la pagaille.

Triple aspect (tra) : vous donne l'apparence d'une version de vous à un autre âge.

Vague déferlante I (évo) : projette un cône d'eau sur vos ennemis.

Visage familial (div) : implante vos sens dans votre compagnon animal ou familial.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 4

Malédiction bestiale (tra) : donne les traits d'une bête à un humanoïde.

Myriade d'yeux (div) : fait apparaître des yeux magiques sur tout le corps d'une créature.

Poigne de rouille I (tra) : fait rapidement rouiller le métal.

Pointes de pierre I (inv) : fait sortir des pointes coupantes du sol.

Tempête de glace I (évo) : crée un nuage de tempête qui fait tomber la grêle sur les créatures.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 5

Cloques I (néc) : fait apparaître sur une créature de grosses cloques qui éclatent en projetant de l'acide.

Épieu I (inv) : embroche une créature avec un épieu en fer froid.

Excroissances écœurantes I (tra) : des membres et organes supplémentaires apparaissent sur une créature et cette vision rend les témoins malades.

Mur de chair (néc) : fait apparaître un mur de chair vivante.

Peau de caméléon I (ill) : camoufle les créatures dans leur environnement.

Tempête d'éclairs I (évo) : crée des nuages qui lancent des éclairs.

Transmutation de la roche et de la boue I (tra) : transforme une zone rocheuse en boue ou vice versa.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 6

Barrière étincelante I (abj) : agit en réaction pour protéger plusieurs créatures avec une barrière magique.

Couverture stellaire (ill) : une couverture de ténèbres vous cache tout en éblouissant ceux qui s'approchent trop près.

Furie aveugle (enc) : maudit une créature qui vous attaque en rendant ses victimes invisibles à ses yeux.

SORTS PRIMORDIAUX DE NIVEAU 10

Indestructibilité (abj) : devient brièvement immunisé contre tout.

DESCRIPTION DES SORTS

AFFAIBLISSEMENT

SORT 4
NÉCROMANCIE | **NÉGATIF**
Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation **◆◆** somatique, verbal

Zone ligne 9 m

Jet de sauvegarde Vigueur

Vous tendez un doigt et lancez un faisceau d'énergie négative qui affaiblit la force vitale de toute créature qu'il touche. Chaque créature vivante dans la ligne doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit 2d8 dégâts négatifs persistants.

Échec. La créature subit 4d8 dégâts négatifs persistants et devient drainée 1.

Échec critique. La créature subit 4d8 dégâts négatifs persistants et devient drainée 2 et condamnée 1.

Intensifié (+2). Les dégâts négatifs persistants augmentent d'1d8 sur un succès ou de 2d8 sur un échec ou un échec critique.

AGONIE DU DÉSEPOIR

SORT 3
ÉMOTION | **ENCHANTEMENT** | **TERREUR** | **MENTAL**
Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation **◆◆** verbal, somatique

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté

L'esprit de votre cible sombre dans la terreur et se focalise tant sur ses peurs enfouies que cela en devient douloureux. La cible subit 4d6 dégâts mentaux avec un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et est effrayée 1.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et est effrayée 2.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts et est effrayée 3.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

ANIMATION DES MORTS

SORT 1
NÉCROMANCIE
Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation **◆◆◆** matériel, somatique, verbal

Portée 9 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Votre magie exhume un cadavre ou un squelette et l'emplit d'une vie nécromantique avant que vous ne le forciez à se battre sous vos ordres. Vous convoquez une créature commune qui a le trait mort-vivant et dont le niveau est de -1 ; cette créature gagne le trait convoqué. Intensifier le sort augmente le niveau maximum de la créature que vous convoquez.

Intensifié (2°). Niveau 1.

Intensifié (3°). Niveau 2.

Intensifié (4°). Niveau 3.

Intensifié (5°). Niveau 5.

Intensifié (6°). Niveau 7.

Intensifié (7°). Niveau 9.

Intensifié (8°). Niveau 11.

Intensifié (9°). Niveau 13.

Intensifié (10°). Niveau 15.

ATTAQUE D'OBJETS ANIMÉS

SORT 2
ÉVOCATION
Traditions arcanique, occulte

Incantation **◆◆** somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion 3 m

Jet de sauvegarde jet de Réflexes basique ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous utilisez votre esprit pour manipuler des objets non portés dans la zone en les animant temporairement pour qu'ils attaquent. Les objets s'élèvent dans les airs, puis se jettent sur les créatures proches dans un déluge de débris. Cet assaut inflige 2d10 dégâts contondants (jet de Réflexes basique) à chaque créature dans la zone. Aux tours suivants, vous pouvez Maintenir le sort, infligeant ainsi 1d10 dégâts contondants (jet de Réflexes basique) à chaque créature dans la zone.

Intensifié (+2). Les dégâts initiaux augmentent de 2d10 et les dégâts suivants de 1d10.

BARRIÈRE ÉTINCELANTE

SORT 6
ABJURATION
Traditions divine, occulte, primordiale

Incantation **↻** somatique ; **Déclencheur.** Un effet devrait infliger des dégâts physiques ou énergétiques à vous ou une créature à portée.

Portée 10 m ; **Cibles** jusqu'à 5 créatures consentantes qui devraient être blessées par l'effet déclencheur.

Une barrière magique étincelante enveloppe chaque cible, les protégeant de l'effet déclencheur. Choisissez un type de dégâts physiques ou énergétiques infligés par l'effet déclencheur. Chaque cible gagne une résistance 10 contre ce type de dégâts infligés par l'effet déclencheur. La résistance s'applique uniquement aux dégâts initiaux, pas aux dégâts persistants ou aux autres effets durables.

Intensifié (+1). La résistance augmente de 1.

CACHETTE ANIMALE

SORT 1
INVOCATION | **EXTRADIMENSIONNEL**
Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale

Incantation **◆** somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature consentante qui est votre compagnon animal ou votre familier

Durée 8 h

Vous écarterez un pan de votre cape ou créez un creux avec vos mains et faites entrer la cible dans une dimension de poche juste assez grande pour garantir un confort sommaire. Aucune autre créature ne peut entrer dans l'espace extradimensionnel et la cible peut apporter des objets uniquement s'ils ont été conçus pour être portés par une créature de son genre. Cet espace a assez d'air, de nourriture et d'eau pour subvenir à la cible pendant la durée.

Vous pouvez Révoquer le sort. Le sort prend fin si vous mourrez ou entrez dans un espace extradimensionnel. Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace inoccupé le plus proche (en dehors d'un espace extradimensionnel que vous auriez pénétré).

CADEAU ATTENTIONNÉ

SORT 1
INVOCATION | **TÉLÉPORTATION**
Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation **◆** somatique

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONNS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature consentante

Vous téléportez un objet que vous tenez d'Encombrement léger ou négligeable dans la main de la cible. L'objet apparaît instantanément dans la main de la cible si elle a une main libre ou à ses pieds dans le cas contraire. La cible sait quel objet vous essayez de lui envoyer. Si la cible est inconsciente, refuse votre cadeau ou que votre sort devrait téléporter une créature (même si elle est dans un contenant extradimensionnel), le sort échoue.

Intensifié (3^e). La portée du sort passe à 150 m.

Intensifié (5^e). Comme au niveau 3 mais l'Encombrement maximal de l'objet passe à 1. Vous pouvez Lancer le sort en utilisant 3 actions au lieu d'1 ; cela fait passer la portée à 1,5 km et vous n'avez pas besoin de ligne de mire vers la cible, mais vous devez très bien la connaître.

CHARITÉ IRRÉPRESSIBLE

SORT 2

ENCHANTEMENT MISE HORS DE COMBAT MENTAL

Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation ✦✦ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous parlez de la vertu de charité, forçant la cible à donner ses possessions. La cible doit faire un jet de Volonté. Si la cible n'a aucun objet sur elle, le sort échoue.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1 tandis qu'elle lutte contre vos paroles.

Échec. À son prochain tour, avant toute autre chose, la cible doit présenter un objet de sa possession à la créature la plus

proche ; la cible choisit quel objet donner et si le seul objet qu'elle possède est celui qu'elle utilise actuellement pour se défendre (comme une arme pendant un combat) elle peut choisir d'être étourdie pendant 1 round au lieu de le donner. Elle peut devoir Interagir pour aller chercher un objet ou se déplacer pour atteindre la créature la plus proche. Donner l'objet requiert toujours une action Interagir.

Échec critique. Comme un échec, mais la durée est de 4 rounds et la cible doit reproduire les effets de l'échec à chacun de ses tours. À la fin de chacun de ses tours, elle peut faire un nouveau jet de Volonté pour réduire la durée restante de 1 round ou y mettre complètement fin en cas de succès critique.

CHEMIN SÛR

SORT 3

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, primordiale

Incantation ✦✦✦ matériel, somatique, verbal

Portée contact ; **Zone** terrain de 3 m de large, 3 m de haut et 18 m de long

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous repoussez les dangers tout autour de vous, créant un passage sûr à travers la zone choisie pour un court moment. Toute personne passant dans la zone gagne les avantages suivants contre les effets blessants du terrain et de l'environnement, y compris les dégâts environnementaux, les terrains dangereux et les dangers dans la zone. Le sort confère un bonus de statut de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre de tels effets et une résistance 5 contre tous leurs dégâts. De plus, le sort empêche toute chose à terre dans la



zone de s'écrouler, comme un pont branlant ou un plafond instable sauf sous une pression extrême qui ferait s'écrouler une structure normale de ce type.

Chemin sûr protège uniquement des blessures et non des désagrèments. Il ne réduit pas un terrain difficile, n'ôte pas l'état masqué causé par la précipitation ou autre et ne protège pas non plus des créatures au sein de la zone du sort.

Intensifié (5°). La résistance conférée passe à 10 et la zone peut faire 36 m de long.

Intensifié (8°). La résistance conférée augmente à 15 et la zone peut faire 150 m de long.

CLOQUES

SORT 5

NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, occulte, primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 min

Vous pointez du doigt une cible à portée et des cloques virulentes remplies de fluide corrosif apparaissent sur sa peau. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Une cloque apparaît sur la cible. Vous pouvez utiliser une action unique, dotée du trait concentration, pour faire exploser une cloque. La cible et chaque créature dans une cône de 4,5 m partant de la cible subissent 7d6 dégâts d'acide (jet de Vigueur basique). Vous choisissez la direction du cône, qui ne peut pas inclure la cible. Le sort se termine une fois qu'il n'y a plus de cloque.

Échec. Comme un succès, mais deux cloques apparaissent sur la cible.

Échec critique. Comme un succès, mais quatre cloques apparaissent sur la cible.

Intensifié (+1). Les dégâts d'une cloque explosée augmentent de 1d6.

COFFRE SECRET

SORT 5

INVOCATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)

Portée contact ; **Cibles** 1 contenant et son contenu pour un Encombrement total de 10 ou moins

Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Vous bannissez un contenant et son contenu dans le plan éthéré, d'où vous pourrez le récupérer plus tard. Les propriétés physiques du contenant (son matériau, ses verrous et autres éléments) n'ont aucune importance pour le sort, mais il ne peut pas contenir de créature. Lorsque vous lancez ce sort, le contenant et son contenu sont transportés vers un lieu aléatoire au fin fond du plan éthéré. Le temps s'écoule normalement pour le contenant et son contenu et les effets environnementaux du plan éthéré s'appliquent à eux. Bien que cela soit peu probable, il est possible qu'une créature du plan éthéré tombe sur le coffre.

Vous pouvez Révoquer le sort pour le ramener vers votre localisation actuelle. Si le sort prend fin autrement, le contenant est perdu dans le plan éthéré et vous ne pouvez plus le ramener avec ce sort, mais vous pouvez le chercher par d'autres moyens.

CORDE ANIMÉE

SORT 1

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée 30 m ; **Cibles** jusqu'à 15 m de corde ou un objet non-vivant ressemblant à une corde

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous animez une longueur, une partie d'une corde ou un objet ressemblant à une corde qui obéit à des ordres simples. Vous pouvez lui donner deux ordres lorsque vous lancez le sort et un ordre à chaque fois que vous Maintenez le sort.

- **Attacher.** La corde s'attache autour d'une créature consentante ou d'un objet non porté ou porté par une créature consentante.
- **Boucle.** La corde forme une boucle simple à l'une de ses extrémités ou aux deux ou bien elle se retend toute seule.
- **Défaire.** La corde défait un de ses nœuds ou cesse d'attacher ou de ligoter.
- **Enrouler.** La corde s'enroule parfaitement.
- **Ligoter** (attaque). La corde tente de ligoter partiellement une créature. Faites un jet d'attaque de sort contre le DD de Réflexes de la cible. Si vous réussissez, la cible subit un malus de circonstances de -3 m à sa Vitesse (-6 m sur un succès critique). Cela prend fin si la cible S'échappe contre le DD du sort ou coupe la corde. (Une corde d'aventurier standard a : Solidité 2, 8 PV et un Seuil de rupture de 4.)
- **Nœud.** La corde forme un nœud solide.
- **Ramper.** La corde se déplace sur le sol tel un serpent sur une distance de 3 m. La corde doit se déplacer sur une surface, mais cette dernière peut ne pas être horizontale.

Intensifié (+2). La portée augmente de 15 m et vous pouvez animer 15 m supplémentaires de corde.

COUVERTURE STELLAIRE

SORT 6

ILLUSION

Traditions occulte, primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 10 min

Vous êtes entouré par une couverture fluide qui projette des ténèbres constellées de petites lumières ressemblant à des étoiles distantes. Elle vous transmet le calme du cosmos, ce qui vous confère un bonus de statut de +2 aux tests de Discrétion pour Vous cacher et Être furtif. Lorsque vous êtes en extérieur sous un ciel étoilé, vous êtes également invisible tant que vous restez immobile. Lorsque vous vous déplacez sous un ciel étoilé, vous êtes masqué.

Regarder les étoiles de trop près est déstabilisant. Toute créature qui termine son tour adjacente à vous doit faire un jet de Volonté ; il s'agit d'un effet mental et visuel.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La cible est éblouie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec critique. La créature est confuse et éblouie jusqu'à la fin de son prochain tour.

DÉJÀ VU

SORT 1

ENCHANTEMENT | MISE HORS DE COMBAT | MENTAL

Traditions arcanique, occulte

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée 30 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 2 rounds

Vous faites fonctionner un mécanisme de la pensée de votre cible

en boucle, ce qui la force à répéter les mêmes actions. La cible doit faire un jet de Volonté. Si elle échoue, quelles que soient les actions que la cible utilise à son prochain tour, elle doit les répéter à son tour suivant. Les actions doivent être répétées dans le même ordre et aussi identiquement que possible. Par exemple, si la cible fait une attaque, elle doit reproduire l'attaque contre la même créature si possible et, si la cible se déplace, elle doit si possible se déplacer sur une distance et dans une direction identiques lors de son prochain tour.

Si la cible ne peut pas répéter une action, comme Lancer un sort qui a été épuisé ou nécessitant de cibler une créature morte, elle peut agir comme elle le veut pour cette action mais devient stupéfiée 1 jusqu'à la fin de son tour.

DÉSASSEMBLAGE

SORT 2

TRANSMUTATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 objet non-magique en votre possession et d'Encombrement 1 ou moins

Durée 1 min

Vous touchez un objet et il se désassemble immédiatement pour ne laisser que ses composants. Le sort rate si la cible n'a pas de composants (comme une statue taillée dans un seul bloc de pierre) et le lancer sur un objet dangereux tel qu'un piège le déclenche généralement. L'objet prend l'état brisé et les composants deviennent assez petits pour être cachés sous des vêtements normaux ou une armure. Vous pouvez Révoquer le sort.

Lorsque le sort prend fin, l'objet se réassemble pour reprendre sa forme originale et apparaît dans votre ou vos mains si elles sont libres ou sur le sol devant vous. Une fois reformé, l'objet perd l'état brisé et regagne le nombre de PV qu'il avait lorsque vous avez Lancé le sort.

Intensifié (4°). Le sort dure 10 min.

Intensifié (6°). Le sort dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

DRAINAGE CHROMATIQUE

SORT 4

NÉCROMANCIE

Traditions occulte

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Vigueur

Vos mains s'illuminent de couleurs inimaginables provenant de par-delà les étoiles et votre toucher draine la couleur et la vitalité des vivants. La cible doit faire un jet de Vigueur ; les créatures avec le trait gnome subissent un malus de circonstances de -2 à ce jet de sauvegarde.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est affaiblie 2 pendant 1 round.

Échec. La cible est affaiblie 2 pendant 1 min et drainée 1. La cible se sent également apathique et mélancolique. Pendant 1 round, si la cible essaie d'utiliser une action de mouvement, elle doit réussir un jet de Volonté contre le DD de sort ou perdre son action. Cet effet a les traits mental et émotion.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est affaiblie 2 de façon permanente et drainée 2 (mais la magie, le sort *restauration* par exemple, peut réduire ou supprimer ces états).

ÉBOULEMENT FRACASSANT

SORT 1

TERRE ÉVOCACTION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Zone cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes

Un amas de grosses pierres vole dans les airs devant vous. Les gravas infligent 2d4 dégâts contondants à chaque créature dans la zone. Chacune fait un jet de Réflexes.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et elle est repoussée à 1,5 m de vous.

Échec critique. La créature reçoit le double de dégâts et elle est repoussée à 3 m de vous.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d4.

EMPREINTE FALSIFIÉE

SORT 1

DIVINATION

Traditions occulte

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 objet

Vous projetez des vibrations psychiques sur l'objet ciblé, l'imprégnant d'un court message ou d'un thème émotionnel de votre conception. Cette sensation est révélée à une créature lançant *lecture d'objet* (p. 220) sur l'objet ciblé et remplace tout événement émotionnel dont l'objet a été témoin. Si l'objet est dans la zone d'un sort *rétrocognition*, vos messages occupent une place d'événements majeurs de la ligne temporelle mais n'interfèrent pas avec les autres visions.

Si l'objet est ciblé par *lecture de l'aura* d'un niveau supérieur à *empreinte falsifiée*, l'incantateur apprend que l'objet a été modifié par magie. Lorsque vous Lancez ce sort, toute vibration déjà placée sur un objet par d'autres utilisations d'*empreinte falsifiée* disparaît.

ÉPIEU

SORT 5

INVOCATION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Réflexes ; **Durée** 1 min

Vous invoquez un épieu qui sort du sol sous la créature ciblée et peut donc l'empaler. L'épieu est en fer froid et inflige 8d6 dégâts perforants. La cible doit faire un jet de Réflexes.

Succès critique. La cible évite l'épieu et n'est pas affectée.

Succès. La cible est touchée par l'épieu et subit la moitié des dégâts.

Échec. La jambe ou une autre partie nonvital du corps de la cible est empalée. La créature subit la totalité des dégâts et, si elle se tient sur un sol solide, elle devient immobilisée. Elle peut essayer de S'échapper (DD égal à votre DD des sorts). Tant qu'elle est empalée, elle reçoit les dégâts de toute faiblesse au fer froid à la fin de chacun de ses tours.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est empalée au centre de sa masse ou bien l'épieu transperce un organe vital, les dégâts sont doublés et elle est prise au dépourvu tant qu'elle est empalée.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS


SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

EXCROISSANCES ÉCŒURANTES

SORT 5
TRANSMUTATION
Traditions arcanique, primordiale

Incantation  somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature tangible

Jet de sauvegarde Vigueur basique

Ce sort épouvantable fait pousser des membres et des organes supplémentaires sur le corps de la cible, que ce soit par une multiplication de doigts transformant ses mains en bouquets, des yeux apparaissant à des endroits improbables, des jambes poussant sur le côté ou bien d'autres choses. La cible subit 10d6 dégâts perforants (jet de Vigueur basique) tandis que les nouveaux membres émergent. Ce sort n'a aucun effet sur une cible ayant une anatomie mutable ou aucun membre, comme une vase ou un protéen. Les excroissances pourrissent rapidement et tombent au bout d'1 round.

De plus, à moins que la cible initiale ait obtenu un succès critique, les créatures à moins de 9 m de la cible (y compris la cible) doivent faire des jets de Volonté, après quoi elles sont temporairement immunisées contre le deuxième effet d'*excroissances écœurantes* pendant 1 h. Ce effet supplémentaire est mental et visuel.

Succès. La créature n'est pas affectée.


Échec. La créature est malade 1.

Échec critique. La créature est malade 2.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

EXTINCTION

SORT 2
ABJURATION **EAU**
Traditions primordiale

Incantation  somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m

Durée maintenu

Vous saturez l'air de la zone de vapeur d'eau. Les feux non-magiques de la zone sont automatiquement éteints. Les créatures de feu dans la zone subissent 4d8 dégâts (jet de Vigueur basique). Choisissez un feu magique, un sort de feu ou un objet de feu dans la zone et essayez de le contrer. Si vous réussissez, l'objet perd ses propriétés de feu pendant 10 min (par exemple, une *épée longue enflammée* +1 devient une *épée longue* +1). Si la cible est un artefact ou un objet aussi puissant, vous échouez automatiquement à le contrer.


Lorsque vous Maintenez le sort, vous pouvez déplacer la zone de vapeur n'importe où à portée, mais son seul effet est d'éteindre automatiquement les feux non-magiques.

Si vous avez la réaction Contresort, vous pouvez utiliser *extinction* pour contrer n'importe quel sort avec le trait feu au lieu d'avoir besoin du sort de feu déclencheur préparé ou dans votre répertoire.

Intensifié (+1). Les dégâts contre les créatures de feu augmentent de 2d8.

FAÇONNAGE SONORE

SORT 3
ILLUSION
Traditions occulte

Incantation  somatique, matériel

Portée contact ; **Cibles** 1 créature ou objet

Durée 10 min

Vous changez les sons émis par une créature ou un objet. Choisissez la façon dont vous altérez les sons lorsque vous Lancez le sort ; vous ne pouvez pas changer cela plus tard. Vous pouvez faire émettre un

son à une chose qui n'en émettait pas, altérer la voix d'une créature, amplifier ou étouffer un son ou encore transformer un son en un autre. Une créature qui réussit un test de Perception contre votre DD des sorts peut comprendre que le son a été altéré par une illusion, y compris entendre des sons faibles si vous l'avez étouffé, mais elle ne peut pas déterminer le son véritable à moins d'avoir obtenu un succès critique à son test de Perception. Vous pouvez Révoquer le sort.

Étant donné que ce sort étouffe un son au lieu de le bloquer, l'utiliser pour faire taire une créature ne l'empêche pas d'utiliser des composants de sort verbaux mais bloque la plupart des effets audibles reposant sur le fait d'être entendus clairement. Une cible non-consentante peut faire un jet de Volonté.

Succès. Le son affecté émis par la créature n'est pas altéré.


Échec. Le son affecté émis par la créature est altéré selon votre choix.

Échec critique. Le son affecté émis par la créature est altéré et la cible est stupéfiée 2 pendant 1 min alors qu'elle lutte contre les effets déroutants du son altéré.

Intensifié (5°). Vous pouvez cibler jusqu'à 6 créatures ou 6 objets, altérant les sons de toutes les créatures ou les objets affectés de la même façon.

FLÉAU SOUDAIN

SORT 2
NÉCROMANCIE **NÉGATIF**
Traditions divine, primordiale

Incantation  somatique, verbal

Portée 36 m ; **Zone** explosion 6 m

Jet de sauvegarde Vigueur basique


Vous accélérez le processus de décomposition dans la zone. Les créatures vivantes situées dans la zone subissent chacune 2d10 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique). Une créature contaminée par une maladie reçoit un malus de circonstances de -2 à ce jet de sauvegarde.

Vous pouvez aussi diriger le fléau pour ne faire pourrir que les plantes de la zone qui ne sont pas des créatures et sont de taille Petite ou Très Petite, éliminant les broussailles non-magiques, les terrains difficiles, abris et dissimulations conséquents. *Fléau soudain* tente de contrer tout effet magique sur les plantes avant de les flétrir.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d10.

FURIE AVEUGLE

SORT 6
MALÉDICTION **ÉMOTION** **ENCHANTEMENT** **MISE HORS DE COMBAT** **MENTAL**
Traditions divine, occulte, primordiale

Incantation  verbal ; **Déclencheur.** Une créature vous inflige des dégâts.

Portée 18 m ; **Cibles** la créature déclencheur

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Outré par son attaque, vous maudissez votre cible. L'effet est déterminé par le jet de Volonté de la cible.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible ne peut pas vous observer jusqu'à la fin de son prochain tour et, si vous êtes actuellement observé par celle-ci, vous devenez caché à sa vue.

Échec. Comme succès et, pendant 1 min, à chaque fois que la cible vous blesse, elle ne peut plus vous observer jusqu'à la fin de son tour.

Échec critique. Comme succès et, pour une durée illimitée, la première fois de chaque tour où la cible blesse une créature, elle ne peut plus l'observer jusqu'à la fin de son tour. Si elle blesse plusieurs créatures à la fois, la créature qu'elle ne peut pas percevoir est



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONNS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

choisie au hasard parmi ces dernières.

GÉOMÉTRIE DÉCONCERTANTE

SORT 5

ILLUSION

Traditions occulte

Incantation **◆◆◆** matériel, somatique, verbal

Portée 18 m ; **Zone** 4 cubes de 3 m de côté

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous faites en sorte que les zones paraissent gonflées, tordues et brisées, s'em mêlant dans une géométrie spatiale étrange. Les cubes de la zone du sort ne peuvent pas être adjacents les uns aux autres. Une créature doit faire un jet de Volonté si elle se trouve dans un des cubes lorsque vous lancez le sort ou si elle entre dans l'une des zones et elle subit les effets suivants. Une créature interagissant avec l'illusion peut également faire un jet de Volonté pour discerner l'illusion, comme d'habitude.

Succès. La créature discerne l'illusion.

Échec. Les terrains des cubes deviennent des terrains difficiles pour la créature, y compris l'air si la créature vole, les murs si elle escalade et ainsi de suite. Lorsque la créature devrait sortir de l'un des cubes, elle sort de celui choisi par le MJ. C'est un effet de téléportation. Elle peut sortir de n'importe quelle face du cube. Lorsqu'il choisit un cube, le MJ exclut ceux qui ne correspondent pas au terrain de la créature ; par exemple, si la créature sort par le sol, le MJ exclut un cube qui n'a pas de sortie au niveau du sol.

HUTTE DOUILLETTE

SORT 3

INVOCATION

Traditions arcanique, occulte

Incantation 1 min (matériel, somatique, verbal)

Portée 9 m

Durée 12 h

Vous créez une hutte de 6 m de côté et de 3 m de hauteur. Cette hutte a le trait structure et les mêmes restrictions que les objets magiques qui créent des structures. Les murs de la hutte sont en bois simple et comportent des petites fenêtres carrées en verre ainsi qu'une porte en bois. Elle n'a pas de verrou, mais comporte un élément auquel on peut ajouter un verrou.

L'intérieur comprend trois lits de camp, un pot de chambre et un petit foyer accueillant un feu magique. L'intérieur est éclairé par une lumière magique légère que vous pouvez allumer ou éteindre à volonté par une action unique dotée du trait concentration. La température est agréable et permet aux créatures abritées de supporter les conditions météorologiques les plus hostiles, mais le froid ou le chaud extraordinaire, les violentes tempêtes et les vents dignes d'un ouragan ou de force supérieure détruisent la hutte. D'autres créatures peuvent entrer et sortir librement de la hutte sans l'endommager mais si vous en sortez, le sort prend fin. Vous pouvez Révoquer le sort.

INDESTRUCTIBILITÉ

SORT 10

ABJURATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale

Incantation **◆◆** somatique, verbal

Durée jusqu'au début de votre prochain tour

Rien ne peut vous affecter, à moins que vous ne décidiez du contraire. Pendant la durée du sort, vous êtes immunisé contre tout effet ou

dégât qui devrait vous blesser, à l'exception des effets causés par des artefacts, des pouvoirs divins et autres sources aussi puissantes. Vous pouvez être affecté par ce que vous choisissez de laisser vous atteindre.

INFESTATION FONGIQUE SORT 2

INVOCATION

Traditions primordiale

Incantation **↔↔** somatique, verbal

Portée contact ; **Zone** cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde Vigueur

Des spores toxiques s'amassent en nuée autour des créatures dans la zone, faisant pousser de monstrueux champignons sur leur peau. Ces champignons vénéneux infligent 2d6 dégâts de poison persistants et chaque créature doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts de poison persistants.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts de poison persistants.

Lorsqu'elle subit ces dégâts de poison persistants, elle a une faiblesse 1 au feu et une faiblesse 1 aux dégâts tranchants.

Échec critique. Comme pour un échec, mais les dégâts de poison persistants sont doublés. Lorsqu'elle subit ces dégâts de poison persistants, elle a une faiblesse 2 au feu et une faiblesse 2 aux dégâts tranchants.

Intensifié (+2). Les dégâts persistants augmentent de 2d6 et la faiblesse augmente de 1 ou de 2 sur un échec critique.

INVECTIVE ARDENTE SORT 2

AUDIBLE ÉMOTION ENCHANTEMENT TERREUR MENTAL

Traditions occulte

Incantation **↔↔** verbal, somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté

Une vague d'insultes et d'invectives sort de votre bouche, des mots si dévastateurs que vos ennemis brûlent de l'intensité de votre diatribe. Vos mots infligent 2d6 dégâts de feu persistants et la cible doit faire un jet de Volonté. Si elle ne comprend pas votre langue ou que vous n'utilisez pas de langage, elle gagne un bonus de circonstances de +4 à son jet de sauvegarde.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts de feu persistants.

Échec. La cible devient effrayée 1 et subit la totalité des dégâts de feu persistants.

Échec critique. La cible devient effrayée 2 et subit le double des dégâts de feu persistants.

Intensifié (+2). Vous pouvez cibler deux créatures supplémentaires et les dégâts de feu persistants augmentent de 2d6.

INVOCATION D'INSTRUMENT TOUR DE MAGIE 1

TOUR DE MAGIE INVOCATION

Traditions divine, occulte

Incantation **↔↔↔** matériel, somatique, verbal

Durée 1 h

Vous faites apparaître un instrument de musique portatif dans vos mains. Ce dernier est semblable aux autres de son type mais ne joue que pour vous. Il se volatilise lorsque le sort prend fin. Si vous lancez *invocation d'instrument* à nouveau, tout instrument

convoqué précédemment disparaît.

Intensifié (5°). L'instrument est un instrument virtuose portatif.

LANTERNE DE LA FAUCHEUSE SORT 2

MORT LUMIÈRE NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte, primordiale

Incantation **↔↔** somatique, verbal

Zone émanation de 1,5 m

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** 1 min

Vous faites apparaître une lanterne fantomatique qui guide les vivants vers leur mort et les morts-vivants vers une mort véritable. Elle émet une lumière vive dans la zone du sort et une lumière faible dans le double de cette zone. Bien que la lanterne soit incorporelle, vous devez garder une main libre pour la porter, sinon le sort prend fin (sauf si vous utilisez la main pour les composants somatiques du sort). Les créatures vivantes et les morts-vivants dans la zone lorsque vous lancez le sort ou qui la pénètrent plus tard doivent faire des jets de Vigueur. Les créatures vivantes qui ratent leurs jets de Vigueur n'obtiennent que la moitié des effets normaux de guérison tant qu'elles sont dans la zone. Les cibles mortes-vivantes qui ratent leurs jets de Vigueur deviennent affaiblies 1 tant qu'elles sont dans la zone. Une fois qu'une créature a fait un jet de sauvegarde contre *lanterne de la Faucheuse*, elle utilise le même résultat si elle quitte la zone et y entre à nouveau.

Une fois par tour, à partir du tour suivant celui où vous avez lancé *lanterne de la Faucheuse*, vous pouvez utiliser une action unique, dotée du trait concentration, pour augmenter le rayon de l'émanation de 1,5 m. Ce faisant, vous forcez les créatures dans la zone qui n'ont pas fait de jet de sauvegarde contre *lanterne de la Faucheuse* à en faire un.

LECTURE D'OBJET SORT 1

DIVINATION

Traditions occulte

Incantation **↔↔** somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 objet

Vous posez une main sur un objet pour apprendre une information sur un événement émotionnel l'incluant et ayant eu lieu au cours de la semaine dernière, déterminé par le MJ. Si vous lancez *lecture d'objet* sur un même objet plusieurs fois, vous pouvez soit vous concentrer sur un seul événement et obtenir des informations supplémentaires à ce propos, soit obtenir une autre information sur un autre événement émotionnel dans la même période temporelle.

Intensifié (2°). Vous pouvez apprendre des choses à propos d'un événement ayant eu lieu au cours du mois dernier.

Intensifié (4°). Vous pouvez apprendre des choses à propos d'un événement ayant eu lieu au cours de l'an dernier.

Intensifié (6°). Vous pouvez apprendre des choses à propos d'un événement ayant eu lieu au cours de la dernière décennie.

Intensifié (8°). Vous pouvez apprendre des choses à propos d'un événement ayant eu lieu au cours du siècle dernier.

Intensifié (9°). Vous pouvez apprendre des choses à propos d'un événement ayant eu lieu depuis la création de l'objet.

MALÉDICTION BESTIALE SORT 4

MALÉDICTION MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 humanoïde vivant

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous accédez à la nature profonde de la cible et la maudissez pour qu'elle devienne une version bestiale d'elle-même. L'effet dépend de son jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Le corps de la cible gagne quelques particularités bestiales mineures. Ses entrailles remuent alors qu'elle se transforme partiellement, ce qui la rend maladroite 1 pendant 1 round. Quand elle se remet de l'état maladroit, ses particularités reviennent à la normale et le sort prend fin.

Échec. La cible prend une forme bestiale pendant 1 h. Elle devient maladroite 1 et obtient faiblesse 1 à l'argent. Elle gagne une Frappe de griffe, sabot, corne ou mâchoires (selon votre choix) qui utilise les statistiques de la Frappe à mains nues de la cible, mais le type de dégâts passe à contondants, perforants ou tranchants selon ce qui convient. Lorsque la cible tente d'utiliser une action de manipulation, elle doit réussir un test nu DD 5 ou perdre son action.

Échec critique. Comme un échec, mais la durée est illimitée.

MALÉDICTION DU TEMPS SORT 3

MALÉDICTION NÉGATIF TRANSMUTATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 objet, créature artificielle ou créature vivante de taille Grande ou inférieure

Jet de sauvegarde Vigueur ; **Durée** variable

Vous reproduisez le processus de vieillissement ou d'érosion sur la cible. Les effets varient selon si la cible est un objet, une créature artificielle ou une créature vivante. Les artefacts, les objets et les créatures artificielles faits de matériaux précieux, selon le jugement du MJ, sont immunisés.

- **Créature artificielle.** La créature artificielle subit 4d6 dégâts (jet de Vigueur basique). Sur un échec, pendant 1h elle est maladroite 1, affaiblie 1, ne peut pas être Réparée et la malédiction tente de contrer tout sort qui restaurerait les points de vie de la créature artificielle. Sur un échec critique, ces effets ont une durée illimitée.
- **Créature vivante.** La créature vivante doit faire un jet de Vigueur. Les créatures éternelles sont immunisées.
- **Objet.** Si la cible est portée, le porteur peut faire un jet de Vigueur. S'il échoue ou que l'objet n'est pas porté, ce dernier subit immédiatement 4d6 dégâts (en appliquant la Solidité comme d'habitude) et il est maudit pour une durée illimitée. Jusqu'à la fin de la malédiction, l'objet devient de mauvaise qualité, ne peut pas être Réparé et la malédiction tente de contrer tout sort qui restaurerait les points de vie de l'objet. *Délivrance des malédictions* peut cibler un objet affecté par ce sort.

Succès critique. La créature vivante n'est pas affectée.

Succès. La créature vivante vieillit brièvement et devient maladroite 1 et affaiblie 1 pendant 1 round.

Échec. Comme un succès, mais pour une durée de 1 h.

Échec critique. Comme un succès, mais pour une durée illimitée.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

MAUVAIS AUGURE SORT 1

MALÉDICTION DIVINATION MALCHANCE

Traditions occulte

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Durée 1 round

La cible est frappée d'infortune, ce qui la déstabilise. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. Pendant la durée du sort, la première fois que la cible fait un jet d'attaque ou un test de compétence, elle doit faire deux jets et garder le moins bon.

Échec critique. Pendant la durée du sort, à chaque fois que la cible fait un jet d'attaque ou un test de compétence, elle doit faire deux jets et garder le moins bon.

MÉTAL BRÛLANT SORT 2

ÉVOCACTION FEU

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 objet métallique ou une créature métallique

Ce sort chauffe momentanément au rouge le métal ciblé. Cela ne cause aucun dégât à un objet métallique non porté, qui n'obtient pas de jet de sauvegarde, mais le MJ peut décider que des matériaux inflammables près de lui s'enflamment ou fondent. Si votre cible est un objet porté ou transporté par une créature ou si vous ciblez une créature faite majoritairement de métal, la chaleur inflige 4d6 dégâts de feu et 2d4 dégâts de feu persistants à la créature qui doit faire un jet de Réflexes.

Si vous ciblez un objet tenu par une créature, cette dernière peut le Relâcher pour améliorer son degré de succès d'un échelon par rapport au résultat de son jet de sauvegarde. Les dégâts persistants sont associés à l'objet et touchent toute créature qui le tient ou le porte. Ils n'ont aucun effet si personne ne porte l'objet, mais vous continuez à faire des tests nus pour mettre fin aux dégâts persistants comme d'habitude, étant donné que l'objet reste chaud et peut brûler toute personne qui le ramasse.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et l'objet n'inflige pas de dégâts de feu persistants.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et l'objet inflige la totalité des dégâts de feu persistants.

Échec critique. Comme pour un échec, mais la cible subit le double des dégâts et l'objet inflige le double des dégâts de feu persistants.

Intensifié (+1). Les dégâts initiaux augmentent de 2d6 et les dégâts de feu persistants de 1d4.

MUR DE CHAIR SORT 5

NÉCROMANCIE

Traditions divine, occulte, primordiale

Incantation ♦♦ matériel, somatique

Portée 6 m

Durée 10 min

Vous créez un mur de chair vivante de 6 m de haut sur une ligne droite allant jusqu'à 9 m de long. Ce mur fait 90 cm d'épaisseur et chaque section de 1,5 m de long a une CA de 10 et 75 PV. Si vous le souhaitez, le mur peut être plus petit en longueur et/ou en hauteur. Vous devez créer le mur dans un espace ouvert ininterrompu, sa

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



structure ne doit donc pas traverser une créature ou un objet, sinon le sort est perdu. Le mur ne peut pas être Réparé mais il peut être guéri par une énergie positive et des sorts et pouvoirs de guérison.

Lorsque vous Lancez le sort, choisissez un des éléments suivants pour votre mur.

- **Gueules.** Le mur est recouvert d'innombrables gueules pleines de dents. Elles frappent toute créature qui termine son tour à moins d'1,5 m du mur, utilisant votre jet d'attaque de sort pour ces Frappes et infligeant des dégâts perforants égaux à 1d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Les gueules sont capables de consommer des potions. Étant donné que le mur est vivant, il peut récupérer des PV par une *potion de guérison* mais ne peut pas bénéficier d'effets accordant la possibilité de se déplacer. C'est au MJ de décider quelles autres potions peuvent affecter le mur.
- **Yeux.** Des centaines d'yeux sans paupière sortent du mur. Vous pouvez voir à travers ces yeux, ce qui vous confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception visuelle dans la ligne de mire du mur. Vous pouvez également utiliser les yeux pour déterminer une ligne de mire pour les attaques et sorts à distance, mais vous n'avez pas de ligne d'effet à travers le mur.
- **Bras.** Le mur est une masse de bras agités. Toute créature qui termine son tour à moins d'1,5 m du mur doit faire un jet de Réflexes.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La cible est empoignée par le mur pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe (le DD est votre DD des sorts), selon ce qui se produit en premier.

Échec critique. La cible est entravée par le mur pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe (le DD est votre DD des sorts), selon ce qui se produit en premier.

MYRIADE D'YEUX

SORT 4

DIVINATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Durée 1 min

Des yeux apparaissent sur le corps de la créature touchée, lui permettant de voir dans toutes les directions à la fois. Le sujet ne peut pas être pris en tenaille pendant la durée du sort. De plus, lorsque le sujet Cherche, il peut Chercher dans une explosion de 9 m centrée sur lui ou jusqu'à quatre explosions de 4,5 m dans une ligne de mire.

OBJET INVISIBLE

SORT 1

ILLUSION

Traditions arcanique, occulte

Incantation ♦♦ matériel, somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 objet

Durée 1 h

Vous rendez l'objet invisible. Cette invisibilité lui permet d'être indétectable pour toutes les créatures, mais celles-ci peuvent tenter de la trouver pour qu'elle devienne cachée vis-à-vis d'elles à la place. Si l'objet est utilisé pour une action hostile, le sort prend fin une fois que cette dernière a été effectuée. Rendre une arme invisible ne donne généralement aucun avantage à l'attaque, mais une arme

de jet ou une munition invisible utilisée pour une attaque permet d'attaquer sans donner d'information sur la cachette de l'assaillant, sauf si l'arme revient à lui.

Intensifié (3°). Le sort dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

Intensifié (7°). La durée est illimitée.

ORBE AQUEUX

SORT 3

INVOCATION | **EAU**

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ♦♦ somatique, verbal

Portée 18 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Une sphère d'eau de 3 m de diamètre se forme sur un espace inoccupé et à portée, soit sur le sol, soit sur la surface d'un liquide. Lorsque vous Lancez le sort et à chaque fois que vous Maintenez le sort, vous pouvez faire rouler l'orbe sur une distance maximale de 3 m au sol ou sur la surface d'un liquide. Contrairement à la plupart des sorts, celui-ci vous permet d'utiliser son effet plusieurs fois au même round si vous Maintenez le sort plusieurs fois. L'orbe peut traverser les espaces de n'importe quelle créature ou les obstacles qui n'arrêteraient pas le cours de l'eau. Il éteint les feux non-magiques qu'il traverse s'ils font sa taille ou moins et tente de contrer les feux magiques. S'il ne parvient pas à contrer un feu, il ne peut plus essayer de l'éteindre pendant la durée du sort.

L'orbe peut aussi engloutir les créatures qu'il traverse. Toute créature de taille Grande ou inférieure dont l'espace est traversé par l'orbe peut faire un jet de Réflexes contre le DD de sort pour éviter d'être englouti. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle peut soit laisser passer l'orbe (en restant dans son espace ou en changeant pour le laisser passer) ou se laisser pousser jusqu'à la destination finale du déplacement de l'orbe. L'orbe ne peut essayer d'Engloutir une même créature qu'une fois par tour, même si vous le faites rouler sur l'espace d'une créature plus d'une fois.

Une créature qui rate son jet de sauvegarde est engloutie par l'orbe. Elle devient empoignée, est déplacée en même temps que l'orbe et doit retenir sa respiration ou être asphyxiée (sauf si elle peut respirer sous l'eau). Une créature de taille Moyenne ou inférieure qui est engloutie et toute personne essayant d'affecter cette dernière suivent les règles normales de combats aquatiques (*Livre de base* p. 478). Une créature de taille Grande qui est engloutie est généralement assez imposante pour que des parties de son corps sortent de l'eau et peut donc atteindre des choses hors de l'eau. Une créature engloutie peut se libérer soit en Nageant en réussissant un test d'Athlétisme DD 10 soit en S'échappant contre votre DD de sort. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de Réflexes est encore plus coincée et doit essayer de S'échapper au lieu de Nager. Une créature libérée sort de l'espace de l'orbe et peut immédiatement respirer. L'orbe peut contenir autant de créatures qu'il peut s'en trouver dans son espace.

Lorsque le sort prend fin, toutes les créatures englouties par l'orbe sont automatiquement relâchées.

PEAU DE CAMÉLÉON

SORT 5

ILLUSION

Traditions primordiale

Incantation ♦♦♦ matériel, somatique, verbal

Portée 4,5 m ; **Cibles** jusqu'à 8 créatures

Durée 10 min

Vous changez les couleurs des vêtements et de l'équipement de vos cibles pour qu'elles se fondent dans l'environnement lorsqu'elles demeurent immobiles. Les créatures affectées par le sort gagnent un bonus de statut de +3 aux tests de Discrétion pour Se cacher. La couleur conférée par le sort change perpétuellement pour correspondre à l'environnement, même lorsque les changements sont drastiques. Si une pièce d'équipement ou un vêtement affecté par le sort est enlevé d'une créature, le sort prend fin pour cette dernière.

Intensifié (6°). Si une créature affectée par le sort obtient un échec critique à son test de Discrétion pour Être furtive à moins de 9 m d'une créature qui devrait la remarquer, elle obtient à la place un échec normal car le sort hypnotise légèrement l'observateur.

Intensifié (8°). Comme la version de niveau 6 mais le bonus de statut est de +4.

PERCEPTION DES ESPRITS**SORT 2**

DÉTECTION DIVINATION MENTAL

Traditions divine, occulte**Incantation** ↔ somatique, verbal**Zone** émanation de 9 m**Durée** 10 min

Vous ouvrez votre esprit au métaphysique, ce qui vous permet de sentir les esprits proches. Même si vous n'êtes pas en train de Fouiller, vous faites un test pour trouver des apparitions et des esprits dans la zone. Vous gagnez un bonus de statut de +1 aux tests suivants vis-à-vis des apparitions et des esprits : tests de Perception pour Chercher, tentatives de Se souvenir, tests de compétence pour déterminer la raison de leur présence ou pour chasser une apparition. Vous gagnez aussi un bonus de statut de +1 à votre CA et vos jets de sauvegarde contre les apparitions et les esprits.

Intensifié (6°). Le sort dure jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens.

PERTE D'AMBITION**SORT 4**

MALÉDICTION ENCHANTEMENT MENTAL MALCHANCE

Traditions arcanique, divine, occulte**Incantation** ↔ somatique, verbal**Portée** 36 m ; **Cibles** 1 créature**Jet de sauvegarde** Volonté ; **Durée** variable

Vous maudissez la cible, qui échouera à toutes les choses de sa vie qui demanderont une motivation et de l'ambition car elle discréditera involontairement ses propres objectifs. L'effet est déterminé par le jet de Volonté de la cible.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Pendant 1h, la cible lance deux fois les dés et ne garde que le plus mauvais pour les jets d'initiative.

Échec. Pendant 1 jour, la cible lance deux fois les dés et ne garde que le plus mauvais pour les jets d'initiative et tous les tests pour déterminer le succès d'une activité d'intermède.

Échec critique. Comme un échec, mais la durée est illimitée.

PIERRE MAGIQUE**SORT 1**

NÉCROMANCIE POSITIF

Traditions divine, primordiale**Incantation** ◇ à ◇◇◇ (verbal, somatique)**Portée** contact ; **Cibles** 1 à 3 pierres ou billes de fronde non-magiques**Durée** 1 min

Vous emplissez des pierres ordinaires d'énergie positive, ce qui leur confère temporairement des propriétés magiques. Vous pouvez cibler 1 pierre ou bille de fronde non-magique par action utilisée pour Lancer le sort. Les pierres doivent être non portées ou transportées par vous-même ou un allié consentant. Elles deviennent des *billes de fronde perturbatrices de frappe +1*. Chaque pierre ne peut être utilisée qu'une fois, après quoi elle se désagrège.

POIGNE DE ROUILLE**SORT 4**

TRANSMUTATION

Tradition primordiale**Incantation** ↔ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature métallique, 1 danger métallique non-magique ou un objet métallique non-magique avec un Encombrement maximal de 1.

Vous faites rouiller la cible rapidement. Cette rouille magique peut affecter les matériaux non ferreux, mais la cible doit être entièrement ou majoritairement faite de métal. Les métaux célestes tels que l'adamantium et l'orichalque sont immunisés contre cette rouille et le MJ peut décider que d'autres matériaux précieux sont aussi immunisés. En définitive, c'est au MJ de décider si un objet ou une créature peut être ciblée par ce sort.

Les dégâts de ce sort ignorent la Solidité. Si le sort inflige des dégâts persistants par la rouille, une créature peut essayer de gratter la rouille pour aider la cible à se remettre des dégâts persistants (réduisant le DD du test nu à 10 pour mettre fin aux dégâts persistants et accordant un test nu immédiat). L'effet du sort dépend de sa cible.

- **Créature ou danger.** Une créature ou un danger doit être fait entièrement ou majoritairement de métal pour être affecté (cela inclut de nombreux pièges mécaniques). La cible subit 8d6 dégâts (jet de Vigueur basique), plus 2d6 dégâts persistants sur un jet de sauvegarde raté. Entrer en contact avec un danger pour l'affecter avec ce sort peut le déclencher si le MJ le désire.
- **Objet.** La rouille inflige 2d6 dégâts soumis à un jet de Réflexes basique par la créature qui le porte ou le tient ; si l'objet est non porté, il obtient automatiquement un échec critique. Sur un jet de sauvegarde raté, l'objet subit également 1d6 dégâts persistants. Pour un objet non porté, les dégâts persistants prennent effet à la fin des tours de la créature à laquelle il appartient ; si l'objet était non porté lorsque vous Lancez le sort, les dégâts prennent effet à la fin de vos tours.

Lorsque vous ciblez l'armure portée par quelqu'un, son Encombrement est 1 point au-dessus de sa valeur car la transporter est plus laborieux que de la porter. Les objets en fer ou acier fin, tels que les armes, ont 20 PV et un Seuil de rupture de 10 et les objets en fer ou acier plus épais, comme la plupart des armures, ont 36 PV et un Seuil de rupture de 18. Les statistiques d'autres matériaux se trouvent aux pages 573-577 du *Livre de base*.

Intensifié (+1). Augmente les dégâts initiaux infligés aux créatures ou dangers de 2d6 et l'Encombrement maximal d'un objet que vous pouvez cibler de 1.

POINTES DE PIERRE**SORT 4**

INVOCATION TERRE

Traditions primordiale

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



Incantation ◆◆ matériel, somatique, verbal

Portée 18 m ; **Zone** explosion 6 m

Durée 1 h

De longues pointes de pierre coupantes sortent du sol dans la zone. Celle-ci devient un terrain difficile et un terrain dangereux. Une créature qui se déplace sur le sol de la zone subit 3 dégâts perforants par case de la zone qu'elle traverse.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1.

PRISON DE FORCE

SORT 7

ÉVOCACTION | FORCE

Traditions arcanique, occulte

Incantation ◆◆ matériel, somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** 1 cube de 6 m de côté

Jet de sauvegarde Réflexes ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous créez une prison invisible et immobile de pure force. Cette cage est un cube de 6 m de côté, constitué de bandes de force de 1 cm d'épaisseur et espacées de 1 cm, qui s'étend au plan éthéré. Chaque créature dans la zone où vous avez créé la cage doit faire un jet de Réflexes. Si une telle créature échoue, elle est piégée dans la cage. Si elle réussit, elle est bousculée en dehors de la cage dans un espace de son choix. Si une créature dans la zone est trop grosse pour entrer dans la prison, le sort échoue automatiquement.

La cage a une CA de 10, une Solidité de 20, 40 PV et elle est immunisée contre les coups critiques et les dégâts de précision. Une créature capable de passer à travers l'espace entre les bandes de force (une créature Très Petite) peut sortir ; toutes les autres sont piégées. Les attaques avec une arme trop large pour passer entre les bandes ne peuvent pas être effectuées et les « barreaux » procurent un abri standard contre les attaques qui passent entre. Les sorts et les souffles peuvent passer à travers la cage.

Prison de force est immunisée aux effets de contre de son niveau ou inférieur, mais elle est automatiquement détruite par un sort de *désintégration* de n'importe quel niveau ou au contact d'un *sceptre d'annulation* (p. 265) ou d'une *sphère d'annihilation* (*Guide du maître* p. 113).

PROJECTIONS GLACÉES

SORT 1

FROID | ÉVOCACTION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes

Un cône d'éclats de glace sort de vos mains tendues et s'abat sur les cibles. Vous infligez 2d4 dégâts de froid aux créatures dans la zone ; elles doivent toutes faire un jet de Réflexes.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses pendant 2 rounds.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et un malus de statut de -3 m à ses Vitesses pendant 2 rounds.

Intensifié (+1) Les dégâts augmentent de 2d4.

SACRIFICE ULTIME

SORT 2

ÉVOCACTION | FEU

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 36 m ; **Cibles** 1 créature avec le trait sbire que vous avez convoquée ou que vous contrôlez de façon permanente

Vous envoyez des énergies disruptives à travers le lien entre vous et votre sbire, ce qui le fait exploser violemment. La cible est immédiatement tuée et les créatures à moins de 6 m d'elle subissent 6d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique).

Si la cible a le trait froid ou eau, le sort inflige à la place des dégâts de froid et gagne le trait froid à la place du trait feu. S'il est lancé sur une créature qui n'est pas dénuée d'intelligence, ce sort a le trait mauvais. Essayer de lancer ce sort en ciblant une créature que vous contrôlez temporairement, comme un mort-vivant commandé par *contrôle des morts-vivants*, échoue automatiquement et brise l'effet de contrôle.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

SCEAU DU DESTIN

SORT 4

MALÉDICTION | MORT | NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Vigueur

Vous prononcez une malédiction qui condamne une créature à mourir d'une certaine façon : de froid, poignardée ou autre. Choisissez un type de dégâts dans la liste suivante : acide, contondant, froid, électricité, feu, négatif, perforant, tranchant ou son. L'effet est déterminé par le jet de Vigueur de la cible.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible a une faiblesse 2 au type de dégâts choisi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Échec. Comme un succès, mais la durée passe à 1 min. Si la créature tombe à 0 PV par des dégâts du type choisi et que son niveau est de 7 ou moins, elle meurt.

Échec critique. Comme un échec, mais la durée est illimitée.

Intensifié (+2). La faiblesse augmente de 1 et le niveau maximum de la créature pouvant mourir automatiquement augmente de 4.

SINGES FOUS

SORT 3

INVOCATION

Traditions primordiale

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** explosion 1,5 m

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Des esprits magiques de singes emplissent la zone, s'empilant et se grimpant les uns sur les autres. Les singes étant des esprits magiques, ils ne peuvent être ni attaqués ni blessés. Lancer *apaisement des émotions* ou un effet similaire sur les singes les rend dociles, ce qui les pousse à arrêter de semer le chaos pendant la durée de *singes fous*.

Choisissez ce que font vos singes lorsque vous lancez le sort. Ils produisent les effets décrits pour cette action lorsque vous lancez le sort et à chaque round où vous maintenez le sort. Lorsque vous maintenez le sort, vous pouvez déplacer la zone des singes de 1,5 m.

- **Acrobaties tumultueuses.** Les singes sautent et grimpent sur les créatures dans la zone du sort, interférant avec les déplacements complexes. Chaque créature dans la zone du sort doit effectuer un jet de Réflexes.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Succès critique. La créature n'est pas affectée et elle est temporairement immunisée pendant 10 min.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. Pendant 1 round, la créature doit réussir un test nu DD 5 à chaque fois qu'elle tente une action de manipulation. Si elle échoue ce test, elle perd son action.

Échec critique. Comme un échec, mais les singes s'accrochent à la créature avec ténacité et l'effet dure jusqu'à la fin du sort, même si la créature quitte la zone du sort.

- **Vacarme insupportable.** Les singes crient très fort, assourdissant potentiellement les créatures dans la zone du sort. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Vigueur.
- **Vol flagrant.** Les singes essaient de Voler n'importe quel objet à une créature dans la zone. Utilisez votre DD des sorts - 10 comme modificateur de Vol des singes. Leur approche repose plus sur la distraction que la discrétion et la victime sait donc quel objet les singes ont essayé de voler et s'ils ont réussi. Récupérez un objet volé par les singes requiert (même pour l'incantateur) de le leur Voler ou de les Désarmer en utilisant votre DD des sorts. Lorsque le sort prend fin, tout objet volé tombe au sol dans une case de votre choix au sein de la zone du sort.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et elle est temporairement immunisée pendant 10 min.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est sourde pendant 1 round.

Échec critique. La créature est sourde pendant 1 min.

TEMPÊTE D'ÉCLAIRS

SORT 5

ÉLECTRICITÉ | ÉVOCACTION

Traditions primordiale

Incantation **◆◆◆** matériel, somatique, verbal

Portée 36 m ; Zone explosion 1,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min
Vous créez un nuage d'orage noir et vous en faites sortir un éclair.

L'éclair est une ligne verticale partant du nuage d'orage et rejoignant le sol, il inflige 4d12 dégâts d'électricité aux créatures dans la zone du sort (jet de Réflexes basique). À chaque round, la première fois que vous Maintenez le sort, vous pouvez faire frapper un autre éclair dans la zone. Si vous Lancez le sort à l'extérieur, vous pouvez créer deux nuages non superposés au lieu d'un, mais vous ne pouvez tout de même pas faire frapper plus d'un éclair par tour.

Intensifié (+1). Les dégâts de chaque éclair augmentent de 1d12.

TEMPÊTE DE GLACE

SORT 4

FROID | ÉVOCACTION

Traditions arcanique, primordiale

Incantation **◆◆◆** matériel, somatique, verbal

Portée 9 m ; Zone explosion 1,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique ; **Durée** 1 min

Vous créez un nuage orageux gris qui déverse un déluge glacé sur les créatures. Lorsque vous Lancez le sort, une explosion de grêle magique inflige 2d8 dégâts contondants et 2d8 dégâts de froid à chaque créature dans la zone sous le nuage (jet de Réflexes basique). La neige et le grésil continuent de tomber sur la zone pour le reste de la durée du sort, faisant de la zone un terrain difficile



et masquant les créatures prises dans la tempête. Les créatures à l'extérieur sont masquées de celles qui sont à l'intérieur de la tempête. Toute créature qui termine son tour dans la tempête subit 4 dégâts de froid. Si vous Lancez le sort à l'extérieur, vous pouvez créer deux nuages non superposés au lieu d'un.

Intensifié (+2). Les dégâts contondants et de froid initiaux augmentent de 1d8 chacun et les dégâts de froid subis par les créatures à la fin de leur tour augmentent de 2.

TRAGÉDIE FANTOMATIQUE

SORT 4

PEU COURANT **DIVINATION**

Traditions divine, occulte

Incantation (1 min) matériel, somatique, verbal

Zone émanation de 18 m

Durée 10 min

Ce sort force des esprits locaux à reproduire des événements violents ayant eu lieu dans un passé récent dont vous avez connaissance et que vous nommez en Lançant le sort. Vous jouez le rôle de la victime principale. Cette reproduction présente les 9 dernières minutes menant à la mort ou la blessure de la victime et la minute qui suit la mort ou la blessure. Les esprits ne changent pas de forme, ce qui n'aide donc pas à déterminer les criminels par leur apparence. Les formes spirituelles des créatures manquantes nécessaires pour la reproduction se manifestent selon vos besoins et les objets manquants apparaissent en silhouettes obscures.

Une fois la scène terminée, vous subissez 2d6 dégâts négatifs pour chaque apparition fantomatique ayant participé à la reproduction (ce qui correspond généralement au nombre de créatures impliquées en dehors de la victime). Toute créature ayant observé la reproduction spectrale, vous y compris, peut faire un test pour Enquêter et découvrir de nouveaux indices et des informations.

TRANSMUTATION DE LA ROCHE ET DE LA BOUE

SORT 5

TERRE **TRANSMUTATION**

Traditions arcanique, primordiale

Incantation **◆◆◆** matériel, somatique, verbal

Portée 18 m ; **Zone** 2 cubes adjacents de 3 m de côté

Vous changez la structure d'un matériau naturel en transmutant la roche en boue ou inversement. Choisissez l'une de ces deux options lorsque vous Lancez le sort.

- **Boue en roche.** La boue de la zone devient de la roche non travaillée. Si des créatures se trouvent dans la boue lorsqu'elle est transformée en roche, elles doivent faire un jet de Réflexes.
- **Succès critique.** La créature s'échappe de la boue et se retrouve indemne sur la roche.
- **Succès.** La créature s'extirpe de la boue pendant que cette dernière se transforme en roche et elle se retrouve à terre sur la nouvelle surface.
- **Échec.** La créature est partiellement coincée dans la boue et est empoignée pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe selon ce qui se produit en premier.
- **Échec critique.** La créature est complètement coincée. Elle est entravée pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe selon ce qui se produit en premier.
- **Roche en boue.** Vous transformez une roche non-magique, non-ouvragée et non portée dans la zone en un volume égal de boue. Vous pouvez Lancez ce sort sur un sol en pierre et le transformer

en terrain difficile ; si la boue créée fait au moins 90 cm de profondeur, il s'agit d'un terrain très difficile, sauf si les créatures essaient de le traverser à la nage (Athlétisme DD 10). Si la boue est assez profonde pour qu'une créature ne puisse pas toucher le fond, cette créature doit Nager. Si vous Lancez ce sort sur un plafond, la boue qui tombe inflige 8d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique) et s'étale, créant un terrain difficile dans une zone d'un rayon de 3 m de plus que la zone originelle du sort. Une fois que la roche est transformée en boue, cette dernière est non-magique et dure jusqu'à ce que des conditions naturelles la fassent sécher ou la disperse.

Intensifié (+2). Ajoutez à la zone un cube supplémentaire de 3 m de côté et adjacent à au moins un des autres cubes.

TRÉSOR FANTASMATIQUE

SORT 2

ÉMOTION **ILLUSION** **MENTAL**

Traditions arcanique, occulte

Incantation **◆◆** somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Une vision fantasmagique de la chose la plus précieuse imaginable par la cible apparaît dans un emplacement de votre choix à portée de votre sort. Seule la cible du sort peut voir le trésor, mais vous pouvez distinguer sa forme approximative : un amas d'objets, un avatar divin ou un être aimé ou héros admiré. La réponse de la cible au trésor dépend du résultat de son jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est fascinée par le trésor et le sort dure jusqu'à la fin de son tour. La cible peut aussi essayer de discerner l'illusion si elle touche le trésor, Cherche à l'examiner ou lui parle alors qu'elle a l'apparence d'une personne. Si la cible discerne l'illusion, le sort prend fin.

Échec. Comme un succès, mais la durée passe à 1 min.

Échec critique. Comme un succès, mais la durée passe à 1 min. La cible trouve le trésor si fascinant que, jusqu'à la fin du sort, elle doit passer chaque action à se concentrer sur elle. Cela peut inclure le fait qu'elle s'avance vers le trésor ou qu'elle Interagisse avec si elle est près de lui. (Si l'illusion est une personne, la cible peut également Interagir avec elle pour discuter).

TRIPLE ASPECT

SORT 3

MÉTAMORPHOSE **TRANSMUTATION**

Traditions occulte, primordiale

Incantation 1 min

Durée jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens

Ce sort vous permet de choisir entre trois versions de vous-même à différents âges : jeune femme/jeune homme, mère/père ou matriarche/patriarche. Choisissez l'une des trois lorsque vous Lancez le sort. Pour la durée du sort, vous pouvez changer pour l'un des trois âges ou revenir à votre âge normal pour une action unique dotée du trait concentration. Vous conservez toujours votre apparence mais à des âges différents et les créatures qui vous connaissent vous reconnaissent et peuvent voir que vous avez changé d'âge.

Triple aspect altère votre apparence physique et votre personnalité pour représenter une version authentique de vous-même à divers âges. Cela vous confère un bonus de statut de +1 aux tests de Duperie pour faire croire que vous avez bien l'âge choisi et vous

pouvez ajouter votre niveau comme bonus de maîtrise à ces tests si vous êtes inexpérimenté. De plus, à moins qu'une créature utilise spécifiquement une action Chercher ou vous examine attentivement, elle ne peut pas remarquer que ce n'est pas votre âge véritable. Vous pouvez Révoquer ce sort.

VAGUE DÉFERLANTE

SORT 3

ÉVOCATION EAU

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Zone cône 9 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous convoquez une vague déferlante qui part de vous. Vous infligez 6d6 dégâts contondants aux créatures dans la zone. L'eau éteint également les feux non-magiques de la zone.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d6.

VAPEURS TOXIQUES

SORT 1

ÉVOCATION POISON

Traditions arcanique, primordiale

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Zone émanation de 3 m

Jet de sauvegarde Vigueur basique ; **Durée** 1 round

Vous créez un nuage de fumée toxique qui vous cache temporairement. Toutes les créatures (sauf vous) dans la zone lorsque vous lancez le sort subissent 1d6 dégâts de poison (jet de Vigueur basique). Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde est malade 1. Toutes les créatures dans la zone deviennent masquées et toutes celles à l'extérieur deviennent masquées vis-à-vis des créatures à l'intérieur. La fumée peut être dispersée par un vent fort.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

VENDETTA SANGLANTE

SORT 2

MALÉDICTION NÉCROMANCIE

Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation ➤ verbal ; **Déclencheur.** Une créature vous inflige des dégâts perforants, tranchants ou de saignement persistants ;

Conditions. Vous pouvez saigner.

Portée 9 m ; **Cibles** la créature déclencheur

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous maudissez la cible pour la punir d'avoir eu l'audace de faire couler votre sang. Elle subit 2d6 dégâts de saignement persistants et doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts de saignement persistants.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts de saignement persistants.

Jusqu'à ce que le saignement prenne fin, la cible a une faiblesse 1 aux dégâts perforants et tranchants.

Échec critique. Comme pour un échec, mais la cible subit le double des dégâts de saignement persistants.

Intensifié (+2). Les dégâts de saignement persistants augmentent de 2d6.

VIERGE VAMPIRIQUE

SORT 4

NÉCROMANCIE NÉGATIF

Traditions arcanique, divine, occulte

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur

Une vierge de fer fantomatique se referme violemment sur la cible et draine sa vitalité pour vous la donner. Elle inflige 4d4 dégâts perforants et 4d4 dégâts négatifs et la cible doit faire un jet de Vigueur. Vous gagnez un nombre de PV temporaires égal à celui des dégâts négatifs subis par la cible (après avoir appliqué les résistances, faiblesses et autres). Vous perdez tout point de vie temporaire restant après 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts.

Échec. La cible est brièvement piégée par la vierge vampirique. La cible reçoit la totalité des dégâts et est immobilisée par la vierge de fer pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle utilise une action Interagir pour en sortir, selon ce qui se produit en premier.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts et est immobilisée par la vierge de fer pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe (le DD est votre DD des sorts), selon ce qui se produit en premier.

Intensifié (+1). Les dégâts perforants et négatifs augmentent de 1d4 chacun.

VISAGE FAMILIER

SORT 3

DIVINATION SCRUTATION

Traditions arcanique, divine, occulte, primordiale

Incantation ➤➤ somatique, matériel

Portée 1,5 km ; **Cibles** 1 créature consentante qui est votre compagnon animal ou votre familier.

Durée maintenu

La cible devient un capteur de scrutation qui vous permet de voir à travers ses yeux, sentir ce qu'elle sent et utiliser de la même façon ses autres sens. Si vous pouvez lancer un sort avec le trait révélation qui affecte vos sens, tel que *détection de l'invisibilité*, alors que ce sort est actif, vous gagnez les avantages de ce sort à travers les sens de la cible au lieu des vôtres. Vous pouvez également parler par son intermédiaire avec une voix semblable à la vôtre, bien qu'elle prenne un peu du timbre et du caractère des grognements ou croassements de la cible. Vous pouvez utiliser Diriger un animal sur la cible en Maintenant ce sort. Vous n'avez pas besoin de ligne de mire ou de ligne d'effet sur votre cible pour lancer ce sort.

VOMISSEMENT DE NUÉE

SORT 2

ÉVOCATION

Traditions arcanique, occulte, primordiale

Incantation ➤➤ somatique, verbal

Zone cône 9 m

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous vomissez une nuée de vermines magiques. Vous évoquez et formez les créatures dans votre imagination, ce qui vous permet de changer leur apparence (généralement un mélange de mille-pattes, cafards, guêpes et vers), mais cela ne change pas l'effet du sort. Ces vermines s'accumulent autour de toute personne dans la zone, leurs morsures et piqûres infligeant 2d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est également malade 1. Lorsque le sort prend fin, la nuée disparaît.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d8.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

SORTS FOCALISÉS

Un sort focalisé est unique à une classe et reflète ses rôle et style individuels. Cette partie présente les sorts focalisés de l'oracle et du sorcier, ainsi que plusieurs nouvelles options pour certaines classes du Livre de base. Les règles complètes des sorts focalisés se trouvent en page 300 du Livre de base.

BARDE

Les bardes peuvent gagner les sorts de composition suivants. Cette section inclut également leurs tours de magie de composition.

CHANT DE FORCE

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT BARDE TOUR DE MAGIE COMPOSITION ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL

Incantation ◆ verbal

Zone émanation de 18 m

Durée 1 round

Vous stimulez la force physique de vos alliés par une exhortation chaleureuse. Vous et vos alliés gagnez un bonus de statut de +1 aux tests d'Athlétisme et aux DD contre les actions utilisant la compétence Athlétisme, telles que Désarmer, Pousser et Croc-en-jambe.

Spécial. Si vous avez le sort de composition *inspiration héroïque*, vous pouvez l'utiliser pour améliorer le bonus accordé par *chant de force* de la même façon qu'*inspiration vaillante* ou *inspiration défensive*.

CHANT DE MARCHÉ

TOUR DE MAGIE 3

PEU COURANT BARDE TOUR DE MAGIE COMPOSITION ENCHANTEMENT MENTAL

Incantation ◆ verbal

Zone émanation de 18 m

Durée maintenu jusqu'à 1 h

Vous faites durer une représentation rythmée qui encourage vos alliés à continuer d'avancer. Vous et vos alliés dans la zone pouvez vous presser pendant la durée du sort, même si vous êtes en train de Maintenir le sort. Vous et vos alliés devenez ensuite temporairement immunisés pendant 1 jour.

Intensifié (6°). Vous pouvez Maintenir le sort jusqu'à 2 h.

Intensifié (9°). Vous pouvez Maintenir le sort jusqu'à 4 h.

HYMNE DE GUÉRISON

FOCALISÉ 1

PEU COURANT BARDE COMPOSITION GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF

Incantation ◆◆ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** vous ou 1 allié

Durée maintenu jusqu'à 4 rounds

Vos chants divins soignent les blessures et offrent un répit temporaire contre le mal. La cible gagne guérison accélérée 2. Lorsque vous Lancez le sort et à chaque fois que vous Maintenez le sort, la cible gagne 2 points de vie temporaires qui durent 1 round.

Intensifié (+1). La guérison accélérée et les points de vie temporaires augmentent chacun de 2.

JOUEUR DE FLÛTE

FOCALISÉ 10

PEU COURANT BARDE COMPOSITION ENCHANTEMENT MISE HORS DE COMBAT MENTAL SON

Incantation ◆◆ verbal

Zone émanation de 1,5 m

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vos représentations enchantent ceux qui les entendent et les forcent à vous suivre avec admiration. Chaque créature dans l'émanation doit faire un jet de Volonté lorsque vous Lancez le sort ou la première fois

qu'elle entre dans la zone, après quoi elle est temporairement immunisée pendant 1 jour. Une fois par tour, vous pouvez utiliser une action unique, qui possède le trait concentration, afin d'augmenter le rayon de l'émanation de 1,5 m. Vous pouvez Révoquer le sort.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. Vous fascinez la créature.

Échec. La créature utilise toutes ses actions pour se déplacer vers vous et complimenter votre représentation. Cet effet prend fin si une action hostile est utilisée contre la créature affectée.

Échec critique. La cible gagne le trait sbire et est contrôlée par vous. Cet effet prend fin si une action hostile est utilisée contre la créature affectée ou si vous ordonnez à la créature d'utiliser une action qui lui ferait du mal.

ODE À L'OUROBOROS

FOCALISÉ 5

PEU COURANT BARDE COMPOSITION NÉCROMANCIE

Incantation ↻ verbal ; **Déclencheur.** L'état mourant d'une créature devrait attendre la valeur à laquelle elle devrait mourir.

Portée 18 m ; **Cibles** la créature déclencheur

Votre ode repousse momentanément la mort. L'état mourant de la cible demeure 1 point en-dessous de la valeur à laquelle elle devrait mourir. Cela n'empêche pas la mort de frapper par des effets qui tuent leur cible sans augmenter l'intensité de son état mourant, tels que *désintégration* et les effets de mort.

SYMPHONIE DU CŒUR LIBÉRÉ

FOCALISÉ 5

PEU COURANT ABJURATION BARDE COMPOSITION

Incantation ◆◆ verbal, somatique

Portée 9 m ; **Cibles** vous ou 1 allié

Votre symphonie libère ceux qui vous écoutent de leurs préoccupations matérielles. Faites un test de Représentation pour contrer l'un des états suivants affectant la cible : empoigné, immobilisé, paralysé, entravé, ralenti ou étourdi. Si vous échouez, vous ne pouvez plus cibler cet effet sur cette cible pendant 1 jour. Utilisez la source de l'état pour déterminer le DD de contre (par exemple, le DD de S'échapper pour empoigné).

Intensifié (9°). Vous pouvez cibler jusqu'à 4 créatures.

CHAMPION

CONTACT CORRUPTEUR

FOCALISÉ 1

PEU COURANT CHAMPION NÉCROMANCIE NÉGATIF

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 mort-vivant consentant ou 1 créature vivante
Vous imprégnez la cible d'énergie négative. Si la cible est vivante, cela lui inflige 1d6 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique) ; si elle rate son jet de sauvegarde, elle subit également un malus de statut de -2 à la CA pendant 1 round.

Si la cible est un mort-vivant consentant, elle regagne 6 points de vie et si vous êtes la cible morte-vivante, vous gagnez également un bonus de statut de +2 aux jets de dégâts pendant 1 round.

Intensifié (+1). Augmente les dégâts infligés à une créature vivante de 1d6 ou augmente de 6 les points de vie récupérés par un mort-vivant.

LITANIE DE DÉPRAVATION

FOCALISÉ 7

PEU COURANT CHAMPION MAUVAIS ÉVOCATION LITANIE

Incantation verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature bonne

Durée 1 round

Votre litanie remet en question les valeurs morales auxquelles votre ennemi prétend tenir. La cible obtient une faiblesse 7 au mal puis devient temporairement immunisée contre toutes vos litanies pendant 1 min.

Intensifié (+1). La faiblesse augmente de 1.

LITANIE D'ÉGOÏSME

FOCALISÉ 5

PEU COURANT CHAMPION ENCHANTEMENT MAUVAIS LITANIE MENTAL

Incantation verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 round

Vous faites un discours qui donne à votre cible l'envie de devenir meilleure et ce même au détriment des autres. Une créature qui souhaite gagner les avantages de ce sort et ne se soucie pas de ses restrictions peut rater volontairement son jet de sauvegarde. La cible est ensuite temporairement immunisée à toutes vos litanies pendant 1 min.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible gagne un bonus de statut de +2 aux jets d'attaque, tests de Perception, jets de sauvegarde et tests de compétence. La cible ne peut ni Aider d'autres créatures, ni considérer une créature comme un allié, ni utiliser de sorts ou de pouvoirs qui bénéficieraient directement à une autre créature (selon l'avis du MJ), même si la cible en bénéficie également. Les autres créatures alliées avec la cible du sort peuvent toujours la considérer comme une alliée et l'affecter en conséquence.

Intensifié (8°). Le bonus de statut passe à +3.

ENSORCELEUR

AFFAIBLISSEMENT DE LA LUMIÈRE

FOCALISÉ 1

PEU COURANT TÉNÉBRES ÉVOCATION ENSORCELEUR

Incantation somatique ; **Déclencheur.** Vous Lancez un sort de ténèbres ou d'ombre.

Vous épaississez les ténèbres de l'effet déclencheur, faisant vaciller brièvement l'intensité lumineuse ambiante afin de disparaître. Vous pouvez immédiatement faire un test de Discrétion pour Vous cacher et vous pouvez devenir caché au regard d'une créature, même si vous n'avez pas d'abri et n'êtes pas masqué à sa vue. Vous n'êtes plus caché dès la fin de votre tour, à moins de vous déplacer derrière un abri ou de devenir masqué avant cela.

BEAUTÉ AVEUGLANTE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT ÉMOTION ENCHANTEMENT MISE HORS DE COMBAT ENSORCELEUR VISUEL

Incantation somatique

Zone cône 9 m

Jet de sauvegarde Volonté

Vous concentrez tout le charme de votre lignage avec les nymphes dans un regard terriblement séduisant. Chaque ennemi dans la zone doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est éblouie jusqu'au début de son prochain tour.

Échec. La créature est aveugle jusqu'au début de son prochain tour.

Échec critique. La créature est aveugle pendant 1 min.

BERGER DES ÂMES

FOCALISÉ 5

PEU COURANT GUÉRISON NÉCROMANCIE ENSORCELEUR

Incantation verbal ; **Déclencheur.** Une créature vivante à moins de 9 m subit des dégâts.

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Vous arrêtez la main du destin pour sauver une créature dont l'heure n'est pas encore arrivée, sacrifiant une partie de votre propre vitalité pour la guérir. Vous perdez jusqu'à 15 points de vie en sacrifice et la cible réduit les dégâts par deux fois le nombre de points de vie sacrifiés. Si cette réduction dépasse le nombre de dégâts, la cible récupère un nombre de points de vie égal à l'excédent.

Intensifié (+2). Le nombre de points de vie maximum que vous pouvez sacrifier augmente de 5.

CRÉATION DE PROTECTION

FOCALISÉ 5

PEU COURANT ABJURATION ENSORCELEUR

Incantation somatique, verbal

Zone explosion de 9 m

Durée 1 min

Vous liez une part de votre essence à votre environnement, ce qui crée une zone protégée qui vous confère des pouvoirs lorsque vous êtes à l'intérieur mais qui draine votre énergie lorsque vous en sortez. Lorsque vous êtes dans la zone, vous pouvez faire des Frappes du courroux de la nature en donnant des ordres aux plantes, au vent, aux roches et autres éléments naturels pour attaquer vos ennemis. Ce sont des Frappes au corps à corps qui utilisent votre modificateur d'attaque de sort, peuvent cibler n'importe quelle créature au sein de l'espace protégé et infligent des dégâts contondants, perforants ou tranchants égaux à 2d8 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Lorsque vous Lancez le sort, vous pouvez immédiatement faire une Frappe du courroux de la nature. Vous êtes accéléré lorsque vous êtes dans l'espace protégé et vous pouvez utiliser l'action supplémentaire uniquement pour faire des Frappes du courroux de la nature. Vous êtes ralenti 1 lorsque vous êtes à l'extérieur de la zone.

Intensifié (+2). La zone augmente de 1,5 m et les Frappes infligent 1d8 dégâts supplémentaires.

DÉSIR DU CŒUR

FOCALISÉ 3

PEU COURANT ÉMOTION ILLUSION MENTAL ENSORCELEUR

Incantation somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous entourez votre cible d'illusions merveilleuses de ses désirs les plus chers, ce qui lui fait oublier la réalité. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible discerne l'illusion et n'est pas affectée.

Succès. Pendant 1 round, la cible est stupéfiée 2 et subit un malus de statut de -2 à tous les tests pour déterminer les effets de réactions.

Échec. Pendant 1 min, la cible est stupéfiée 2 et ne peut plus utiliser de réactions.

Échec critique. Comme un échec, mais tous les espaces sont des terrains difficiles pour la cible.

Intensifié (+2). Vous pouvez cibler une créature supplémentaire.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

GAGE DE LA NYMPHE
FOCALISÉ 1

PEU COURANT ENCHANTEMENT ENSORCELEUR

Incantation >> somatique, verbal

Durée 1 min

Vous donnez un gage de votre faveur à un allié. Vous choisissez un objet, comme une mèche de vos cheveux ou une fleur, qui persiste pour la durée du sort ; en lançant le sort, vous pouvez Interagir pour donner ce gage à un allié à portée. Tant que l'allié porte le gage sur lui, il gagne un bonus de statut de +1 à ses tests de Représentation et ses jets de Volonté. Vous pouvez Révoquer le sort avec une action gratuite.

Intensifié (+). Tant que l'allié a le gage sur lui, vous pouvez lancer sur lui des sorts qui ont une portée contact mais à une portée de 9 m.

MASQUE SÉPULCRAL
FOCALISÉ 1

PEU COURANT DIVINATION ÉMOTION MENTAL ENSORCELEUR VISUEL

Incantation >> somatique, verbal

Zone émanation de 1,5 m ; **Cibles** ennemis dans la zone

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 1 min

Vous faites apparaître un masque funéraire surnaturel qui vous accorde un bonus de statut de +1 aux jets de Volonté contre les effets d'émotion pendant 1 min. Son visage sombre force vos ennemis à confronter leurs regrets et leurs péchés. Chaque ennemi dans la zone lorsque vous Lancez le sort ou qui commence son tour dans la zone subit 1d4 dégâts mentaux et doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et un malus de statut de -1 aux jets de Volonté contre les effets d'émotion pendant 1 round.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et un malus de statut de -1 aux jets de Volonté contre les effets d'émotion pendant 1 min.

Intensifié (+2). Augmente les dégâts mentaux de 2d4 et le rayon de l'émanation de 1,5 m.

SOUHAIT DE DÉPRAVATION
FOCALISÉ 5

PEU COURANT ENSORCELEUR TRANSMUTATION

Incantation >> somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** variable

Vous concentrez votre magie sur un ennemi en souhaitant que ses défenses ne fonctionnent pas et que ses forces se transforment en faiblesses. La cible doit faire un jet de Volonté pour tous les effets suivants.

- La cible obtient une faiblesse de 5 à un type d'énergie de votre choix.
- La résistance de la cible est réduite de 5.
- La cible subit un malus de statut de -3 m à toutes ses Vitesses.
- La cible subit un malus de statut de -1 à tous ses jets de sauvegarde.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit les malus pendant 1 round.

Échec. La cible subit les malus pendant 1 min.

Échec critique. Comme un échec et la cible subit un malus de statut de -1 à sa CA pour la durée du sort.

Intensifié (+1). Augmente de 1 la faiblesse et la réduction des résistances.

TÉNÈBRES DÉVORANTES
FOCALISÉ 5

PEU COURANT ÉVOCATION OMBRE ENSORCELEUR

Incantation >> somatique, verbal

Zone émanation de 3 m ; **Cibles** ennemis dans la zone

Jet de sauvegarde Réflexes ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Votre ombre frétille avant de s'élançer, formant un portail de ténèbres dévorantes à travers lequel les horreurs d'un autre plan peuvent être aperçues. À chaque tour, la première fois que vous Maintenez le sort, le rayon augmente de 1,5 m. Chaque ennemi qui entre dans la zone ou commence son tour dans la zone subit 2d6 dégâts négatifs et doit faire un jet de Réflexes.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature sombre partiellement dans les ténèbres et subit la moitié des dégâts et un malus de circonstances de -1,5 m à ses Vitesses tant qu'elle reste dans la zone.

Échec. Comme un succès, mais la créature subit la totalité des dégâts et un malus de circonstances de -3 m.

Échec critique. La créature est absorbée par les ténèbres et peut être aperçue sous leur surface ; elle subit le double des dégâts et est immobilisée pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d6.

VOILE D'ESPRITS
FOCALISÉ 3

PEU COURANT ILLUSION ENSORCELEUR

Incantation >> somatique, verbal

Durée 1 min

Vous pouvez créer autour de vous un voile occultant constitué d'esprits, ce qui vous cache particulièrement bien aux yeux des morts-vivants. Vous devenez masqué pour toutes les créatures et vous êtes caché pour les créatures mortes-vivantes, quels que soient leurs sens précis ; cela vous confère les effets du sort *invisibilité* contre tous les sens précis des créatures mortes-vivantes. Si vous interagissez physiquement avec une créature morte-vivante ou si vous utilisez une action hostile, le sort prend fin.

Intensifié (+1). Vous pouvez cibler une créature consentante supplémentaire à moins de 9 m. Le sort prend fin si n'importe quelle cible interagit avec une créature morte-vivante ou utilise une action hostile.

VOILE DU GÉNIE
FOCALISÉ 1

PEU COURANT ABJURATION ENSORCELEUR

Incantation > somatique ; **Déclencheur.** Une créature à portée est attaquée.

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature consentante

Vous réalisez avec panache le souhait de protection d'une créature, déformant la réalité pour la protéger du danger. La cible se volatilise dans une explosion de fumée et d'étincelles de couleur vive et réapparaît un instant plus tard. Elle devient masquée contre l'attaque déclencheur jusqu'à la fin du tour actuel de la créature.

VOL D'OMBRE
FOCALISÉ 3

PEU COURANT NÉCROMANCIE OMBRE ENSORCELEUR

Incantation >> somatique, verbal

Portée 18 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous volez l'ombre d'une créature, ce qui l'affaiblit et la rend vulnérable. La cible doit faire un jet de Vigueur.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONNS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est affaiblie 1 pendant 1 round.

Échec. La cible subit 3d4 dégâts négatifs et est affaiblie 1 pour la durée du sort lorsque vous lui arrachez son ombre et la gardez dans votre main. Aux tours suivants, lorsque vous Maintenez le sort, vous pouvez étrangler l'ombre pour infliger 3d4 dégâts négatifs à la cible (jet de Vigueur basique). Jusqu'à la fin du sort, la cible ne projette aucune ombre.

Échec critique. Comme un échec, mais la cible est affaiblie 2.

Intensifié (+1). Les dégâts infligés lorsque le sort est lancé et maintenu augmentent de 1d4.

MOINE

COURROUX DE MÉDUSE

FOCALISÉ 8

PEU COURANT MOINE TRANSMUTATION

Incantation ➡ somatique, verbal

Vous faites une attaque imprégnée du pouvoir de pétrification de Méduse. Faites une Frappe à mains nues avec les effets additionnels suivants.

Succès critique. La cible est ralentie 2 et doit faire un jet de Vigueur à la fin de chacun de ses tours. Ce jet de sauvegarde continu possède le trait mise hors de combat. Sur un jet de sauvegarde raté, l'état ralenti augmente de 1 (ou de 2 pour un échec critique). Un jet de sauvegarde réussi réduit l'état ralenti de 1. Quand une créature est incapable d'agir à cause de l'état ralenti issu de *courroux de Méduse*, elle est pétrifiée de façon permanente. Le sort se termine quand la créature est pétrifiée ou débarrassée de l'état ralenti.

Succès. Comme un succès critique, mais la cible est initialement ralentie 1.

FORME KI

FOCALISÉ 9

PEU COURANT MOINE MÉTAMORPHOSE

Incantation ➡ verbal

Durée 1 min

Puisant l'énergie dans des puits profonds de puissance spirituelle, vous prenez une forme ki spéciale. Sous votre forme ki, vos cheveux, vos plumes, votre peau ou vos écailles changent de couleur et commencent à briller. Sous cette forme, vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse au sol. Choisissez entre des dégâts de force, loyaux (uniquement si vous êtes loyal), négatifs ou positifs. Toutes vos Frappes infligent 1d6 dégâts supplémentaires du type choisi. Votre corps tout entier est entouré par une aura lumineuse de la même couleur que votre ki intérieur ; c'est un effet de lumière. Votre aura est une émanation d'1,5 m qui inflige 2d6 dégâts du type choisi aux créatures qui commencent leur tour dans l'émanation. Si l'émanation chevauche un effet de ténèbres, sa lueur tente de le contrer. Quel que soit le résultat, l'aura ne peut plus essayer de contrer cet effet avant 1 jour. Pour une action unique, dotée du trait concentration, vous pouvez dilater votre aura qui devient une émanation de 9 m.

Sous votre forme ki, vos émotions sont très puissantes et il est difficile de modérer vos attaques. Vos attaques avec armes et à mains nues perdent le trait non léta. Vous subissez un malus de statut de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets d'émotion, mais vous gagnez un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les autres effets mentaux.

POSTURE DES OMBRES TENACES

FOCALISÉ 4

PEU COURANT ÉVOCATION MOINE OMBRE POSTURE

Incantation ◆ somatique

Durée tant que vous gardez la posture

Vous adoptez la posture des ombres tenaces. Vous pouvez faire des Frappes d'ombre saisissante. Ces attaques infligent 1d4 dégâts négatifs ; elles font partie du groupe pugilat et possèdent les traits agile, saisir et mains nues.

Lorsque vous êtes dans la posture des ombres tenaces, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Athlétisme pour Saisir et au DD que les créatures doivent dépasser pour S'échapper.

TOILE D'OMBRE

FOCALISÉ 7

PEU COURANT ÉVOCATION MOINE

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone explosion de 9 m

Jet de sauvegarde Vigueur

Des ténèbres saisissantes émergent de vous et infligent 14d4 dégâts négatifs. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est affaiblie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est affaiblie 2 pendant 1 round.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et est étourdie 1, affaiblie 2 pendant 1 round et immobilisée pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle S'échappe, selon ce qui se produit en premier.

Intensifié (+1). Les dégâts négatifs augmentent de 2d4.

ORACLE

ACCÈS À LA CONNAISSANCE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION DIVINATION FORTUNE ORACLE

Mystère connaissance

Incantation ◆ somatique

Durée 1 min

Vous fouillez le savoir divin du multivers à la recherche d'informations à propos d'un sujet précis. Choisissez une compétence de Connaissance. Le rang de maîtrise dont vous disposez pour cette compétence de Connaissance est temporairement égal à celui que vous avez pour les incantations d'oracle.

APPEL AUX ARMES

FOCALISÉ 1

PEU COURANT AUDIBLE LIÉ À LA MALÉDICTION ÉMOTION ENCHANTEMENT MENTAL ORACLE

Mystère bataille

Incantation ☞ verbal ; **Déclencheur.** Vous êtes sur le point de faire un jet d'initiative.

Zone émanation de 6 m

Durée 1 min

Vous faites un appel aux armes qui inspire vos alliés à entrer dans la mêlée. Chaque allié dans la zone gagne un bonus de statut de +2 à son jet d'initiative et un nombre de points de vie temporaires égal au niveau du sort ; ces points de vie temporaires durent aussi longtemps que le sort.

Intensifié (6°). Le bonus passe à +3.

Intensifié (9°). Le bonus passe à +4.

ARMURE D'OSSEMENTS

FOCALISÉ 3

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION NÉCROMANCIE ORACLE

Mystère ossements

Incantation ◆ somatique

Durée 1 min

Vous ossifiez votre forme physique, qui prend la résistance des os.

Vous gagnez une résistance 3 au froid, à l'électricité, au feu et aux dégâts perforants et tranchants.

Intensifié (+1). La résistance augmente de 1.

AURA INCENDIAIRE

FOCALISÉ 1

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION FEU ORACLE

Mystère flammes

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Zone émanation de 3 m

Durée 1 min

Vous vous entourez d'une aura combustible. À chaque fois qu'une créature au sein de l'émanation subit des dégâts de feu, elle prend feu et subit 2d4 dégâts de feu persistants.

Intensifié (+2). Augmente les dégâts persistants d'1d4 et le rayon de l'émanation de 1,5 m.

CONTACT ANCESTRAL

FOCALISÉ 1

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ÉMOTION ENCHANTEMENT TERREUR MENTAL ORACLE

Mystère ancêtres

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Volonté

Vous touchez une créature et la forcez à voir et sentir les ancêtres qui vous entourent. La cible subit 1d4 dégâts mentaux avec des résultats déterminés par un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts.

Échec. La cible est effrayée 1 et subit la totalité des dégâts.

Échec critique. La cible devient effrayée 2 et subit le double des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts mentaux augmentent de 1d4.

CONTACT DE LA TEMPÊTE

FOCALISÉ 1

PEU COURANT FROID LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION ORACLE EAU

Mystère tempête

Incantation ◆ somatique

Portée contact ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Vigueur

Votre toucher invoque une masse agitée d'eau glacée qui se jette sur votre cible et lui inflige 1d4 dégâts contondants et 1d4 dégâts de froid. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et un malus de circonstances de -1,5 m à ses Vitesses jusqu'au début de votre prochain tour.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses jusqu'au début de votre prochain tour.

Échec critique. Comme un échec, mais l'ennemi subit le double des dégâts.

Intensifié (+1). Les dégâts contondants et de froid augmentent chacun de 1d4.

COUP DE TONNERRE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT AIR LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION ORACLE SON

Mystère tempête

Incantation >> somatique, verbal

Portée 30 m ; **Zone** explosion 6 m

Jet de sauvegarde Vigueur

Vous créez un puissant souffle d'air et un coup de tonnerre assourdissant qui infligent 2d6 dégâts contondants et 2d6 dégâts de son. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Vigueur.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est sourde pendant 1 min.

Échec critique. La créature reçoit le double des dégâts et est sourde pendant 1 h.

Intensifié (+2). Augmente chaque type de dégâts de 2d6 et la zone de 1,5 m.

DÉFENSE ANCESTRALE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT ABJURATION LIÉ À LA MALÉDICTION FORTUNE MENTAL ORACLE

Mystère ancêtres

Incantation > somatique ; **Déclencheur.** Vous allez effectuer un jet de Volonté.

Vos ancêtres vous protègent contre ceux qui voudraient faire ployer votre volonté. Effectuez deux fois le test déclencheur et gardez le meilleur résultat. Si vous êtes en rencontre lorsque vous Lancez ce sort, vous faites immédiatement un jet pour changer votre ancêtre prédominant.

DICHOTOMIE HANDICAPANTE

FOCALISÉ 4

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION MENTAL ORACLE

Incantation >> somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature autre que vous

Jet de sauvegarde Volonté

Vous révélez un aperçu des conflits impossibles entre les anathèmes divins derrière votre malédiction, ce qui vous force à tenir également compte des conflits d'un autre. La cible et vous-même subissez chacun 9d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique) et la cible est étourdie 1 si elle obtient un échec critique. Vous obtenez un degré de succès de plus que ce que votre jet de sauvegarde vous donne.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 3d6.

DON HÉROÏQUE

FOCALISÉ 6

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION DIVINATION MENTAL ORACLE

Mystère bataille

Incantation >> ou >>> somatique, verbal

Vous gagnez la capacité d'utiliser une technique de combat spécialisée grâce à la grande richesse de savoir martial octroyée par votre mystère. Lorsque vous Lancez ce sort, vous utilisez l'action conférée par l'un des dons de guerrier présentés aux pages 144-153 du *Livre de base* ou aux p. 128-129 de ce livre (votre MJ peut ajouter des dons à cette liste). Si vous Lancez ce sort en utilisant 2 actions, l'action

conférée doit être une action unique et si vous Lancez ce sort en utilisant 3 actions, vous pouvez choisir un don qui confère une activité à deux actions. Le niveau du don choisi ne peut dépasser le niveau du sort *don héroïque*. Le don ne peut pas avoir d'entrée Fréquence et vous devez répondre à ses prérequis et ses conditions afin de le choisir.

DRAINAGE D'ESPRIT

FOCALISÉ 1

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ENCHANTEMENT MENTAL ORACLE

Mystère connaissance

Incantation >> matériel, somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté

Vous sondez l'esprit de la cible pour obtenir son savoir. Cela inflige 1d8 dégâts mentaux (jet de Volonté basique). Si la cible rate le jet de sauvegarde, vous fouillez dans ses souvenirs et faites un seul test pour Vous souvenir. Choisissez une compétence ayant l'action Se souvenir et utilisez le modificateur de la cible pour le test.

Intensifié (+1). Les dégâts mentaux augmentent de 1d8.

EMPRISE SUR LES MORTS-VIVANTS

FOCALISÉ 6

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION MISE HORS DE COMBAT NÉCROMANCIE ORACLE

Mystère ossements

Incantation >> somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature morte-vivante

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** 10 min

Vous tentez de prendre le contrôle d'une cible morte-vivante ou de la forcer à vous reconnaître comme son maître. Si la cible est contrôlée par une autre créature, cette dernière fait un jet de Volonté pour en garder le contrôle ; sinon, la cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1 tandis qu'elle résiste à vos ordres.

Échec. La cible est contrôlée et suit vos ordres. La cible (ou la créature qui la contrôlait) peut faire un nouveau jet de Volonté à la fin de chacun de ses tours et le sort prend fin si elle réussit. Si vous lui donnez un ordre à l'évidence autodestructeur, elle n'agit pas jusqu'à ce que vous lui en donniez un autre.

Échec critique. Comme l'échec, mais la cible (ou la créature qui la contrôlait) a droit à un nouveau jet de Volonté uniquement si vous lui donnez un nouvel ordre allant à l'encontre de sa nature.

FORME ANCESTRALE

FOCALISÉ 6

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ORACLE TRANSMUTATION

Mystère ancêtres

Incantation >> somatique, verbal

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous prenez la forme de vos esprits ancestraux, devenant ainsi invincible et presque intangible. Vous gagnez une résistance 10 à tous les dégâts (sauf la force et les dégâts de Frappes avec la rune de propriété *spectrale*) et cette résistance est doublée contre les dégâts nonmagiques et de précision. Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse au sol ; lorsque vous Volez, vous déplacer vers le haut ne représente pas un terrain difficile pour vous. Vous ne pouvez pas traverser des objets solides, mais vous pouvez passer à travers des ouvertures étroites. Vous ne pouvez ni Lancer de sorts (mais vous pouvez Maintenir un sort), ni activer des objets, ni utiliser d'actions qui ont le trait attaque ou manipulation.

Intensifié (+2). La résistance augmente de 5.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

FORME DE TEMPÊTE

FOCALISÉ 6

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ORACLE MÉTAMORPHOSE TRANSMUTATION

Mystère tempête

Incantation >> somatique, verbal

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Votre corps prend une forme fluide pour s'adapter à votre environnement. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez de prendre une forme d'air, d'eau ou de brume. Le sort gagne le trait air si vous choisissez air ou brume et le trait eau si vous choisissez eau ou brume. Vous et votre armure devenez amorphes. Vous perdez tout bonus d'objet à la CA et utilisez votre bonus de maîtrise pour la défense sans armure pour déterminer votre CA. Vous gagnez également une résistance 10 aux dégâts physiques et devenez immunisé contre les dégâts de précision. Vous pouvez passer à travers des fissures minuscules et n'avez pas besoin de respirer. Vous ne pouvez ni lancer de sort, ni activer des objets, ni utiliser d'actions dotées du trait attaque ou manipulation. Vous gagnez également les effets suivants selon votre forme.

- **Air.** Vous gagnez une Vitesse de vol de 6 m et devenez invisible lorsque vous êtes dans les airs. Vous pouvez créer les effets d'un sort de *bourrasque* depuis votre espace pour une activité à deux actions avec le trait manipulation.
- **Brume.** Vous gagnez une Vitesse de vol de 6 m et il devient difficile de voir à travers vous. Toute créature d'un côté de votre espace qui est ciblée par une créature du côté opposée est masquée pour la créature qui la cible.
- **Eau.** Vous gagnez une Vitesse de nage de 6 m et devenez invisible lorsque vous êtes dans l'eau. Vous pouvez vous charger électriquement en utilisant une action unique qui a le trait manipulation. Si vous faites cela, vous n'êtes plus invisible dans l'eau car l'électricité indique votre localisation, mais toute créature effectuant une attaque au corps à corps contre vous subit 1d6 dégâts d'électricité ; si elle vous touche, les dégâts s'ajoutent à ceux de votre malédiction majeure.

Intensifié (+2). Augmente la résistance de 5 et les dégâts d'électricité de l'eau chargée de 1.

FORME REVITALISANTE

FOCALISÉ 6

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION GUÉRISON LUMIÈRE NÉCROMANCIE ORACLE POSITIF

Mystère vie

Incantation >> somatique, verbal

Durée 1 min

Vous transcendez votre forme physique et devenez une source d'énergie de guérison. Votre corps dégage une lumière vive comme celle d'une torche. Vous gagnez une résistance 5 aux dégâts de précision mais obtenez une faiblesse 5 aux dégâts négatifs et vos Frappes à mains nues infligent 1d4 dégâts positifs supplémentaires.

Vous pouvez toucher une créature vivante avec une action Interagir pour lui restaurer 6d8 points de vie et lorsqu'une créature vous touche avec une action Interagir, vous pouvez lui permettre de bénéficier de la même guérison ; quoi qu'il en soit, les créatures deviennent ensuite temporairement immunisées à *forme revitalisante* pendant 1 min. Il s'agit d'un effet de guérison positif. Vous ne pouvez pas vous guérir vous-même avec *forme revitalisante*. Une créature sensible aux dégâts positifs (comme un mort-vivant) qui vous touche ou vous blesse avec une attaque à mains nues ou une

arme de corps à corps sans allonge subit 3d4 dégâts positifs et ne devient pas temporairement immunisée.

Vous pouvez Révoquer ce sort.

Intensifié (+1). Augmente d'1d8 les points de vie restaurés avec une action Interagir, les dégâts positifs de 1 et la résistance et la faiblesse de 1.

FUSILLADE ENFLAMMÉE

FOCALISÉ 6

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION FEU ORACLE

Mystère flammes

Incantation >> somatique, verbal

Durée 1 min

Vous invoquez un déferlement infini de flammes, créant des boules de feu miniatures dans vos mains que vous pouvez lancer sur vos ennemis. Vous lancez *flammes* en lançant *fusillade enflammée*. Pendant la durée de *fusillade enflammée*, la durée d'incantation de *flammes* passe de 2 actions à 1.

Intensifié (9°). Pendant la durée, vous gagnez également un bonus de statut aux dégâts infligés par *flammes* égal au niveau de votre sort *fusillade enflammée*.

PONT DE CLAIR DE LUNE

FOCALISÉ 6

PEU COURANT INVOCATION LIÉ À LA MALÉDICTION LUMIÈRE ORACLE

Mystère cosmos

Incantation >> somatique, verbal

Portée 9 m

Durée 10 min

Vous convoquez un pont de lumière lunaire vive et scintillante. La travée de 3 m de large doit commencer au sol sur un point à portée et s'étend sur une surface horizontale, soit en une ligne droite, soit avec un angle pouvant aller jusqu'à 45 degrés vers le haut ou le bas et pour une longueur maximale de 36 m. Le pont a une CA de 10, une Solidité de 30, 60 points de vie et il est immunisé contre les coups critiques et les dégâts de précision. Vous et vos alliés pouvez traverser le pont normalement, mais les autres créatures passent à travers. Le pont empêche les attaques physiques, éthérées et intangibles de le traverser, que ce soit par-dessus ou par en-dessous. Vous pouvez Révoquer le sort.

Intensifié (+1). La longueur du pont augmente de 6 m et ses points de vie augmentent de 20.

PROJECTION D'ÉTOILES

FOCALISÉ 1

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION FEU LUMIÈRE ORACLE

Mystère cosmos

Incantation >> somatique, verbal

Zone cône de 4,5 m

Jet de sauvegarde Réflexes

Vous lancez une pluie de minuscules étoiles filantes infligeant 1d4 dégâts de feu. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Réflexes.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est éblouie pendant 1 round.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est éblouie pendant 3 rounds.

Échec critique. La créature reçoit le double des dégâts et est éblouie pendant 1 min.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4.



RETARDEMENT D'AFFLICTION

FOCALISÉ 3

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION GUÉRISON NÉCROMANCIE ORACLE POSITIF

Mystère vie

Incantation >> somatique, verbal

Portée 9 m ; Cibles 1 créature

Par une vague d'énergie de guérison, vous repoussez une affliction menaçant la cible et la soignez en partie. La cible récupère 3d8 points de vie. Vous essayez de contrer n'importe quelle affliction que vous savez présente sur la cible et suspendez ses effets pendant 1 h sur un succès au lieu de la supprimer. La cible est ensuite temporairement immunisée contre *retardement d'affliction* pendant 1 jour. Vous n'avez pas besoin d'avoir identifié le nom spécifique de l'affliction, mais vous devez en avoir conscience ; par exemple, vous ne pourriez pas retarder un poison ingéré pendant son délai à moins de savoir qu'il y a eu empoisonnement.

Intensifié (+1). La cible récupère 1d8 points de vie supplémentaires et vous pouvez tenter de suspendre une affliction supplémentaire.

SIPHON D'ÂME

FOCALISÉ 1

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION NÉCROMANCIE NÉGATIF ORACLE

Mystère ossements

Incantation > somatique

Portée 9 m ; Cibles 1 créature vivante

Jet de sauvegarde Vigueur

Vous siphonnez une portion de l'âme de la cible au bénéfice de votre propre vitalité. La cible doit faire un jet de Vigueur ou subir 1d4 dégâts négatifs. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au montant total de points de vie perdus par la cible, y compris les points de vie perdus par le fait d'être drainée.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est drainée 1.

Échec critique. La créature subit le double des dégâts et est drainée 2.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4.

TÉNACITÉ SUR LE CHAMP DE BATAILLE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION DIVINATION DIVIN ORACLE

Mystère bataille

Incantation > verbal ; **Déclencheur.** Vous êtes sur le point de faire un jet de sauvegarde.

Il est difficile de vous enlever de la bataille. Vous gagnez un bonus de statut de +2 au jet de sauvegarde déclencheur et s'il est fait contre un effet de mise hors de combat, il vous considère comme étant de 2 niveaux supérieurs.

TERRIBLE SECRET

FOCALISÉ 6

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION DIVINATION ÉMOTION TERREUR MENTAL ORACLE

Mystère connaissance

Incantation >> matériel, somatique

Portée 18 m ; Cibles jusqu'à 6 créatures

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** jusqu'au début de votre prochain tour

Vous dévoilez un secret puissant qui va à l'encontre de la nature fondamentale des créatures ciblées. Choisissez une résistance ou une faiblesse spécifique que vous pensez qu'une ou plusieurs

cibles ont grâce à Se souvenir ou des expériences précédentes avec les cibles, comme une résistance au feu ou une faiblesse à l'argent. Si l'information est incorrecte pour une cible, le sort ne l'affecte pas. Les cibles affectées doivent faire un jet de Volonté.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit 1 dégât du type de la faiblesse que vous avez choisie (ce qui déclenche la faiblesse de la créature) ou perd sa résistance jusqu'à la fin de votre prochain tour si vous avez choisi une résistance.

Échec. Comme un succès, mais la créature devient effrayée 1 par la révélation de son terrible secret.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est effrayée 3.

TOURBILLON DE FLAMMES

FOCALISÉ 3

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION FEU ORACLE

Mystère flammes

Incantation >> somatique, verbal

Portée 9 m ; **Zone** jusqu'à deux explosions de 1,5 m qui ne se chevauchent pas

Jet de sauvegarde Réflexes basique

Vous faites apparaître une tempête de flammes tourbillonnantes qui engouffre toutes les créatures dans la zone et leur inflige 5d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique).

Intensifié (+2). Les dégâts augmentent de 3d6 et vous pouvez ajouter une autre explosion de 1,5 m ne chevauchant pas les autres dans la zone.

VIDE INTERSTELLAIRE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT FROID LIÉ À LA MALÉDICTION ÉVOCATION ORACLE

Mystère cosmos

Incantation >> somatique, verbal

Portée 9 m ; Cibles 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous faites appels aux profondeurs glacées de l'espace pour faire tomber un froid terrible sur votre ennemi. La cible est enfermée dans un vide glacial qui inflige 3d6 dégâts de froid immédiatement et lorsque vous Maintenez le sort aux autres tours (jet de Vigueur basique). La cible est fatiguée tant que l'effet persiste.

Intensifié (+1). Les dégâts de froid augmentent d'1d6.

VIES LIÉES

FOCALISÉ 1

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION GUÉRISON NÉCROMANCIE ORACLE POSITIF

Mystère vie

Incantation > somatique

Portée 9 m ; Cibles 1 créature autre que vous

Durée 1 min

Vous créez un lien d'énergie vitale entre vous et votre cible, répartissant vos blessures entre vous deux. Lorsque vous Lancez le sort pour la première fois, la cible récupère 1d4 points de vie. À chaque round, la première fois que la cible subit des dégâts, réduisez-les de 3 (avec un minimum de 0). Vous perdez 3 points de vie à chaque fois ou les dégâts totaux infligés s'il y en a moins que 3 ; ces dégâts ignorent vos immunités ou résistances et ne peuvent être altérés d'aucune façon.

Le sort prend fin immédiatement si vous tombez inconscient. Vous pouvez Révoquer le sort.

Intensifié (3°). Vous pouvez cibler 2 créatures autres que vous. Augmentez la guérison initiale à 3d4 et les dégâts maximums réduits et points de vie perdus à 5.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Intensifié (6°). Vous pouvez cibler 3 créatures autres que vous.

Augmentez la guérison initiale à 6d4 et les dégâts maximums réduits et points de vie perdus à 10.

Intensifié (9°). Vous pouvez cibler 4 créatures autres que vous.

Augmentez la guérison initiale à 9d4 et les dégâts maximums réduits et points de vie perdus à 15.

VISION DES FAIBLESSES

FOCALISÉ 2

PEU COURANT LIÉ À LA MALÉDICTION DIVINATION ORACLE

Incantation ◆ somatique

Cibles 1 créature

Vous concentrez votre regard sur une créature et obtenez un éclair de clairvoyance divine sur sa nature. Si la créature a des faiblesses, vous les découvrez, ainsi que le plus bas de ses trois modificateurs de jet de sauvegarde. Vous obtenez également une compréhension inhérente de ses déplacements et gagnez un bonus de statut de +2 à votre prochain jet d'attaque (ou jet de compétence pour une action d'attaque) contre cet ennemi avant la fin de votre tour. La cible est ensuite temporairement immunisée contre *vision des faiblesses* pendant 1 jour.

RÔDEUR

AGRANDISSEMENT DU COMPAGNON

FOCALISÉ 4

PEU COURANT MÉTAMORPHOSE RÔDEUR TRANSMUTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** votre compagnon animal

Durée 1 min

Votre compagnon animal devient beaucoup plus gros et domine ses ennemis au combat. Votre compagnon animal devient Très Grand et gagne les effets d'un sort *agrandissement* de niveau 4.

ARME DE GRAVITÉ

FOCALISÉ 1

PEU COURANT ÉVOCACTION RÔDEUR

Incantation ◆ somatique

Durée 1 min

Vous accumulez la force gravitationnelle et la déversez dans vos coups, ce qui crée des attaques plus puissantes avec une épée comme avec un arc. À chaque tour, lors de votre première Frappe d'arme, vous gagnez un bonus de statut aux dégâts égal à deux fois le nombre de dés de dégâts de l'arme.

BRUME APAISANTE

FOCALISÉ 2

PEU COURANT GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF RÔDEUR

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature vivante consentante ou 1 créature morte-vivante

Vous faites apparaître une brume magique d'énergie positive qui enveloppe une créature. La brume restaure 2d8 points de vie à une créature vivante ciblée et met fin à une source de dégâts persistants d'acide, de saignement, de feu, négatifs ou de poison qui l'affecte. Si la créature subit des dégâts persistants de plusieurs sources, vous choisissez laquelle enlever. Contre une cible morte-vivante, vous infligez 2d8 dégâts positifs (jet de Vigueur basique) ; si elle rate son jet de sauvegarde, elle subit également 2 dégâts positifs persistants.

Intensifié (+1). Le montant de guérison (ou de dégâts pour un mort-vivant) augmente de 1d8 et les dégâts positifs persistants contre un mort-vivant augmentent de 1.

CARACTÉRISTIQUE ANIMALE

FOCALISÉ 2

PEU COURANT TRANSFORMATION RÔDEUR TRANSMUTATION

Incantation ◆ somatique, verbal

Durée 1 min

Sans transformer entièrement votre corps, vous gagnez une caractéristique animale à sélectionner dans la liste ci-dessous à chaque fois que vous Lancez le sort.

- **Griffes.** Vous gagnez une attaque de griffes qui inflige 1d6 dégâts tranchants et a les traits agile, finesse et mains nues.
- **Mâchoires.** Vous gagnez une attaque de mâchoires qui inflige 1d8 dégâts perforants et a le trait mains nues.
- **Yeux de chat.** Vous gagnez vision nocturne.

Intensifié (4°). Ajoutez les options suivantes à la liste de vos choix.

- **Ailes.** Vous gagnez une Vitesse de vol égale à votre Vitesse au sol.
- **Queue de poisson.** Vous gagnez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse au sol.
- **Yeux de chouette.** Vous gagnez vision dans le noir.

CHANCE DU CHASSEUR

FOCALISÉ 2

PEU COURANT DIVINATION FORTUNE RÔDEUR

Incantation ◆ verbal ; **Déclencheur.** Vous êtes sur le point de faire un test pour Vous souvenir d'une créature.

Vous avez une capacité surnaturelle à vous souvenir de détails à propos de vos ennemis. Effectuez deux fois le test déclencheur et gardez le meilleur résultat.

DÉPLACEMENT TOPOGRAPHIQUE

FOCALISÉ 5

PEU COURANT INVOCATION RÔDEUR TÉLÉPORTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal

Portée 27 m

Vous permutez mystiquement votre localisation actuelle avec une autre. Lorsque vous êtes dans un environnement sauvage, vous vous déplacez, ainsi que les objets que vous portez, dans un espace à portée de vue. Si vous avez Environnement de prédilection et si votre position de départ et d'arrivée correspondent à votre environnement de prédilection, la portée passe à 54 m. Si vous avez un compagnon animal et qu'il est adjacent à vous, vous pouvez l'amener avec vous sur un nouvel espace dégagé et adjacent, mais si ce sort devait amener une autre créature avec vous, même dans un contenant extradimensionnel, le sort est perdu.

GUÉRISON DE COMPAGNON

FOCALISÉ 1

PEU COURANT GUÉRISON NÉCROMANCIE POSITIF RÔDEUR

Incantation ◆ ou ◆◆

Portée contact ou 9 m ; **Cibles** votre compagnon animal

Vous concentrez une énergie positive pour guérir les blessures de votre compagnon animal. Vous lui restaurez 1d10 points de vie. Le nombre d'actions que vous dépensez quand vous Lancez ce sort détermine sa portée et d'autres paramètres.

◆ (somatique) Le sort a une portée de contact.

◆◆ (verbal) Le sort a une portée de 9 m et restaure 8 points de vie supplémentaires à la cible.

Intensifié (+1). Le montant des soins augmente de 1d10 et les soins supplémentaires de la version à 2 actions augmentent de 8.

PEAU MAGIQUE**FOCALISÉ 1**

PEU COURANT ABJURATION RÔDEUR

Incantation ◆ somatique**Portée** 9 m ; **Cibles** votre compagnon animal**Durée** 1 min

Votre compagnon animal développe une peau ou une fourrure plus épaisse ou une carapace plus solide, ce qui lui accorde un bonus de statut de +1 à sa CA.

PIÈGE SAUTEUR**FOCALISÉ 1**

PEU COURANT INVOCATION RÔDEUR TÉLÉPORTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal**Portée** 3 m ; **Cibles** un piège artisanal que vous avez construit

Il est possible que vous n'ayez pas placé votre piège artisanal au bon endroit, mais vous pouvez le déplacer magiquement. Vous téléportez le piège ciblé sur un autre emplacement non occupé et à portée.

Intensifié (+1). La portée du sort augmente de 3 m.**PISTAGE ÉPHÉMÈRE****FOCALISÉ 3**

PEU COURANT DIVINATION RÔDEUR

Incantation ◆◆ somatique, verbal**Durée** 1 h

Vous pouvez observer les courants dans l'air et dans l'eau et y voir des pistes que vous pouvez suivre comme vous le feriez sur la terre. Vous pouvez utiliser Survie pour Pister dans l'air et dans l'eau et voir les « pistes » aériennes et aquatiques de toutes les créatures qui sont passées il y a moins d'1 h. Il est plus difficile de Pister de cette façon : le DD pour Pister dans les airs ou dans l'eau est toujours d'au moins 30 ou plus s'il y a plu, s'il y a eu du vent (air) ou des vagues et courants forts (eau). Il est possible de Dissimuler des traces contre ce sort, mais les créatures peuvent ne pas réaliser qu'elles doivent le faire.

RONCIÈRE DE RÔDEUR**FOCALISÉ 3**

PEU COURANT PLANTÉ RÔDEUR TRANSMUTATION

Incantation ◆◆ somatique, verbal**Portée** 30 m ; **Zone** toutes les cases qui contiennent des plantes dans une explosion de 1,5 m**Durée** 1 min

Vous ordonnez aux plantes dans la zone d'enchevêtrer vos ennemis avec l'effet du sort *enchevêtrement*. Une créature qui obtient un échec critique au jet de sauvegarde subit 2d4 dégâts de saignement persistants en plus d'être immobilisée. S'échapper de votre roncière ne met pas fin aux dégâts de saignement.

Intensifié (+1). Les dégâts de saignement augmentent de 1d4 sur un échec critique.**VISION DU CHASSEUR****FOCALISÉ 5**

PEU COURANT DIVINATION RÔDEUR

Incantation ◆ verbal**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 proie traquée**Durée** 10 min

Votre cible dégage une aura magique brillante et visible uniquement par vous et ceux qui vous suivent. Votre cible est visible par vous et ceux qui partagent vos avantages de Chasser une proie, même si cela ne devrait pas être possible en raison de la

lumière ou d'états masqué ou invisible, mais les abris conférés par des objets opaques bloquent toujours votre vue. Vous ignorez le test nu contre la cible pour son état masqué et la cible n'est pas automatiquement cachée à votre regard par les ténèbres ou le fait d'être invisible.

SORCIER

Les sorciers peuvent gagner les sorts de maléfice suivants. Cette section inclut également leurs tours de magie de sorcier.

AIGUILLE DE LA VENGEANCE**FOCALISÉ 1**

PEU COURANT ENCHANTEMENT MALÉFICE MENTAL SORCIER

Incantation ◆ somatique**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 ennemi**Jet de sauvegarde** Volonté basique ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Une aiguille longue et irrégulière frappe la psyché de l'ennemi ciblé lorsqu'il essaie d'attaquer une créature qu'il lui est spécifiquement interdit de toucher. Choisissez s'il s'agit de vous ou d'un de vos alliés. La cible subit 2 dégâts mentaux à chaque fois qu'elle utilise une action hostile contre la créature choisie.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2.**BLIZZARD LOCALISÉ****FOCALISÉ 3**

PEU COURANT INVOCATION MALÉFICE SORCIER

Incantation ◆ somatique**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Jet de sauvegarde** Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous convoquez un blizzard localisé de glace masquant et frappant la cible qu'il suit. La cible doit faire un jet de Vigueur.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.**Succès.** La cible subit 1d6 dégâts de froid et le sort prend fin.**Échec.** La cible subit 1d6 dégâts de froid et 1d6 dégâts de froid persistants. (Les dégâts persistants prennent fin automatiquement à la fin du sort.) Elle est masquée aux autres créatures et ces dernières lui sont masquées.**Échec critique.** Comme un échec, mais les dégâts de froid et les dégâts de froid persistants passent à 2d6.**Intensifié (+1).** Les dégâts de froid et les dégâts de froid persistants augmentent de 1 (ou de 2 sur un échec critique).**CAPE D'IMPOSTEUR****FOCALISÉ 3**

PEU COURANT MALÉFICE ILLUSION SORCIER

Incantation ◆◆ somatique, verbal**Durée** maintenu

Vous vous enveloppez d'une cape d'illusions qui vous donne l'apparence d'une autre créature dotée de la même silhouette corporelle avec un poids et une taille similaires. Cela a les effets d'un sort *déguisement illusoire* de niveau 3.

Intensifié (6°). Vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature de votre taille, même si elle a une silhouette corporelle totalement différente.**CŒUR FERVENT****TOUR DE MAGIE 1**

PEU COURANT TOUR DE MAGIE ÉMOTION ENCHANTEMENT MALÉFICE SORCIER

Incantation ◆ verbal**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Durée** maintenu jusqu'à 1 min

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONNS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



La créature ciblée ressent une grande ferveur qui alimente ses coups. Elle gagne un bonus de statut de +2 aux jets de dégâts. Lorsque ce sort prend fin, la cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

Intensifié (+2). Le bonus de statut aux dégâts augmente de 1.

DÉPHASAGE DU FAMILIER

FOCALISÉ 1

PEU COURANT ABJURATION MALÉFICE SORCIER

Incantation ↻ somatique

Déclencheur Votre familier devrait subir des dégâts.

Portée 18 m ; **Cibles** votre familier

Vous puisez dans le pouvoir de votre protecteur pour changer momentanément la forme de votre familier (d'une forme physique à une forme de brume). Votre familier gagne une résistance 5 contre tous les dégâts et est immunisé contre les dégâts de précision. Cela ne s'applique qu'aux dégâts déclencheurs.

Intensifié (+1). La résistance augmente de 2.

DESTIN INFLUENCÉ

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT TOUR DE MAGIE DIVINATION MALÉFICE SORCIER

Incantation ✦ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous obtenez un aperçu du futur et donnez un petit coup de pouce au destin pour obtenir le résultat voulu. Pendant la durée du tour de magie, lorsque la cible rate un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde et qu'un bonus de statut de +1 devrait transformer un échec critique en un succès ou un échec en un succès, vous accordez une fois à la cible un bonus de statut de +1 rétroactivement et changez le résultat de son jet. Ensuite, le sort prend fin et la cible y est temporairement immunisée pendant 1 min.

Si vous lancez *destin influencé* alors qu'une incantation précédente de ce maléfice est encore effective, l'effet précédent prend fin.

DIALOGUE SAUVAGE

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT TOUR DE MAGIE ENCHANTEMENT MALÉFICE SORCIER

Incantation ✦ verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 animal, champignon ou plante

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

En quelques mots, vous parvenez à convaincre une créature sauvage que vous êtes semblables, ce qui la rend peu encline à vous faire du mal. La cible doit faire un jet de Volonté. Quel que soit le résultat, la cible est alors temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. Lorsque la cible fait un jet d'attaque ou un test de compétence qui devrait vous blesser, elle subit un malus de statut de -2 à son jet.

Échec. Comme un succès, mais la cible devient malade 1 à chaque fois qu'elle vous blesse.

Échec critique. Comme un succès, mais la cible devient malade 2 à chaque fois qu'elle vous blesse.

DISCERNEMENT DES SECRETS

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT TOUR DE MAGIE DIVINATION MALÉFICE SORCIER

Incantation ✦ somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Durée maintenu jusqu'à 1 min

Vous faites appel au pouvoir de votre protecteur pour mieux discerner les secrets. Lorsque vous lancez le sort, la cible peut se souvenir, Chercher ou Deviner les intentions. La cible gagne un bonus de statut de +1 à la compétence ou la Perception utilisée pour le jet et ce bonus demeure tant que vous Maintenez le sort. La cible est temporairement immunisée contre *discernement des secrets* pendant 1 min.

Intensifié (5°). Vous pouvez cibler deux créatures au lieu d'une.

GLACE TENACE

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT TOUR DE MAGIE FROID INVOCATION MALÉFICE SORCIER

Incantation ✦ somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Réflexes ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Un grésil glacé et de la neige compacte se forment autour des pieds et des jambes de la cible, lui infligeant 1d4 dégâts de froid et d'autres effets selon le résultat de son jet de Réflexes. Lorsque ce sort prend fin, la cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et un malus de circonstances de -1,5 m à ses Vitesses jusqu'à la fin du sort.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts et un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses jusqu'à la fin du sort.

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 1d4.

GLOUSSEMENT

FOCALISÉ 1

PEU COURANT ENCHANTEMENT MALÉFICE SORCIER

Incantation ✦ verbal

Par un bref éclat de rire, vous prolongez un effet magique que vous avez créé. Vous Maintenez un sort

INSTANT RESTAURATEUR

FOCALISÉ 5

PEU COURANT MALÉFICE NÉCROMANCIE SORCIER

Incantation ✦ somatique, verbal

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Vous manipulez le fil du temps autour de la cible et lui donnez certains des avantages offerts par le passage d'une journée. La cible réduit de 1 l'intensité de ses états condamné et drainé et peut immédiatement faire un jet de sauvegarde contre chaque affliction dont elle souffre avec une durée de stade de 1 jour ou moins. Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 jour.

LINCEUL DE NUIT

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT TOUR DE MAGIE TÉNÉBRES ÉVOCATION MALÉFICE SORCIER

Incantation ✦ somatique

Portée 9 m ; **Cibles** 1 créature

Jet de sauvegarde Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

D'un geste de balayage de la main, vous enveloppez la cible dans un voile de nuit. Les yeux de la cible sont emplis de ténèbres. Si vous lancez ce maléfice sur un allié consentant (par exemple, un allié aveuglé par la lumière), ce dernier peut choisir le résultat voulu sans faire de jet. Quel que soit le résultat, la cible est alors temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible est enveloppée dans des ténèbres opaques. À moins qu'elle ait vision dans le noir, les autres créatures sont masquées à sa vue.

MALÉDICTION MORTELLE

FOCALISÉ 5

PEU COURANT MALÉDICTION MORT MALÉFICE NÉCROMANCIE SORCIER

Incantation >>> somatique, verbal**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Jet de sauvegarde** Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous concentrez votre regard le plus malveillant sur une cible, ce qui emplit son cœur de terreur. La cible doit faire un jet de Vigueur. Quel que soit le résultat, la cible est temporairement immunisée contre votre *malédiction mortelle* pendant 1 jour.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.**Succès.** La cible est touchée par la malédiction mortelle au stade 1 et ce stade ne peut augmenter.**Échec.** La cible est touchée par la malédiction mortelle au stade 1.**Échec critique.** La cible est touchée par la malédiction mortelle au stade 2.**Malédiction mortelle** (malédiction). Cette malédiction s'achève immédiatement à la fin du sort ; **Stade 1** 4d6 dégâts négatifs et fatiguée (1 round) ; **Stade 2** 8d6 dégâts négatifs et fatiguée (1 round) ;**Stade 3** 12d6 dégâts négatifs et fatigué (1 round) ; **Stade 4** mort**Intensifié (+1).** Augmente d'1d6 les dégâts négatifs subis sur un succès et lors des trois premiers stades de la malédiction.

MAUVAIS ŒIL

TOUR DE MAGIE 1

PEU COURANT TOUR DE MAGIE MALÉDICTION ÉMOTION ENCHANTEMENT TERREUR
MALÉFICE MENTAL SORCIER**Incantation** > somatique**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Jet de sauvegarde** Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous fixez la cible du regard et lui lancez un maléfice. La cible devient effrayée selon les résultats de ses jets de Volonté. L'intensité de cet état ne peut être inférieur à 1 tant que le sort est actif et que vous pouvez voir la cible. Quel que soit le résultat, la cible est alors temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès. La cible n'est pas affectée.**Échec.** La cible est effrayée 1.**Échec critique.** La cible est effrayée 2.

OMBRE MALVEILLANTE

FOCALISÉ 3

PEU COURANT ÉVOCATION MALÉFICE OMBRE SORCIER

Incantation >>> somatique, verbal**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous modifiez l'ombre de la cible pour lui donner une forme mortellement dangereuse (comme des mains prêtes à l'étrangler, une arme dangereuse, des runes de tourment ou autre) et vous lui ordonnez d'attaquer la cible. Lorsque vous lancez le sort et à chaque fois que vous le Maintenez, l'ombre effectue une Frappe contre la cible. L'ombre se déplace avec l'ennemi et reste toujours à portée. Si vous Maintenez le sort plusieurs fois en un round, vous gagnez son effet à chaque fois. L'ombre utilise votre malus d'attaques multiples et y contribue.

Les Frappes de l'ombre sont des attaques de sort au corps à corps. Quelle que soit la forme de l'ombre, ses Frappes infligent des dégâts égaux à 1d10 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation. Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez le type de dégâts entre contondant, perforant ou tranchant. L'ombre n'occupe pas d'espace, n'accorde pas la prise en tenaille et n'a aucun autre attribut qu'une créature posséderait. L'ombre ne peut pas faire d'attaques autres que ses Frappes.

Elle se volatilise si la cible se déplace dans une zone plongée dans les ténèbres ou entre dans une zone éclairée de tous les côtés car la cible ne pourra plus avoir d'ombre. Si un autre effet contrôle l'ombre de la cible lorsque vous lancez *ombre malveillante*, vous pouvez essayer de contrer cet effet pour prendre temporairement le contrôle de l'ombre, mais l'effet originel reprend à la fin d'*ombre malveillante*. **Intensifié (+2).** Les dégâts de la Frappe augmentent de 1d10.

PROTECTION DE SANG

FOCALISÉ 1

PEU COURANT ABJURATION MALÉFICE SORCIER

Incantation > somatique**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous consolidez des énergies de protection d'un geste, protégeant une créature des attaques d'un certain type d'ennemis. Choisissez un des traits de créature suivants : aberration, animal, bête, céleste, créature artificielle, dragon, élémentaire, fée, fiélon, champignon, veilleur, vase, plante ou mort-vivant. La cible gagne un bonus de statut de +1 à ses jets de sauvegarde et sa CA contre les créatures pourvues de ce trait. La cible est temporairement immunisée pendant 10 min.

Intensifié (5°). Le bonus de statut passe à +2.

REVITALISATION

FOCALISÉ 1

PEU COURANT GUÉRISON MALÉFICE NÉCROMANCIE SORCIER

Incantation > somatique**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Durée** 4 rounds

Vous revitalisez temporairement la cible. La cible gagne une guérison accélérée égale au double du niveau du sort.

TRAHISON ÉLÉMENTAIRE

FOCALISÉ 1

PEU COURANT ÉVOCATION MALÉFICE SORCIER

Incantation > verbal**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous faites appel aux éléments pour nuire à votre ennemi. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez entre air, terre, feu ou eau. À chaque fois que la cible subit les dégâts d'un sort ou d'un effet doté du trait choisi, elle subit 2 dégâts supplémentaires d'un type de dégâts infligés par le sort ou l'effet. Si vous choisissez feu ou eau, la cible subit également ces dégâts supplémentaires lorsqu'elle reçoit des dégâts de feu ou de froid d'effets ou sorts non dotés du trait choisi.

Intensifié (+2). Les dégâts supplémentaires augmentent de 1.

VOILE DE RÊVES

FOCALISÉ 1

PEU COURANT ENCHANTEMENT MALÉFICE MENTAL SORCIER

Incantation > somatique**Portée** 9 m ; **Cibles** 1 créature**Jet de sauvegarde** Volonté ; **Durée** maintenu jusqu'à 1 min

Vous plongez la cible dans un état de somnolence qui la fait rêver éveillée et la ralentit. La cible doit faire un jet de Volonté.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.**Succès.** La cible subit un malus de statut de -1 à la Perception, aux jets d'attaque et aux jets de Volonté. Ce malus passe à -2 pour les jets de Volonté contre les effets de sommeil.**Échec.** Comme un succès et, à chaque fois que la cible utilise une action de concentration, elle doit réussir un test nu DD 5 ou son action est interrompue.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONN

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

RITUELS

Les rituels sont bien plus longs à lancer que la plupart des sorts et peuvent être exécutés par n'importe quelle personne assez talentueuse, pas uniquement des incantateurs. Les règles des rituels se trouvent aux pages 408–409 du Livre de base.

TABLEAU 5-1: RITUELS PAR NIVEAU

Niveau	Rituel
Lien du cœur	2
Gardiens invisibles	3
Réincarnation	3
Repos éternel	4
Simulacre	4
Festin de héros	5
Projection astrale	5
Domaine protégé	6
Cercle de téléportation	7
Mot de retour	7
Création de demi-plan	8
Clone	9
Tableau imaginaire	9

CERCLE DE TÉLÉPORTATION

RITUEL 7

PEU COURANT | INVOCATION | TÉLÉPORTATION

Incantation 1 jour ; **Coût** encens rares, métaux précieux et craie purifiée pour une valeur de 500 po ; **Incantateurs secondaires** 2

Test principal Arcanes ou Occultisme (maître) ; **Tests secondaires** Artisanat, Survie

Portée 6 m

Durée 1 jour

Vous créez un cercle de 3 m de diamètre au sol qui agit comme un portail vers une destination déterminée au moment du rituel. Vous choisissez la destination de la téléportation pendant le rituel. Cette destination ne peut être changée. Ce doit être un lieu à moins de 1 600 km et être sur le même plan que le cercle de téléportation. Vous devez être capable d'identifier le lieu précisément, à la fois par sa position relative au lieu où vous créez le cercle de téléportation et par l'apparence de sa destination (ou autres éléments d'identification). La destination doit aussi être un cercle de 3 m de diamètre qui ne chevauche pas de structure solide, mais elle peut être dans un endroit nocif ou dangereux.

Un incantateur secondaire faisant un test de Survie pour ce rituel peut être localisé à l'endroit exact de la destination au lieu d'être au point d'origine avec vous. S'il réussit son test au niveau de la destination et que vous obtenez aussi un succès, le rituel obtient un succès critique.

Tant que le cercle est actif, toute créature qui se déplace pour être complètement à l'intérieur du cercle est immédiatement téléportée vers la destination. Une créature qui ne veut pas être téléportée peut faire un jet de Volonté pour résister à l'effet. Si elle demeure dans le cercle, la créature doit refaire ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

Le cercle de téléportation ne marche normalement que dans un sens, mais vous pouvez doubler le Coût pour le faire fonctionner dans les deux sens.

Succès critique. Vous créez un cercle de téléportation extrêmement précis quelle que soit la distance parcourue. Les voyageurs arrivent exactement au point désigné.

Succès. Comme un succès critique, mais la destination du cercle de téléportation n'est pas exacte et vous atterrissez plus loin d'environ 1% de la distance parcourue, avec un maximum de 16 km de différence.

Échec. Le cercle de téléportation ne fonctionne pas.

Échec critique. Le cercle de téléportation est très inexact. Il mène à une destination aléatoire éloignée d'une distance à peu près similaire à votre point d'origine et les chances de vivre d'autres incidents sont plus élevées.

Intensifié (9°). Le coût passe à 2 000 po, la durée augmente de 1 mois et la destination peut se trouver n'importe où sur la même planète.

Intensifié (10°). Le coût passe à 10 000 po, la durée est illimitée et la destination peut se trouver n'importe où sur la même planète.

CLONE

RITUEL 9

RARE | NÉCROMANCIE

Incantation 7 jours ; **Coût** fournitures de laboratoire et réactifs rares d'une valeur égale au niveau de la cible (minimum 1) x 100 po ; **Incantateurs secondaires** 3

Test principal Artisanat (légendaire) ; **Tests secondaires** Arcanes, Occultisme, Médecine

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature vivante de niveau 20 au maximum

Vous prélevez 16 mg de chair de la cible qui doit être présente pendant le rituel et peut être l'un des participants. Vous utilisez ensuite cette chair pour produire un double de la forme physique de la cible qui accueillera l'âme de cette dernière si elle meurt. Ce double est physiquement identique à la créature d'origine.

Pour le rituel, vous avez besoin d'un laboratoire d'alchimie complet (*Livre de base* p. 288) ou d'un équipement supérieur. Une fois que le rituel est mené à bien, le double se développe au sein du laboratoire pendant 2d4 mois. Si aucune implication directe n'est requise pendant cette phase, vous devez tout de même empêcher toute interférence ou interruption sous peine de voir le rituel échouer. Lorsque le double est terminé, l'âme de la créature originelle s'y rend dès que son corps originel meurt ou immédiatement si la créature est morte pendant les mois de développement du clone, si tant est que son âme est libre et consentante. Si Pharasma décide que l'heure de la cible est venue, si l'âme de la cible est piégée ou ne souhaite pas revenir, le double demeure vide jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de contre-indication. Tant qu'il est vide, le clone inerte doit être préservé dans un matériau alchimique adéquat afin qu'il ne pourrisse pas.

Succès critique. Le processus de clonage est réussi. Lorsque l'âme occupe le clone terminé, il est maladroit 1, drainé 1, condamné 1 et affaibli 1 pendant 1 semaine ; rien ne peut supprimer ou réduire ces états pendant cette semaine.

Succès. Comme un succès critique, mais l'intensité de chaque état est de 2.

Échec. Vous n'arrivez pas à former le clone.

Échec critique. Le clone semble être réussi, mais quelque chose a

terriblement mal tourné. Une fois qu'il a atteint sa taille définitive, il ne peut pas contenir l'âme de la cible et accueille à la place une intelligence maléfique ou une créature invasive telle qu'un démon *invidiak* (*Bestiaire* 2 p. 70).

CRÉATION DE DEMI-PLAN

RITUEL 8

RARE INVOCATION TÉLÉPORTATION

Incantation 9 jours ; **Coût** matériaux précieux d'une valeur totale de 800 po ; **Incantateurs secondaires** 3

Test principal Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion (légendaire) ; **Tests secondaires** Arcanes, Nature, Occultisme ou Religion (les trois n'ayant pas été utilisés pour le test principal)

Peu d'incantations sont aussi célèbres que celle créant des mondes. Pour lancer ce rituel, vous devez être dans le plan astral, le plan éthéré ou un plan relié à l'un des deux.

Un demi-plan créé par ce rituel existe sur le plan astral ou le plan éthéré. Il peut avoir l'apparence de n'importe quel environnement ou structure ordinaire, comme une magnifique cathédrale, une clairière dans la forêt, une caverne confortablement aménagée ou toute autre chose de votre imagination. Tous les demi-plans ont des frontières définies et infranchissables qui peuvent ressembler à des rochers, du bois ou quelque chose de moins naturel, comme un mur de brouillard ou un vide infini.

Les demi-plans ont des conditions environnementales appropriées au plan matériel, mais l'incantateur principal peut décider d'un climat général ou d'une intensité lumineuse, tout comme du déroulement des saisons et de la présence d'un cycle jour-nuit. Le demi-plan n'a ni plantes ni animaux natifs, mais ces derniers peuvent être introduits et les plantes pousseront à la lumière du demi-plan.

La première fois que vous lancez *création de demi-plan*, les participants sont téléportés vers ce dernier. Le demi-plan n'a aucun accès direct vers d'autres mondes, donc *changement de plan* ou un autre pouvoir similaire est donc nécessaire pour y accéder. Lors du rituel pour créer un nouveau demi-plan, vous créez une clé vers ce dernier qui s'utilise comme un diapason de *changement de plan* vers ce demi-plan. La plupart ressemblent à des clés ouvragées, mais certaines prennent l'apparence de cartes, de boussoles ou de baguettes de sourcier.

Si vous avez la clé originelle menant à un demi-plan existant et que vous vous trouvez dans ce dernier, vous pouvez utiliser ce rituel pour agrandir le demi-plan ou ajouter des traits ou éléments spéciaux décrits à la page 241. Référez-vous aux pages 136-137 du *Guide du maître* pour plus d'informations sur les traits planaires.

- **Trait.** Le demi-plan gagne un trait d'alignement, comme loyal ou bon.
- **Abondant.** Le demi-plan a un écosystème fonctionnel avec des plantes et des animaux adaptés à son environnement. L'entretien de cet écosystème ne nécessite pas d'effort supplémentaire de votre part.
- **Élémentaire.** Le demi-plan gagne le trait d'essence planaire d'air, de terre, de feu ou d'eau.
- **Gravité.** Le demi-plan gagne un trait de gravité de votre choix.
- **Clé.** Vous créez une clé supplémentaire qui peut être utilisée pour accéder au demi-plan avec *changement de plan* et améliorée avec *création de demi-plan*.
- **Portail.** Vous créez un portail permanent entre le demi-plan et une seule autre localisation. Vous devez consacrer le même temps que l'incantation du rituel pour construire le portail à

l'extérieur. Ce dernier ressemble généralement à une arche ou une porte. Le portail est toujours actif, mais il peut être sécurisé comme n'importe quelle porte.

- **Périmètre.** Le demi-plan peut être sans limite plutôt que fini, mais il garde la même taille.

Succès critique. Vous créez un nouveau demi-plan dont la zone est constituée de deux carrés contigus de 30 m de côté. Le sommet culmine à 6 m. Si vous modifiez un demi-plan existant, vous pouvez soit ajouter cette zone à la taille du demi-plan, soit lui ajouter deux traits ou éléments spéciaux.

Succès. Comme un succès critique, mais la zone du demi-plan est un seul carré de 30 m de côté et de 6 m de haut. Si vous modifiez un demi-plan existant, vous pouvez ajouter un trait ou élément spécial.

Échec. Le rituel n'a aucun effet.

Échec critique. Quelque chose tourne horriblement mal et tous les participants sont téléportés vers un plan inconnu mais probablement hostile.

Intensifié (10°). Le rituel crée une zone carrée de 300 m de côté et de 6 m de haut (deux zones contiguës de cette taille sur un succès critique). Le coût du rituel passe à 20 000 po.

DOMAINE PROTÉGÉ

RITUEL 6

PEU COURANT ABJURATION

Incantation 1 jour ; **Coût** encens, huiles rares et argent en poudre pour une valeur totale de 150 po ; **Incantateurs secondaires** 3

Test principal Arcanes, Nature ou Occultisme (maître) ; **Tests secondaires** Connaissance (n'importe laquelle), Survie, Vol

Zone 30 m x 30 m et jusqu'à 15 m de haut

Durée 1 semaine

Ce rituel a longtemps été utilisé pour protéger les sanctuaires secrets des dirigeants et incantateurs puissants ou autres figures importantes. Vous et les autres participants au rituel passez la durée de l'incantation à brûler de l'encens, oindre des encadrements de porte et dessiner des lignes en argent en poudre devant les entrées. Le rituel crée les effets magiques suivants au sein de la zone ; ces effets sont intensifiés au niveau du *domaine protégé* et demeurent le temps de la durée.

Tous les portails, portes, fenêtres et autres ouvertures similaires de la zone (s'il y en a) sont verrouillés avec les effets de *verrouillage*. De plus, vous pouvez cacher jusqu'à six portes, portails ou entrées similaires dans la zone avec les effets d'*objet illusoire* pour les faire ressembler à des murs normaux. Les sorts de scrutation ne peuvent percevoir aucun mouvement dans la zone et *domaine protégé* tente de contrer les effets de téléportation pour entrer ou sortir de la zone, y compris les tentatives de convocation de créatures dans la zone, en utilisant un modificateur égal au DD du jet de sauvegarde du rituel - 10.

Un sort réussi de *dissipation de la magie* utilisé sur un effet spécifique supprime uniquement cet effet (comme l'effet *verrouillage* d'une fenêtre). Un sort réussi de *disjonction* met fin au rituel tout entier.

Succès critique. Vous créez les effets décrits ci-dessus et vous protégez une zone deux fois plus grande.

Succès. Vous créez les effets décrits ci-dessus.

Échec. Le rituel n'a aucun effet.

Échec critique. La zone devient piégée et hostile envers vous et vos alliés d'une façon que vous n'avez pas anticipée.

Intensifié (+1). La protection couvre une zone supplémentaire de 30 m x 30 m et jusqu'à 15 m de haut qui doit être contiguë à la zone originelle.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

FESTIN DE HÉROS**RITUEL 5**

PEU COURANT INVOCATION

Incantation 4 h ; **Coût** 25 po ; **Incantateurs secondaires** 1**Test principal** Nature, Religion ou Occultisme (expert) ; **Tests secondaires** Diplomatie ou Société**Portée** 12 m

Vous invoquez des êtres surnaturels pour servir à vos compagnons et vous-même un festin restaurateur. Ces êtres mystérieux peuvent être féériques, divins ou d'autres types de serviteurs surnaturels selon le test principal. Après la première heure de rituel, ces serviteurs apparaissent et servent un énorme festin sur une table exquise pouvant accueillir jusqu'à 10 personnes. La grande nappe est couverte de toutes sortes de plats, y compris ceux que les invités aimaient tant dans leur enfance et leurs boissons préférées, ainsi que d'autres mets. Les serviteurs convoqués passent les 3 h suivantes à vous servir vous et les autres invités, ajoutant des plats supplémentaires, remplissant vos verres, etc. Pendant ce temps, vous et vos autres invités devez vous montrer aussi polis et gracieux que possible pour ne pas offenser vos hôtes mystérieux. À la fin du festin, le rituel est terminé et vous et l'incantateur secondaire faites vos tests comme d'habitude. Si le festin est interrompu à un moment ou un autre, les serviteurs se volatilisent immédiatement avec leurs provisions et le rituel est interrompu.

Succès critique. Le festin est nourrissant et revitalisant. La nourriture magique lance *neutralisation du poison*, *délivrance des maladies* et *délivrance de la peur* sur chaque invité pour les afflictions correspondantes en utilisant votre modificateur pour le test de compétence principal comme modificateur de contre. Chaque invité récupère aussi 100 points de vie et gagne 20 points de vie temporaires pour les 12 prochaines heures. Les invités gagnent un bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de maladie, de peur et de poison pendant les 12 prochaines heures.

Succès. Comme succès critique, sauf que les invités ne récupèrent que 50 points de vie, gagnent uniquement 10 points de vie temporaires et aucun bonus de statut aux jets de sauvegarde.

Échec. Vous et vos autres invités avez un goût de cendre dans la bouche et réalisez que le festin ne présentait aucun véritable aliment.

Échec critique. Les serviteurs surnaturels ont été offensés par votre comportement ou l'orgueil dont vous avez fait part en les convoquant et empoisonnent le festin. Vous et vos invités devenez malades 4 et ne pouvez pas réduire cet état avant 12 h.

Intensifié (+1). Augmente les points de vie récupérés de 10 et les points de vie temporaires de 2 (ou double chaque montant sur un succès critique).

GARDIENS INVISIBLES**RITUEL 3**

PEU COURANT INVOCATION

Incantation 1 jour ; **Coût** huiles, sels et herbes rares pour une valeur totale de 15 po ; **Incantateurs secondaires** 2**Test principal** Arcanes ou Occultisme (expert) ; **Tests secondaires** Arcanes ou Occultisme (celui qui n'est pas utilisé lors du test principal), Diplomatie**Zone** 30 m x 30 m et jusqu'à 6 m de haut**Durée** 1 an

Vous créez un effet de sort *serviteur invisible* lié à un site et de longue durée, formant des entités de pure force pour effectuer des tâches basiques à un endroit déterminé.

Succès critique. Le rituel crée six serviteurs invisibles (*Livre de base*

p. 376). Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur eux et ils ne sont pas des sbires convoqués. Vous pouvez utiliser une action dotée du trait concentration pour ordonner à l'un d'eux d'effectuer une tâche basique ; il continue de l'effectuer jusqu'à ce que vous lui donniez un nouvel ordre.

Succès. Comme un succès critique, mais le rituel crée trois serviteurs invisibles.

Échec. Le rituel ne crée pas de serviteur.

Échec critique. Le rituel crée six serviteurs invisibles, mais ces créatures sont hostiles et capables de faire des Frappes de poing avec un bonus d'attaque égal à votre modificateur de compétence pour le test de compétence principal et infligent 1d6 dégâts de force. Ils vous attaquent vous et vos alliés et tentent de briser des objets dans la zone qui appartiennent à vos alliés et à vous-même.

Intensifié (6°). S'ils sont détruits, les serviteurs invisibles se reforment le lendemain matin. Le coût passe à 30 po.

LIEN DU CŒUR**RITUEL 2**

PEU COURANT ABJURATION

Incantation 1 h ; **Coût** bon vin et une paire d'anneaux ou d'autres objets pour une valeur totale de 40 po ; **Incantateurs secondaires** 2**Test principal** Nature ou Religion (expert) ; **Tests secondaires** Diplomatie, Société**Portée** 6 m

Vous créez un lien magique entre deux créatures consentantes qui sont des incantateurs secondaires du rituel et doivent ressentir une réelle affection l'une pour l'autre. Pendant le rituel, les deux membres du lien reçoivent un anneau, une amulette ou un objet similaire pour symboliser leur lien. Ils perdent les effets du rituel lorsqu'ils ne portent pas l'objet et le lien est brisé si l'un des objets est détruit.

Les créatures bénéficiant d'un rituel de *lien du cœur* réussi peuvent ensuite participer à une version intensifiée du rituel sans faire de nouveaux tests en consacrant le temps requis et en payant la différence entre les deux coûts. Une créature peut être sous les effets de plusieurs rituels de *lien du cœur* à la fois.

Succès critique. Une fois par jour, chacune des créatures liées peut utiliser une activité à deux actions dotée du trait concentration pour connaître l'état actuel de l'autre créature. Elle apprend la direction, la distance et les états de l'autre créature. Les deux participants peuvent lancer *message* comme un sort inné divin à volonté mais cibler uniquement l'autre créature liée.

Succès. Comme un succès critique, mais les deux créatures ne peuvent pas lancer *message* comme un sort inné divin.

Échec. Le rituel n'a aucun effet.

Échec critique. Une réaction magique crée une énergie discordante entre les participants. Pendant 1 semaine, chaque participant au rituel est maladroit 2 et stupéfié 2 lorsqu'il se trouve à moins de 9 m d'un autre participant au rituel.

Intensifié (6°). Augmente le coût pour une valeur totale de 600 po. Sur un succès, les incantateurs secondaires du rituel gagnent de façon permanente les effets d'un sort de *télépathie* de niveau 6, mais uniquement l'un avec l'autre.

MOT DE RETOUR**RITUEL 7**

RARE INVOCATION TÉLÉPORTATION

Incantation 7 jours ; **Coût** huiles rares et minerais en poudre d'une valeur de 5 000 po ; **Incantateurs secondaires** 2

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

Test principal Arcanes ou Occultisme (expert, le test a le trait secret) ;

Tests secondaires Arcanes ou Occultisme (celui qui n'est pas utilisé lors du test principal), Société

Portée 6 m ; **Cibles** jusqu'à sept créatures consentantes de niveau 14 ou moins

Durée 1 année

Vous liez vos alliés et vous-même à l'endroit sûr spécifique où vous organisez le rituel. Cela permet aux participants d'y retourner plus tard simplement en prononçant un mot.

Succès. Vous établissez le lien avec le sanctuaire désigné. Tout participant du rituel peut utiliser une action unique dotée du trait concentration pour prononcer un mot de pouvoir choisi lors du rituel. Se faisant, tous les participants peuvent immédiatement retourner au sanctuaire quelle que soit la distance, du moment qu'ils sont sur le même plan que celui du sanctuaire. Chaque participant arrive dans la position qu'il avait lors du rituel. Lorsque le mot est prononcé, tous les participants le savent et chacun peut choisir de retourner ou non au sanctuaire à ce moment-là. Le rituel prend alors immédiatement fin.

Échec. Vous ne parvenez pas à établir de lien entre les participants et le sanctuaire et vous savez que le rituel est raté.

Échec critique. Le rituel crée un lien avec un lieu dans un autre plan. Les incantateurs ne sont pas conscients de cette erreur. Lorsque le mot est prononcé, tous les participants du rituel sont transportés dans ce lieu extraplanaire.

Intensifié (+1). Le coût augmente de 5 000 po, le rituel peut cibler une créature de plus et le niveau maximum des créatures pouvant être ciblées augmente de 2.

PROJECTION ASTRALE

RITUEL 5

PEU COURANT DIVINATION

Incantation 1 h ; **Coût** une hyacinthe d'une valeur totale du niveau de la cible (minimum 1) x 5 po, pour chaque cible ; **Incantateurs secondaires** 2

Test principal Arcanes ou Occultisme (maître) ; **Tests secondaires** Arcanes ou Occultisme (celui qui n'est pas utilisé lors du test principal), Survie

Portée contact ; **Cibles** vous et jusqu' 5 créatures consentantes

Durée voir texte

Vous projetez les essences d'âme des cibles dans le plan astral, laissant derrière leurs formes physiques inanimées. Ces formes astrales peuvent être utilisées pour explorer le plan astral indéfiniment, tandis que les corps des cibles demeurent dans un état de stase dans le plan où a été lancé le rituel (ils demeurent inconscients et ne peuvent pas être réveillés normalement). Les participants au rituel doivent être en contact physique les uns avec les autres et en cercle pendant la durée de l'incantation et toutes les cibles doivent être sélectionnées par ces participants.

La forme astrale d'une cible est un double d'elle-même et de tout ce qu'elle porte ; tout ce qui arrive au double d'un objet arrive aussi à son original. Par exemple, si vous utilisez, dépensez, détruisez ou donnez le double d'un objet, l'original disparaît de vos possessions. Pendant la durée du rituel, chaque cible peut utiliser une action unique pour Révoquer sa forme astrale et retourner immédiatement à son corps physique. En tant qu'incantateur principal, lorsque vous Révoquez votre forme astrale, vous pouvez aussi Révoquer toutes celles des autres cibles avec la même action et ramener ces dernières à leur forme physique en même temps que vous. Lorsque vous êtes dans le plan astral, les autres cibles sont incapables de se

déplacer sans vous et si vous êtes séparés, elles doivent attendre votre retour ou Révoquer leur propre forme astrale. Lorsque le rituel prend fin, les formes astrales des cibles se volatilisent.

La forme astrale d'une cible et sa forme physique sont liées par une corde d'argent intangible visible uniquement dans le plan astral. Ce lien presque incassable sert de canalisation et de corde de sécurité ; si elle est coupée, les formes astrales et physiques de la cible meurent immédiatement. Si le rituel est interrompu par une force externe, si un sort de *dissipation de la magie* est lancé sur la forme physique ou astrale d'une cible par exemple, la cible est immédiatement renvoyée à son corps physique mais reste indemne. Si la forme astrale d'une cible est tuée, la corde d'argent la ramène immédiatement et brutalement à son corps physique ; la force de cette action requiert un jet de Vigueur avec le même DD que celui du test principal du rituel. Sur un échec, la créature meurt ; sur un succès, elle devient maladroite 2, drainée 2, condamnée 2 et affaiblie 2 pendant 1 semaine ; rien ne peut réduire ou supprimer ces états avant que la semaine ne se soit écoulée. Le corps physique d'une cible reste en animation suspendue pendant la durée du rituel, mais s'il est détruit, la cible meurt et sa forme astrale disparaît également.

Ce rituel ne projette qu'une portion de la conscience des cibles dans le plan astral. Voyager physiquement dans le plan astral (pour atteindre les plans extérieurs par exemple) requiert des sorts tels que *changement de plan*.

Succès critique. Toutes les cibles peuvent se déplacer indépendamment dans le plan astral. La corde d'argent de chaque cible est plus solide, ce qui confère un bonus de circonstances de +4 à leur jet de Vigueur pour éviter de mourir si leur forme astrale meurt.

Succès. Vous parvenez à projeter les cibles.

Échec. Vous n'arrivez pas à projeter les cibles.

Échec critique. Le processus pour séparer les esprits des cibles de leurs corps est compliqué et quelque chose tourne à la catastrophe.

Tous les participants deviennent condamnés 1, tombent immédiatement à 0 point de vie et deviennent mourants.

RÉINCARNATION

RITUEL 3

PEU COURANT NÉCROMANCIE

Incantation 4h ; **Coût** herbes rares pour une valeur totale du niveau de la cible (minimum 1) x 25 po ; **Incantateurs secondaires** 2

Test principal Nature (expert) ; **Tests secondaires** Occultisme, Religion

Portée 3 m ; **Cibles** 1 créature morte de niveau 8 au maximum

Vous appelez l'âme de la cible et tentez de l'incarner dans un tout nouveau corps. L'âme ne retournant pas dans son corps originel, seule une petite portion du corps de la créature est nécessaire. Ces restes doivent avoir fait partie du corps originel au moment de la mort et la cible doit être morte depuis moins d'une semaine. Si Pharasma a jugé que le temps de la cible était venu ou si la cible est piégée ou ne souhaite pas revenir, ce rituel rate automatiquement, mais vous découvrez ceci après la réussite du test de Religion et pouvez mettre un terme au rituel sans avoir à régler son coût.

Si le rituel est réussi, le nouveau corps de la cible a une ascendance aléatoire. Tout d'abord, lancez 1d20. Sur un résultat entre 1 et 14, le nouveau corps appartient à une ascendance commune tandis qu'entre 15 et 20 il appartient à une ascendance peu courante ou rare. Le MJ choisit les ascendances possibles

selon celles qui se trouvent dans la région puis tire au hasard pour en sélectionner une. Par exemple, le MJ peut lancer 1d6 pour choisir une ascendance commune du *Livre de base*. La cible remplace ses points de vie, sa taille, ses Vitesses, ses primes de caractéristique, ses pénalités de caractéristique, ses traits et ses pouvoirs spéciaux ancestraux par ceux de sa nouvelle ascendance. La cible perd ses dons d'héritage et d'ascendance et les remplace par certains de ceux de sa nouvelle ascendance. L'historique, les capacités de classe et les langages connus par la cible ne changent pas.

Succès critique. Vous réincarne la cible dans un nouveau corps adulte. Ce nouveau corps a la totalité de ses points de vie, les mêmes sorts préparés et points dans ses réserves que le corps originel à sa mort.

Succès. Comme succès critique, sauf que le nouveau corps a 1 point de vie et aucun sort préparé ou point dans ses réserves. L'âme a besoin d'un certain temps pour s'adapter à son nouveau corps, ce qui la rend maladroite 2, drainée 2 et affaiblie 2 pendant 1 semaine ; rien ne peut supprimer ou réduire ces états avant que la semaine ne se soit écoulée.

Échec. Vous ne parvenez pas à réincarner la cible.

Échec critique. L'âme de la cible est piégée dans une créature animale du choix du MJ, dénuée d'intelligence et d'un niveau inférieur à la moitié de celui de la cible. Tant qu'elle est piégée, la cible a un score d'Intelligence de 1 (modificateur -5) et ne peut pas utiliser ses propres caractéristiques.

Intensifié (4°). Le niveau maximum de la cible passe à 10. Le coût est le niveau de la cible (minimum 1) x 40 po.

Intensifié (5°). Le niveau maximum de la cible passe à 12. Le coût est le niveau de la cible (minimum 1) x 75 po.

Intensifié (6°). Le niveau maximum de la cible passe à 14. Le coût est le niveau de la cible (minimum 1) x 125 po. La créature doit être morte depuis moins d'un mois.

Intensifié (7°). Le niveau maximum de la cible passe à 16. Le coût est le niveau de la cible (minimum 1) x 200 po. La créature doit être morte depuis moins d'un mois.

Intensifié (8°). Le niveau maximum de la cible passe à 18. Le coût est le niveau de la cible (minimum 1) x 300 po. La créature doit être morte depuis moins d'un an.

Intensifié (9°). Le niveau maximum de la cible passe à 20. Le coût est le niveau de la cible (minimum 1) x 600 po. La créature doit être morte depuis moins de dix ans.

REPOS ÉTERNEL

RITUEL 4

PEU COURANT NÉCROMANCIE

Incantation 1 jour ; **Coût** huiles rares pour oindre le corps d'une valeur total du niveau de la cible (minimum 1) x 25 po ; **Incantateurs secondaires** 2

Test principal Religion (expert) ; **Tests secondaires** Occultisme, Religion

Portée 6 m ; **Cibles** 1 créature morte

Vous faites appel aux dieux, aux esprits et êtres plus étranges pour empêcher à jamais l'esprit de la créature de revenir. Un esprit qui n'est pas consentant peut faire un jet de Volonté pour résister au rituel ; sur un succès critique, il vous dupe en vous faisant croire que le rituel a fonctionné. Ce rituel n'a aucun effet sur une cible qui est morte-vivante ou dont l'âme n'est pas dans la vie après la mort.

Succès critique. Vous enfermez l'esprit du sujet dans la vie après la mort. Toute tentative de communiquer avec la créature morte, de la ramener à la vie, de la transformer en morte-vivante ou de déranger son repos autrement échoue, sauf si le niveau de contre de l'effet est supérieur d'au moins 2 points à celui de *repos éternel* ou émane d'un artefact ou d'une divinité. Si la cible est ramenée à la vie, les restrictions placées par *repos éternel* prennent fin.

Succès. Comme un succès critique, mais les effets pour interagir avec l'esprit échouent, sauf si le niveau de contre de l'effet est supérieur à celui de *repos éternel* ou émane d'un artefact ou d'une divinité.

Échec. Le rituel n'a aucun effet.

Échec critique. Le rituel échoue et vous provoquez la colère des esprits que vous avez contactés. Tous les participants sont condamnés 1 pendant 1 semaine.

SIMULACRE

RITUEL 4

RARE ILLUSION

Incantation 1 jour ; **Coût** un cheveu, une goutte de sang ou un autre élément de la créature à dupliquer plus des huiles, minerais et pigments rares pour une valeur totale de 300 po ; **Incantateurs secondaires** 3

Test principal Arcanes ou Occultisme (maître, le test a le trait secret) ; **Tests secondaires** Arcanes, Nature, Occultisme, Religion ou Société (celui qui est requis pour Se souvenir de la créature à dupliquer) ; Artisanat ; Duperie

Cibles 1 créature vivante

Vous créez un double illusoire de la créature ciblée en animant une sculpture de glace ou de neige à son image. Le simulacre est une créature de niveau 4 sans pouvoirs spéciaux. S'il doit faire un jet ou utiliser un DD, utilisez le score modéré pour un monstre (*Guide du maître* p. 59) sauf pour les cas ci-dessous. Il n'a aucun souvenir spécifique de la cible, mais il peut utiliser des informations données par d'autres incantateurs pour Se déguiser en cette dernière. Il ressemble exactement à la cible et a un modificateur de Duperie pour Se déguiser en cette créature égal au modificateur de l'incantateur secondaire ayant fait le test de Duperie avec un bonus de statut de +4.

Il n'a aucun des pouvoirs spéciaux de son original, comme un souffle de dragon, mais les illusions qui forment le simulacre lui permettent de faire croire qu'il utilise ces pouvoirs ; ils semblent juste ne jamais avoir d'effet. Par exemple, contre le souffle de dragon d'un simulacre, toutes les créatures dans la zone semblent obtenir un succès critique à leurs jets de sauvegarde et ne subir aucun dégât. Les créatures peuvent discerner l'illusion en faisant un test de Perception contre le DD de Duperie du deuxième incantateur qui a fait le jet de Duperie.

Succès critique. Vous donnez vie au simulacre. Il a le trait de sbire et est sous votre contrôle absolu. Vous obtenez un lien mental immédiat avec le simulacre et pouvez dépenser une action pour lui donner des ordres par ce lien, même à distance.

Succès. Comme un succès critique, mais il n'existe aucun lien spécial entre vous et le simulacre. Vous devez utiliser une action pour lui donner des ordres par la parole ou d'autres moyens.

Échec. Le rituel échoue et n'a aucun effet.

Échec critique. Le simulacre se réveille, mais il n'est pas votre sbire et se montre hostile envers tous les participants. Il fait

tout son possible pour les détruire mais, s'il ne peut les tuer immédiatement, le simulacre tente de s'échapper afin de préparer un plan pour les tuer.

TABLEAU IMAGINAIRE

RITUEL 9

RARE ILLUSION

Incantation 1 semaine ; **Coût** peinture mystique, voiles élaborés et minéraux en poudre pour une valeur totale de 20 000 po ; **Incantateurs secondaires** 3

Test principal Arcanes ou Occultisme (légendaire) ; **Tests secondaires** Société ou Survie ; Duperie ; Discretion

Zone cercle centré sur vous et jusqu'à 1,5 km de rayon ; **Cibles** 1 communauté et ses résidents

Durée illimitée

Vous placez une série permanente d'illusions complexes sur la communauté ciblée et vous choisissez l'apparence, le son, le toucher et les odeurs des structures, du terrain et des créatures à l'intérieur au moment où le rituel a été exécuté. Vous pouvez modifier l'apparence de structures et créatures existantes et ajouter des structures ou créatures illusoires. Par exemple, vous pouvez faire en sorte que toutes les choses et personnes dans la zone ciblée apparaissent vertes, créer une forêt illusoire avec une canopée épaisse qui cache la communauté de la vue extérieure ou des ruines inhabitées et immaculées. Lorsque vous créez le tableau, vous déterminez quels éléments illusoires demeurent statiques (limités aux mouvements naturels basiques, tel que des drapeaux agités par le vent) et lesquels suivent un programme basique (par exemple, une parade quotidienne sur la place du village avec un groupe de musique). Vous ne pouvez pas modifier les programmes après avoir créé l'illusion.

Vous pouvez déguiser les créatures comme bon vous semble avec les mêmes effets qu'un sort *déguisement illusoire* de niveau 3. Si une créature affectée par le tableau quitte la zone, toute illusion l'affectant disparaît au bout d'un jour. Lorsque vous lancez le sort, vous déterminez si les nouveaux arrivants sont déguisés par vos illusions et si les déguisements apparaissent immédiatement ou après une période allant jusqu'à une semaine.

Une créature qui interagit avec la communauté ciblée d'une façon qui lui suggérerait ou lui révélerait la nature de l'illusion, comme en essayant de peindre un bâtiment affecté ou d'escalader une structure illusoire, peut essayer de discerner l'illusion. Les illusions créées par le sort sont inoffensives, une rivière de lave illusoire n'infligera donc aucun dégât, tout comme les épines d'un rosier illusoire.

Succès critique. Vous créez le tableau décrit et vous pouvez altérer les programmes dans votre tableau en consacrant 1 jour à la reprogrammation.

Succès. Vous créez le tableau décrit.

Échec. Vos illusions échouent et le rituel n'a aucun effet.

Échec critique. Votre rituel crée des illusions inattendues et incontrôlables qui ne correspondent pas à vos intentions. Par exemple, les bâtiments changent de couleurs, dégagent des odeurs désagréables et les créatures ressemblent à des squelettes. Ces effets se dissipent au bout d'1 mois.

Intensifié (10°). Le coût passe à 100 000 po et le rayon peut atteindre jusqu'à 8 km.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



CHAPITRE 6 : OBJETS

Le précieux kit de détective de l'enquêteur, la flamboyante cape de duelliste du bretteur et le chaudron bouillonnant du sorcier sont presque aussi iconiques que les personnages qui les utilisent. Pour tous les héros, l'équipement et les trésors qu'ils portent et récoltent au cours de leurs aventures peuvent jouer un rôle tout aussi important que n'importe quelle autre facette de leur personnage, depuis les armes chargées d'histoire jusqu'aux trésors merveilleux d'une valeur sans pareille !

Ce chapitre propose divers types de nouveaux équipements et trésors qui complètent les options présentées dans le chapitre 6 : Équipement et le chapitre 11 : Artisanat et trésors du *Livre de base*. Plus précisément, les équipements qui suivent conviennent particulièrement aux nouvelles ascendances et classes présentées dans ce livre, mais les multiples objets nouveaux peuvent être utilisés pour tous les types de personnages.

Étant donné qu'il combine les éléments de deux chapitres du *Livre de base*, ce chapitre est divisé en deux sections présentées ci-dessous.

ARMES ET MATÉRIEL D'AVENTURIER

Les nouveautés en matière d'armes et d'équipement d'aventurier commencent à la page 248. Cette partie inclut les kits de classe pour les nouvelles classes présentées dans ce livre afin que vous puissiez rapidement équiper un nouveau personnage avec une armure, des armes et les matériaux dont il aura besoin pour ses aventures ! Les règles complètes des armes et équipements d'aventurier se trouvent au Chapitre 6 du *Livre de base*.

ARTISANAT ET TRÉSORS

La deuxième partie de ce chapitre consiste en un catalogue des nouveaux objets alchimiques, pièges artisanaux et objets magiques consommables et permanents, dont les runes. Le tableau 6-4 : les trésors par niveau, aux pages 250-251 présente tous les nouveaux objets apparaissant dans ce livre. Ces tableaux sont organisés par niveau et catégorie d'objets (voir la note en marge Catégories d'objets) pour vous aider à trouver l'équipement approprié à votre personnage ou votre aventure.

OBJETS ALCHIMIQUES

Les objets alchimiques sont des objets non-magiques consommables qui reposent sur les propriétés de réactifs alchimiques volatils pour leurs effets. Les règles des objets alchimiques, dont les bombes, les élixirs et les poisons, commencent à la page 576 du *Livre de base*. Les objets alchimiques de ce livre sont présentés par niveau dans le tableau 6-5 : Objets alchimiques par niveau et ils servent de référence aux alchimistes et autres personnages avec des capacités alchimiques.

PIÈGES ARTISANAUX

Les pièges artisanaux sont des petits pièges simples, faits pour blesser ou ralentir vos ennemis, que vous pouvez créer et placer assez rapidement pour les utiliser sur un champ de bataille. Les pièges artisanaux sont des objets non-magiques consommables. Les règles complètes de la création et de l'utilisation des pièges artisanaux sont à la page 608 du *Livre de base*.

OBJETS MAGIQUES

Le reste de ce chapitre présente les descriptions de dizaines de nouveaux objets magiques. Ces objets sont répartis en deux sous-catégories pour plus de clarté : les objets magiques consommables, incluant les munitions, huiles, potions et talismans, commencent à la page 256. Les objets permanents commencent à la page 260 et présentent les armures, les objets tenus, les objets portés, les runes, les boucliers, les bâtons, les baguettes et les armes.

Les objets sont organisés alphabétiquement au sein de chaque section. Les règles pour activer et investir les objets, pour maintenir et révoquer les activations et pour lire le bloc de statistiques d'un objet commencent à la page 531 du *Livre de base*.

LES CATÉGORIES D'OBJETS

Les objets de ce chapitre sont regroupés au sein des catégories suivantes.

- **Armes et matériel d'aventurier** (p. 248). Vous y trouverez de nouveaux équipements et armes non-magiques convenant aux ascendances, classes et autres options présentées dans ce livre.
- **Objets alchimiques** (p. 252). Cela regroupe les objets tels que les bombes, les élixirs (dont les mutagènes), les poisons et les outils d'alchimie.
- **Pièges artisanaux** (p. 256). Ce groupe correspond aux simples pièges à usage unique.
- **Objets magiques consommables** (p. 256). Vous y trouverez les munitions, les huiles, les potions, les talismans et d'autres objets magiques à usage unique.
- **Objets magiques permanents et runes** (p. 260). Cela englobe les nouveaux objets tenus, objets portés, armures, runes, boucliers, bâtons, baguettes et armes.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

ARMES ET MATÉRIEL D'AVENTURIER

Les armes et matériaux d'aventurier suivants sont particulièrement intéressants pour les membres des ascendances et classes introduites dans ce livre, mais n'importe quel personnage peut les choisir.

TABLE 6-1 : ARMES DE CORPS À CORPS

Armes de guerre	Prix	Dégâts	Encombrement	Mains	Catégorie	Traits d'arme
Canne épée	5 po	1d6 ^P	1	1	Épée	Agile, masquable, finesse
Armes de guerre peu courantes	Prix	Dégâts	Encombrement	Mains	Catégorie	Traits d'arme
Griffes métalliques	2 po	1d4 T	L	1	Couteau	Agile, félide, mortel d8, désarmer, finesse, polyvalent ^P
Khakkara	2 po	1d6 C	1	1	Gourdin	Pousser, deux mains d10, polyvalent ^P
Lame-girouette tengue	4 po	1d6 T	L	1	Épée	Agile, désarmer, finesse, tengue
Wakizashi	1 po	1d4 T	L	1	Épée	Agile, mortel d8, finesse, polyvalent ^P

TABLEAU 6-2 : ARMES À DISTANCE

Armes de guerre	Prix	Dégâts	Portée	Recharge	Encombrement	Mains	Catégorie	Traits d'arme
Bolas	5 pa	1d6 C	6 m	–	L	1	Fronde	Non létal, croc-en-jambe à distance, de jet
Armes évoluées peu courantes	Prix	Dégâts	Portée	Recharge	Encombrement	Mains	Catégorie	Traits d'arme
Daikyu	8 po	1d8 ^P	24 m	–	2	1+	Arc	–

TABLEAU 6-3 : MATÉRIEL D'AVENTURIER

Objet	Prix	Encombrement	Mains
Cape de duelliste	5 pa	L	1
Filet	1 po	1	2
Fourreau de parade	5 pa	L	1
Fourreau dissimulé (niveau 3)	25 po	–	–
Kit de détective (niveau 3)	25 po	1	2
Oreille en cuivre	1 po	–	1
Périscope (niveau 2)	25 po	L	2

NOUVEAUX TRAITS D'ARME

Les armes de cette section utilisent les nouveaux traits présentés ci-dessous, en plus de ceux décrits aux pages 282–283 du *Livre de base*.

Croc-en-jambe à distance. L'arme peut être utilisée pour faire un croc-en-jambe avec la compétence Athlétisme à une distance pouvant aller jusqu'au premier facteur de portée de l'arme. Le test de compétence subit un malus de circonstances de –2. Vous pouvez ajouter le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus au test. Comme lorsqu'on utilise une arme de corps à corps pour un croc-en-jambe, un croc-en-jambe à distance n'inflige pas de dégâts quand on l'utilise pour l'action Croc-en-jambe. Ce trait n'apparaît généralement que pour les armes de jet.

Masquable. Cette arme est conçue pour passer inaperçue ou être facilement masquée. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests de Discrétion et aux DD pour cacher ou masquer une arme avec ce trait.

DESCRIPTION DES ARMES

Bolas. Cette arme de jet est constituée de poids attachés au bout de longues cordes qui peuvent être utilisées pour porter des coups contondants ou enchevêtrer les jambes d'un ennemi.

Canne épée. Cette fine lame semblable à une rapière est cachée dans une canne en bois ou en métal qui lui sert de

fourreau, ce qui en fait une arme discrète pouvant facilement passer inaperçue lors de fouilles ou d'événements de la haute-société. Une canne épée fait généralement 1,2 m de long lorsqu'elle est dans son fourreau et sa garde présente un ornement en bois ou en métal.

Daikyu. Cet arc asymétrique, fait de bambou et de bois stratifiés, ainsi que de cuir, mesure au moins 1,8 m. Utiliser un daikyu en étant sur une monture limite sa portée de tir à votre côté gauche.

Griffes métalliques. Les trois lames parallèles de cette arme portative s'étendent entre les doigts pour imiter les griffes naturelles des amurruns qui les ont créées. Cela permet aux félides dépourvus de griffes de suivre les traditions de combat de leur race.

Khakkara. Ce bâton est équipé, à son extrémité, d'un cercle métallique pointu duquel pendent plusieurs anneaux plus petits qui tintent bruyamment lorsqu'il est agité. Cela vous permet d'annoncer votre présence et d'effrayer les animaux sauvages lorsque vous marchez.

Lame-girouette tengue. Conçue par les membres de l'ascendance tengue, cette arme en forme d'éventail comprend cinq lames larges qui se regroupent au niveau de sa garde. Les marins tengus les utilisent également comme girouettes de fortune car l'arme tourne dans la direction du vent lorsqu'elle est tenue en l'air.

Wakizashi. Cette épée courte à un seul tranchant va généralement de pair avec un katana.

DESCRIPTIONS DES ÉQUIPEMENTS

Cape de duelliste. Vous pouvez ôter une cape de duelliste que vous portez sur vos épaules et l'enrouler autour de l'un de vos bras avec une action Interagir. Lorsque vous portez votre cape de duelliste de cette façon, elle occupe votre bras et votre main et vous ne pouvez rien tenir d'autre de cette dernière. Lorsque vous faites cela, vous pouvez utiliser une action pour la brandir dans une position défensive, ce qui vous confère un bonus de circonstances de +1 à la CA et aux tests de Duperie pour Feinter jusqu'au début de votre prochain tour.

Filet. Vous pouvez utiliser le filet seul ou en l'attachant à une corde. Lorsqu'il est attaché à une corde, vous pouvez utiliser le filet pour Saisir une créature de taille Moyenne ou inférieure à une distance maximale de 3 m (et pas uniquement les créatures adjacentes). Vous pouvez continuer de Saisir pour garder votre emprise sur la cible tant qu'elle demeure à moins de 3 m et que vous tenez le filet. La créature empoignée gagne un bonus de circonstances de +2 pour S'échapper, à moins que vous ne soyez adjacente à elle, et elle peut faire un test d'Athlétisme DD 16 pour Ouvrir de force le filet. Lorsque la cible n'est plus empoignée, le filet devient peu maniable jusqu'à ce que vous le repliez avec une action concentration qui requiert deux mains ; si vous l'utilisez sans le replier, les tests pour Saisir avec celui-ci ont un malus de -2.

Quand le filet n'est pas attaché, vous pouvez faire un jet d'attaque à distance contre une créature de taille Moyenne ou inférieure à moins de 6 m. Si vous réussissez, la cible est prise au dépourvu et subit un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses jusqu'à ce qu'elle S'échappe et, sur un coup critique, elle est également immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe. Le DD pour S'échapper est de 16. Une créature adjacente à la cible peut Interagir avec le filet pour le retirer.

Fourreau de parade. Vous pouvez lever ce fourreau renforcé lors de la même action Interagir utilisée pour dégainer l'arme qu'il contenait, brandissant l'arme dans une main et le fourreau dans une autre. Un fourreau de parade peut être utilisé pour votre défense comme une arme avec le trait parade : vous pouvez utiliser une action pour le brandir en position de défense et gagner un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour. Les fourreaux de parade sont disponibles pour toute épée pouvant être tenue à une main.

Fourreau dissimulé. Ce fourreau en cuir est assez large pour contenir un objet d'un Encombrement léger au maximum et est généralement utilisé pour des dagues, des baguettes, des outils de voleur ou d'autres objets similaires. Vous pouvez le placer à l'intérieur d'une botte, sous un protège-bras ou une manche ou un autre endroit discret pour gagner un bonus d'objet de +1 aux tests de Discrétion et DD pour cacher ou masquer l'objet qu'il contient.

Kit de détective. Cette sacoche en cuir contient des fioles vides, une paire de pinces, des petits tissus en lin, un ensemble de pieds à coulisse en cuivre et une ficelle nouée pour prendre des mesures, plusieurs craies, un crayon et un carnet vierge pour d'éventuelles notes. Chaque élément d'un kit de détective est d'une grande qualité, ce qui fait que ce dernier ajoute un bonus d'objet de +1 aux tests pour Enquêter sur une scène de crime, un indice ou d'autres détails.

Oreille de cuivre. Une oreille de cuivre est un tube court et évasé dont une des extrémités est assez étroite pour entrer dans le conduit auditif sans gêne. Lorsque vous utilisez une oreille de cuivre pour écouter à travers une porte, une fenêtre, un mur fin ou une autre barrière similaire, si celle-ci devait normalement augmenter le DD de votre test de Perception pour entendre les sons de l'autre côté, le DD n'augmente que de la moitié de la valeur normale.

Périscope. Il s'agit d'un long tube de 60 cm avec deux miroirs inclinés, un à chaque extrémité. Lorsque les miroirs sont alignés correctement, vous pouvez regarder derrière des obstacles tout en restant à l'abri. Cela ne vous procure pas une ligne d'effet suffisante pour cibler des créatures derrière des angles.

KITS DE CLASSE

Si vous voulez décider rapidement de la manière de dépenser votre argent de départ en incarnant une classe de ce livre, commencez par l'un de ces kits. Les entrées Armure, Armes et Équipement incluent les bases et les entrées Options proposent des objets supplémentaires que vous pouvez acheter avec l'argent qu'il vous reste pour personnaliser votre personnage. Notez qu'un pack d'aventurier, inclus dans chaque kit, a un Encombrement 1 et comprend un sac à dos, un sac de couchage, 10 craies, du silex et une amorce, une corde de 15 m, des rations pour 2 semaines, du savon, 5 torches et une outre.



BRETTEUR

Prix 8 po, 7 pa ; **Encombrement** Encombrement 3, léger 3 ; **Argent restant** 6 po, 3 pa
Armure armure de cuir

Armes arbalète de poing avec 20 carreaux, rapière
Équipement pack d'aventurier

Options cape de duelliste (5 pa ; voir plus haut), grappin (1 pa), main-gauche (5 pa), targe (1 po), vêtements élégants (2 po)



ENQUÊTEUR

Prix 9 po, 2 pa ; **Encombrement** Encombrement 3, léger 5 ; **Argent restant** 5 po, 8 pa
Armure armure de cuir clouté

Armes arbalète avec 20 carreaux, épée courte, matraque
Équipement pack d'aventurier, pied-de-biche

Options menottes simples (3 po), nécessaire d'écriture (1 po), outils d'alchimiste (3 po)



ORACLE

Prix 5 po, 5 pa, 2 pc ; **Encombrement** Encombrement 3, léger 3 ; **Argent restant** 9 po, 4 pa, 8 pc
Armure armure de cuir clouté

Armes fronde avec 20 billes de fronde, masse
Équipement pack d'aventurier

Options bouclier en acier (2 po), outils de guérisseur (5 po)



SORCIER

Prix 2 po, 3 pa, 2 pc ; **Encombrement** Encombrement 2, léger 6 ; **Argent restant** 12 po, 6 pa, 8 pc
Armes bâton, fronde avec 20 billes de fronde, serpe

Équipement bourse de composants matériels, pack d'aventurier, vêtements d'explorateur

Options batterie de cuisine (1 po), outils de guérisseur (5 po)

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

TABLEAU DES TRÉSORS

Le tableau 6-4 présente les objets et les runes apparaissant dans ce chapitre. Il donne toutes les options pour un objet d'un niveau donné, organisées par catégorie et nom. Chaque niveau possède une section consommables, suivie d'une section objets permanents. Un « P » en exposant indique que l'objet est peu courant, tandis qu'un « R » indique qu'il est rare.

TABLEAU 6-4 : TRÉSORS PAR NIVEAU

Consommables de Niveau 1	Catégorie	Prix	Page
Bombe fantomatique inférieure	Bombe	3 po	252
Bombe putréfiante inférieure	Bombe	3 po	252
Colorant révélateur	Outil	3 po	254
Encre fantomatique	Outil	3 po	254
Flacon d'épouvante inférieur	Bombe	3 po	253
Huile de non-vie mineure	Huile	4 po	257
Mutagène drake inférieur	Élixir	4 po	253
Onguent de protection	Consommable	4 po	258
Potion de fuite instantanée	Potion	3 po	259
Potion de partage de souvenirs	Potion	4 po	259
Potion de représailles mineure	Potion	4 po	259
Potion gecko	Potion	3 po	259
Potion tonifiante	Potion	3 po	259
Objets permanents de niveau 1	Catégorie	Prix	Page
Chaudron ambulante	Tenu	12 po	263
Pièce truquée en argent	Tenu	3 po	265
Consommables de niveau 2	Catégorie	Prix	Page
Alarme lumineuse	Piège artisanal	5 po	256
Élixir cathartique inférieur	Élixir	5 po	253
Flèche-ramure	Munitions	7 po	257
Masque de limier inférieur	Outil	6 po	255
Onguent d'origine	Outil	6 po	255
Sérum électrochoc inférieur	Élixir	5 po	254
Objets permanents de niveau 2	Catégorie	Prix	Page
Targe somptueuse	Bouclier	35 po	265
Consommables de niveau 3	Catégorie	Prix	Page
Bombe fantomatique modérée	Bombe	10 po	252
Bombe putréfiante modérée	Bombe	10 po	252
Brouille-odorat	Élixir	9 po	253
Flacon d'épouvante modéré	Bombe	10 po	253
Huile de non-vie inférieure	Huile	12 po	257
Mutagène drake modéré	Élixir	12 po	253
Potion de représailles inférieure	Potion	12 po	259
Objets permanents de niveau 3	Catégorie	Prix	Page
Corde d'escalade inférieure	Tenu	45 po	263
Consommables de niveau 4	Catégorie	Prix	Page
Éclats de cristal modérés	Bombe	16 po	253
Élixir cathartique modéré	Élixir	15 po	253
Jambes de plomb	Poison	15 po	255
Sel d'intemporalité	Outil	14 po	255
Sérum électrochoc modéré	Élixir	15 po	254
Objets permanents de niveau 4	Catégorie	Prix	Page
Manches sans fond	Porté	100 po	264
Consommables de niveau 5	Catégorie	Prix	Page
Huile révélatrice	Huile	25 po	257
Munition glaçante	Munitions	25 po	258
Potion de déguisement mineure ^P	Potion	30 po	258
Solvant universel modéré	Outil	21 po	255

Objets permanents de niveau 5	Catégorie	Prix	Page
Accessoire de l'infiltré	Arme	150 po	260
Bouclier explosif	Bouclier	25 po	262
Corde d'escalade moyenne	Tenu	125 po	263
Effrayante	Rune	160 po	263
Consommables de niveau 6	Catégorie	Prix	Page
Huile de non-vie modérée	Huile	50 po	257
Masque de limier modéré	Outil	40 po	255
Munition effrayante	Munitions	50 po	258
Piège écœurant	Piège artisanal	40 po	256
Potion de représailles modérée	Potion	50 po	259
Objets permanents de niveau 6	Catégorie	Prix	Page
Baguette de nuit sans espoir (2 ^e)	Baguette	250 po	261
Bâton de la Providence	Bâton	230 po	261
Bâton de vision impossible ^P	Bâton	230 po	262
Préparé	Rune	200 po	265
Consommables de niveau 7	Catégorie	Prix	Page
Bougie révélatrice	Consommable	60 po	256
Colle universelle	Outil	55 po	254
Munition corrosive	Munitions	70 po	257
Onguent de suture	Outil	55 po	255
Potion tonifiante supérieure	Potion	55 po	259
Objets permanents de niveau 7	Catégorie	Prix	Page
Baguette de l'araignée (2 ^e)	Baguette	360 po	261
Corde d'escalade supérieure	Tenu	300 po	263
Lame anti-magie	Arme	320 po	264
Consommables de niveau 8	Catégorie	Prix	Page
Huile d'animation d'objet ^P	Huile	85 po	257
Potion de déguisement modérée ^P	Potion	100 po	258
Poudre réveille-cadavre ^P	Consommable	100 po	259
Objets permanents de niveau 8	Catégorie	Prix	Page
Arbalète à lentilles spectrales ^P	Arme	450 po	260
Baguette d'éclair crépitant (3 ^e)	Baguette	500 po	261
Gants d'affection	Porté	500 po	263
Consommables de niveau 9	Catégorie	Prix	Page
Œil de basilic	Talisman	150 po	258
Objets permanents de niveau 9	Catégorie	Prix	Page
Baguette de vie débordante (3 ^e)	Baguette	700 po	261
Boîte répliquer ^P	Tenu	575 po	262
Harnois de triomphe ^P	Armure	675 po	264
Manches sans fond supérieures	Porté	600 po	264
Masque de la banshie	Porté	700 po	264
Urne funéraire	Tenu	700 po	265
Consommables de niveau 10	Catégorie	Prix	Page
Brouille-odorat supérieur	Élixir	225 po	253
Piège à crochets	Piège artisanal	180 po	256
Objets permanents de niveau 10	Catégorie	Prix	Page
Anneau passe-feu ^P	Porté	940 po	260
Baguette de nuit sans espoir (4 ^e)	Baguette	1 000 po	261
Baguette d'éclair crépitant (4 ^e)	Baguette	1 000 po	261
Bâton de la Providence supérieur	Bâton	900 po	261
Bâton de vengeance de la nature	Bâton	900 po	262

Consommables de niveau 11	Catégorie	Prix	Page
Bombe fantomatique supérieure	Bombe	250 po	252
Bombe putréfiante supérieure	Bombe	250 po	252
Flacon d'épouvante supérieur	Bombe	300 po	253
Masque de limier supérieur	Outil	250 po	255
Mutagène drake supérieur	Élixir	300 po	253
Potion de déguisement supérieure ^P	Potion	300 po	258
Objets permanents de niveau 11	Catégorie	Prix	Page
Baguette de l'araignée (4 ^e)	Baguette	1 400 po	261
Baguette de vie débordante (4 ^e)	Baguette	1 400 po	261
Masque de conceptualisation	Porté	1 200 po	264
Préparé supérieur	Rune	1 200 po	265
Consommables de niveau 12	Catégorie	Prix	Page
Éclats de cristal supérieurs	Bombe	350 po	253
Élixir cathartique supérieur	Élixir	325 po	253
Encens de mort distillée	Consommable	350 po	257
Huile de non-vie supérieure	Huile	400 po	257
Plume de balisse	Talisman	400 po	258
Potion de représailles supérieure	Potion	400 po	259
Sérum électrochoc supérieur	Élixir	325 po	254
Solvant universel supérieur	Outil	325 po	255
Objets permanents de niveau 12	Catégorie	Prix	Page
Bâton de vision impossible supérieur ^P	Bâton	1 800 po	262
Effrayante supérieure	Rune	2 000 po	263
Tranchechien quadri-runique ^P	Arme	1 700 po	265
Consommables de niveau 13	Catégorie	Prix	Page
Potion de bouclier temporel	Potion	600 po	258
Objets permanents de niveau 13	Catégorie	Prix	Page
Ailé	Rune	2 500 po	260
Ardoises de correspondance	Tenu	2 450 po	260
Baguette de vie débordante (5 ^e)	Baguette	3 000 po	261
Bottes de feu infernal	Porté	3 000 po	262
Cri de la méduse	Bouclier	3 000 po	263
Consommables de niveau 14	Catégorie	Prix	Page
Piège engloutisseur	Piège artisanal	900 po	256
Objets permanents de niveau 14	Catégorie	Prix	Page
Baguette de champs de neige	Baguette	4 500 po	261
Baguette d'éclair crépitant (6 ^e)	Baguette	4 500 po	261
Bâton de la Providence majeur	Bâton	4 100 po	261
Bâton de vengeance de la nature supérieur	Bâton	4 000 po	262
Objets permanents de niveau 15	Catégorie	Prix	Page
Baguette de vie débordante (6 ^e)	Baguette	6 500 po	261
Cape passe-terre	Porté	6 500 po	262
Harnois de triomphe supérieur ^P	Armure	5 500 po	264
Consommables de niveau 16	Catégorie	Prix	Page
Bougie d'invocation ^P	Consommable	2 000 po	256
Huile d'animation d'objet supérieure ^U	Huile	1 400 po	257
Poison céruléen	Poison	1 450 po	255
Poudre réveille-cadavre supérieur ^P	Consommable	1 500 po	259

Objets permanents de niveau 16	Catégorie	Prix	Page
Bâton de vision impossible majeur ^P	Bâton	10 000 po	262
Cri de la méduse supérieur	Bouclier	9 000 po	263
Consommables de niveau 17	Catégorie	Prix	Page
Bombe fantomatique majeure	Bombe	2 500 po	252
Bombe putréfiante majeure	Bombe	2 500 po	252
Flacon d'épouvante majeur	Bombe	3 000 po	253
Mutagène drake majeur	Élixir	3 000 po	253
Objets permanents de niveau 17	Catégorie	Prix	Page
Baguette de vie débordante (7 ^e)	Baguette	15 000 po	261
Consommables de niveau 18	Catégorie	Prix	Page
Éclats de cristal majeurs	Bombe	4 000 po	253
Élixir cathartique majeur	Élixir	3 250 po	253
Huile de non-vie majeure	Huile	5 000 po	257
Potion de représailles majeure	Potion	5 000 po	259
Sérum électrochoc majeur	Élixir	3 250 po	254
Solvant universel majeur	Outil	3 250 po	255
Objets permanents de niveau 18	Catégorie	Prix	Page
Baguette de champs de neige (7 ^e)	Baguette	24 000 po	261
Baguette d'éclair crépitant (8 ^e)	Baguette	24 000 po	261
Bâton de vengeance de la nature majeur	Bâton	24 000 po	262
Objets permanents de niveau 19	Catégorie	Prix	Page
Ailé supérieur	Rune	35 000 po	260
Baguette de vie débordante (8 ^e)	Baguette	40 000 po	261
Masque de la banshie supérieur	Porté	35 000 po	264
Objets permanents de niveau 20	Catégorie	Prix	Page
Sceptre d'annulation ^P	Tenu	75 000 po	264
Bâton de vision impossible ultime ^P	Bâton	70 000 po	262
Bâton de la Providence ultime	Bâton	64 000 po	261



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONN

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

OBJETS ALCHIMIQUES

Les objets alchimiques ne sont pas magiques, ils exploitent des substances volatiles dans des combinaisons méticuleuses pour produire des résultats exceptionnels. Les règles complètes des objets alchimiques commencent en page 576 du *Livre de base*. Le tableau suivant présente les objets alchimiques par niveau et catégorie pour guider les personnages impliqués dans l'artisanat alchimique.

TABLEAU 6-5 : OBJETS ALCHIMIQUES PAR NIVEAU

Niveau	Objet	Catégorie	Page
1	Bombe fantomatique inférieure	Bombe	252
1	Bombe putréfiante inférieure	Bombe	252
1	Colorant révélateur	Outils	254
1	Encre fantomatique	Outils	254
1	Flacon d'épouvante inférieur	Bombe	253
1	Mutagène drake inférieur	Élixir	253
2	Élixir cathartique inférieur	Élixir	253
2	Masque de limier inférieur	Outils	255
2	Onguent d'origine	Outils	255
2	Sérum électrochoc inférieur	Élixir	254
3	Bombe fantomatique modérée	Bombe	252
3	Bombe putréfiante modérée	Bombe	252
3	Brouille-odorat	Élixir	253
3	Flacon d'épouvante modéré	Bombe	253
3	Mutagène drake modéré	Élixir	253
4	Éclats de cristal modérés	Bombe	254
4	Élixir cathartique modéré	Élixir	253
4	Jambes de plomb	Poison	255
4	Sel d'intemporalité	Outils	255
4	Sérum électrochoc modéré	Élixir	254
5	Solvant universel modéré	Outils	255
6	Masque de limier modéré	Outils	255
7	Colle universelle	Outils	253
7	Onguent de suture	Outils	255
10	Brouille-odorat supérieur	Élixir	253
11	Bombe fantomatique supérieure	Bombe	252
11	Bombe putréfiante supérieure	Bombe	252
11	Flacon d'épouvante supérieur	Bombe	253
11	Masque de limier supérieur	Outils	255
11	Mutagène drake supérieur	Élixir	253
12	Éclats de cristal supérieurs	Bombe	254
12	Élixir cathartique supérieur	Élixir	253
12	Sérum électrochoc supérieur	Élixir	254
12	Solvant universel supérieur	Outils	255
16	Poison céruléen	Poison	255
17	Bombe fantomatique majeure	Bombe	252
17	Bombe putréfiante majeure	Bombe	252
17	Flacon d'épouvante majeur	Bombe	253
17	Mutagène drake majeur	Élixir	253
18	Éclats de cristal majeurs	Bombe	254
18	Élixir cathartique majeur	Élixir	253
18	Sérum électrochoc majeur	Élixir	254
18	Solvant universel majeur	Outils	255

BOMBES ALCHIMIQUES

Une bombe alchimique est une arme de jet de guerre avec un facteur de portée de 6 m. Référez-vous à la page 577 du *Livre de base* pour les règles complètes des bombes alchimiques.

BOMBE FANTOMATIQUE

OBJET 1+
ALCHIMIQUE BOMBE CONSOMMABLE POSITIF ÉCLABOUSSURE
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Frapper

Ces bombes métalliques contiennent des produits chimiques et sels distillés qui drainent et désintègrent les créatures mortes-vivantes proches. Une bombe fantomatique inflige les dégâts positifs et dégâts d'éclaboussure indiqués mais, comme d'habitude, les dégâts positifs ne blessent que les morts-vivants et les créatures avec une guérison négative. Les bombes fantomatiques sont conçues pour exploser même au contact d'une substance spirituelle, ce qui en fait l'arme idéale pour blesser les morts-vivants intangibles. Une cible principale qui subit les dégâts d'une bombe fantomatique devient affaiblie jusqu'au début de votre prochain tour. Plusieurs types de bombes donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

La bombe inflige 1d8 dégâts positifs et 1 dégât d'éclaboussure positif et la cible est affaiblie 1 jusqu'au début de votre prochain tour.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque. La bombe inflige 2d8 dégâts positifs et 2 dégâts d'éclaboussure positifs et la cible est affaiblie 1 jusqu'au début de votre prochain tour.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque. La bombe inflige 3d8 dégâts positifs et 3 dégâts d'éclaboussure positifs et la cible est affaiblie 2 jusqu'au début de votre prochain tour.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po

La bombe inflige 4d8 dégâts positifs et 4 dégâts d'éclaboussure positifs et la cible est affaiblie 2 jusqu'au début de votre prochain tour.

BOMBE PUTRÉFIANTE

OBJET 1+
ALCHIMIQUE BOMBE CONSOMMABLE POISON ÉCLABOUSSURE
Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ◆ Frapper

Les bombes putréfiantes contiennent des produits chimiques toxiques et volatils qui pourrissent la chair. Une bombe putréfiante inflige les dégâts de poison, dégâts de poison persistants et dégâts d'éclaboussure indiqués. Plusieurs types de bombes donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

Cette bombe inflige 1d6 dégâts de poison, 1d4 dégâts de poison persistants et 1 dégât d'éclaboussure de poison.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque. Cette bombe inflige 2d6 dégâts de poison, 2d4 dégâts de poison persistants et 2 dégâts d'éclaboussure de poison.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque. Cette bombe inflige 3d6 dégâts de poison, 3d4 dégâts de poison persistants et 3 dégâts d'éclaboussure de poison.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 2 500 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque. Cette bombe inflige 4d6 dégâts de poison, 4d4 dégâts de poison persistants et 4 dégâts d'éclaboussure de poison.

ÉCLATS DE CRISTAL

OBJET 4+

ALCHIMIQUE | BOMBE | CONSOMMABLE | TERRE | ÉCLABOUSSURE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ❖ Frapper

Cette fiole contient un gaz pressurisé brun-rouge rempli d'éclats de cristaux sublimés. Vous gagnez le bonus d'objet indiqué aux jets d'attaque. Lorsque la bombe explose, elle inflige les dégâts perforants et dégâts d'éclaboussure perforants indiqués alors que la mixture forme soudain des cristaux solides volant à grande vitesse.

Des cristaux rouges étincelants et fragiles apparaissent sur les surfaces de la zone d'éclaboussure et se désagrègent au bout d'1 min. Les cristaux sur des surfaces planes sont des chausse-trappes (*Livre de base* p. 287). Les cristaux sur des surfaces verticales peuvent être utilisés brièvement comme prises, accordant le bonus d'objet indiqué au prochain test d'Athlétisme pour Escalader chaque espace. Les cristaux de chaque espace se désagrègent après le passage de la créature, que ce soit en Escaladant ou en se déplaçant à travers les chausse-trappes.

Type modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 16 po

Le bonus d'objet est de +1. La bombe inflige 2d4 dégâts perforants et 4 dégâts d'éclaboussure perforants.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 350 po

Le bonus d'objet est de +2. La bombe inflige 3d4 dégâts perforants et 5 dégâts d'éclaboussure perforants.

Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 4 000 po

Le bonus d'objet est de +3. La bombe inflige 4d4 dégâts perforants et 6 dégâts d'éclaboussure perforants.



FLACON D'ÉPOUVANTE

OBJET 1+

ALCHIMIQUE | BOMBE | CONSOMMABLE | ÉMOTION | TERREUR | MENTAL | POISON | ÉCLABOUSSURE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ❖ Frapper

Ce flacon est rempli d'un gaz violet trouble qui interfère brièvement avec l'activité cérébrale normale. Un flacon d'épouvante inflige les dégâts mentaux et dégâts d'éclaboussure mentaux indiqués. Si vous touchez, la cible devient effrayée 1 ou effrayée 2 sur un coup critique. Plusieurs types de bombes donnent un bonus d'objet aux jets d'attaque.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

La bombe inflige 1d6 dégâts mentaux et 1 dégât d'éclaboussure mental.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 10 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque. La bombe inflige 2d6 dégâts mentaux et 2 dégâts d'éclaboussure mentaux.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux jets d'attaque. La bombe inflige 3d6 dégâts mentaux et 3 dégâts d'éclaboussure mentaux.

Type majeur ; **Niveau** 17 ; **Prix** 3 000 po

Vous gagnez un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque. La bombe inflige 4d6 dégâts mentaux et 4 dégâts d'éclaboussure mentaux.

ÉLIXIRS ALCHIMIQUES

Les règles complètes des élixirs alchimiques, dont les mutagènes, sont à la page 579 du *Livre de base*.

BROUILLE-ODORAT

OBJET 3+

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | ÉLIXIR

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ❖ Interagir

Ce fluide mousseux fait exsuder des huiles absorbant les odeurs du corps du buveur. Après l'avoir bu, et pendant la durée indiquée, votre odeur est presque imperceptible. Les créatures avec un odorat imprécis ne vous détectent pas avec ce sens à moins qu'elles vous Cherchent et vous êtes masqué des créatures qui vous perçoivent avec un odorat précis. Vous gagnez un bonus d'objet de +4 contre toutes les tentatives pour vous Chercher effectuées par des créatures se reposant uniquement sur des sens basés sur l'odorat ; si elles utilisent aussi d'autres sens, le bonus ne s'applique pas.

Type brouille-odorat ; **Niveau** 3 ; **Prix** 9 po

La durée est de 10 min.

Type brouille-odorat supérieur ; **Niveau** 10 ; **Prix** 225 po

La durée est de 8 h.

ÉLIXIR CATHARTIQUE

OBJET 2+

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | ÉLIXIR | GUÉRISON

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ❖ Interagir

Cet élixir calme brièvement vos neurones et aide à apaiser les effets mentaux. Lorsque vous le buvez, l'élixir tente un test de contre avec le modificateur de contre indiqué pour supprimer les états confus et stupéfié d'une seule source, utilisant la source de cet état pour déterminer le niveau de contre et le DD.

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 5 po

L'élixir a un modificateur de contre de +6.

Type modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 po

L'élixir a un modificateur de contre de +8.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 325 po

L'élixir a un modificateur de contre de +19.

Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 3 250 po

L'élixir a un modificateur de contre de +28.

MUTAGÈNE DRAKE

OBJET 1+

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | ÉLIXIR | MUTAGÈNE | MÉTAMORPHOSE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ❖ Interagir

Des écailles solides semblables à celles d'un drake recouvrent votre peau, votre vue devient aiguisée, vos pupilles prennent une forme de fente verticales et vos membres s'assèchent et deviennent plus rapides mais votre esprit et vos réflexes sont ralentis.

Avantage. Vous gagnez les bonus à la CA indiqués, une Dextérité maximale de +2 (comme d'habitude, utilisez votre Dextérité maximale la plus basse si vous en avez plusieurs) et un bonus d'objet aux tests de Perception. Si vous portez une armure, vous calculez toujours votre bonus de maîtrise à la CA selon votre maîtrise de l'armure que vous portez, même si le mutagène drake a un bonus d'objet supérieur. Vous gagnez également l'action Sprint final.

Sprint final ❖ Vous Marchez rapidement deux fois. La durée du mutagène drake prend fin.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



Inconvénient. Vous subissez un malus de -1 aux jets de Volonté, jets de Réflexes et à tous les tests pour Se souvenir.

Type inférieur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

Le bonus d'objet à la CA est de +4, le bonus d'objet à la Perception de +1 et la durée de 1 min ou jusqu'à ce que vous utilisiez Sprint final, selon ce qui se produit en premier.

Type modéré ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po

Le bonus d'objet à la CA est de +5, le bonus d'objet à la Perception de +2 et la durée de 10 min ou jusqu'à ce que vous utilisiez Sprint final, selon ce qui se produit en premier.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po

Le bonus d'objet à la CA est de +6, le bonus d'objet à la Perception de +3 et la durée de 1 h ou jusqu'à ce que vous utilisiez Sprint final, selon ce qui se produit en premier.

Type majeur ; **Niveau** 17 ;
Prix 3 000 po

Le bonus d'objet à la CA est de +7, le bonus d'objet à la Perception de +4 et la durée de 1 h ou jusqu'à ce que vous utilisiez Sprint final, selon ce qui se produit en premier.



SÉRUM ÉLECTROCHOC

OBJET 2+

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE** **ÉLIXIR** **GUÉRISON**

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation **◆** Interagir

Ce sérum cause un électrochoc au corps pour aider à chasser les handicaps physiques. Lorsque vous buvez cet élixir, il fait un test de contre avec le modificateur de contre indiqué pour supprimer les états maladroit et affaibli d'une seule source, utilisant la source de cet état pour déterminer le niveau de contre et le DD.

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 5 po

Ce sérum a un modificateur de +6 au jet.

Type modéré ; **Niveau** 4 ; **Prix** 15 po

Ce sérum a un modificateur de +8 au jet.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 325 po

Ce sérum a un modificateur de +19 au jet.

Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 3 250 po

Ce sérum a un modificateur de +28 au jet.

OUTILS ALCHIMIQUES

Les objets suivants sont des consommables alchimiques qui ne sont pas ingérés.

COLLE UNIVERSELLE

OBJET 7

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE**

Prix 55 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activer 1 min (Interagir)

Cette étrange colle ambrée rend deux surfaces presque inséparables. Une seule fiole peut couvrir une zone correspondant à un carré de 30 cm de côté maximum et doit être utilisée en une fois pour former un seul lien entre les deux surfaces. Si l'activation est interrompue, le lien ne fonctionne pas et la colle est perdue.

Une fois que deux surfaces sont liées par de la colle suprême, elles ne peuvent être séparées qu'en réussissant un test d'Athlétisme DD 50. À moins d'être particulièrement solides, les objets affectés se brisent généralement avant que la colle ne cède, mais une créature déterminée à séparer les objets peut casser les parties reliées par la colle suprême puis les Réparer.

La colle suprême ne peut affecter des créatures que si elles sont consentantes et son lien peut être défait sans danger en exfoliant la couche superficielle de la peau ou en attendant que celle-ci se renouvelle.

COLORANT RÉVÉLATEUR

OBJET 1

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE**

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation **◆** Interagir

Activer cette fiole de liquide incolore requiert d'ajouter une petite quantité d'un autre produit chimique ou matériau, tel que du sang ou de la boue. Le liquide réagit rapidement, se transformant en une substance trouble et brun-rouge.

Une fois activé, le colorant est utilisable pendant 10 min, durée pendant laquelle vous pouvez consacrer 1 min pour en couvrir un seul objet d'un Encombrement 1 maximum ou le sol sur une seule case de 1,5 m de côté. Lorsque le colorant entre en contact avec le même produit chimique ou matériau qui l'a coloré, il prend une teinte bleu vif et reste transparent sur les zones où l'élément concerné n'est pas présent.

ENCRE FANTOMATIQUE

OBJET 1

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE**

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation 10 min (Interagir)

Cette encre bleu pâle sèche rapidement et devient totalement transparente 1 min après son application. L'encre brille en rouge lorsqu'elle est exposée à la chaleur, comme celle d'une torche ou d'une autre flamme. Cette lueur ne dure que le temps pendant lequel l'encre est exposée à la chaleur, après quoi elle redevient invisible. Le fabriquant de l'encre fantomatique peut légèrement changer la formule pour rendre l'encre sensible à la lumière du soleil, des étoiles, de la magie ou encore une lumière sans chaleur créée par un effet alchimique tel que bâton éclairant.

Lorsque le texte ne brille pas, une créature qui examine de près la surface griffonnée avec l'encre fantomatique peut détecter sa présence en réussissant un test de Perception DD 25. Sur un succès critique, elle peut suffisamment la distinguer pour utiliser Société afin de Déchiffrer un texte. Une fiole d'encre fantomatique suffit pour écrire une page entière.



MASQUE DE LIMIER**OBJET 2+**

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ✦ Interagir

Ce grand masque à utilisation unique est conçu pour pouvoir être placé par-dessus votre bouche et votre nez et activer son filtre alchimique avec une seule main. Une fois activé, le masque aiguise vos sens olfactifs et vous donne un odorat imprécis avec la portée indiquée. Vous ne pouvez pas porter d'autres masques lorsque vous utilisez un masque de limier. Lorsque vous utilisez Survie pour Pister une créature par son odeur, votre bonus de maîtrise est égal à votre niveau même si vous êtes inexpérimenté et le masque vous confère le bonus d'objet indiqué pour votre test de Survie. Le MJ détermine le DD de Survie selon la capacité de la zone à conserver une odeur plutôt que sur les indices visuels, comme d'habitude avec l'utilisation d'odorat.

Type inférieur ; **Niveau** 2 ; **Prix** 6 po

La portée est de 4,5 m, le bonus d'objet de +1 et la durée de 10 min.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 40 po

La portée est de 9 m, le bonus d'objet de +2 et la durée de 1 h.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 250 po

La portée est de 18 m, le bonus d'objet de +3 et la durée de 8 h.

ONGUENT DE SUTURE**OBJET 7**

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | GUÉRISON

Prix 55 po**Utilisation** tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette onguent collant maintient des plaies fermées et encourage une guérison naturelle rapide. Vous pouvez l'activer de différentes façons.

Activation ✦ Interagir ; **Effet.** Vous Prodiguez les premiers soins sans avoir besoin d'outils de guérisseur. Vous gagnez un bonus d'objet de +2 au test de Médecine ou vous pouvez utiliser le modificateur de Médecine de +13 de l'onguent de suture au lieu du vôtre.

Activation ✦ Interagir ; **Déclencheur.** Vous Soignez les blessures ou utilisez Médecine militaire ; **Effet.** Vous gagnez un bonus d'objet de +2 au test de Médecine déclencheur. Si vous obtenez un succès lors du test, il est transformé en succès critique.

ONGUENT D'ORIGINE**OBJET 2**

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE

Prix 6 po**Utilisation** tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ✦ Interagir

Cet onguent violet scintillant forme des liens chimiques modérés entre des objets avec une composition similaire. Vous appliquez l'onguent sur deux objets ou sur un objet et une créature. Vous pouvez déterminer s'ils ont une origine en commun (si ce sont des morceaux d'un même objet brisé ou si un poison ou une partie du corps provient de la même créature) en les maintenant ensemble avec l'onguent. S'ils ont une même origine, l'onguent devient collant.

SEL D'INTEMPORALITÉ**OBJET 4**

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE

Prix 14 po**Utilisation** tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ✦ Interagir

Vous saupoudrez ce sel sur un seul objet d'un volume maximal de 0,3 mètres cubes et d'un Encombrement inférieur ou égal à 40

pour le préserver pendant 1 semaine. Cet objet ne pourrait pas et les effets qui requièrent qu'il soit frais ne comptent pas le temps passé pendant la durée. Lorsqu'il est saupoudré sur un cadavre, ce sel allonge la période pendant laquelle une créature peut être ramenée à la vie par magie, ainsi que le temps d'attente nécessaire pour cibler à nouveau un cadavre avec le sort *communication avec les morts*. Il empêche les nuisibles de dévorer la cible (comme les vers pour un cadavre ou les mites pour un vêtement). N'importe quelle créature peut utiliser Interagir pour disperser le sel sur un objet non porté et mettre fin à cet effet.

SOLVANT UNIVERSEL**OBJET 5+**

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ✦ Interagir

Initialement créé pour dissoudre la colle suprême, ce solvant puissant peut venir à bout de n'importe quelle chose adhésive. Le solvant universel étant particulièrement efficace contre la colle suprême, il la dissout automatiquement. Il tente de contrer tout autre chose adhésive, comme une sacoche immobilisante, avec un modificateur de contre dépendant du type.

Type modéré ; **Niveau** 5 ; **Prix** 21 po

Le solvant a un modificateur de contre de +9.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 325 po

Le solvant a un modificateur de contre de +19.

Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 3 250 po

Le solvant a un modificateur de contre de +28.

POISONS ALCHIMIQUES

Les règles complètes des poisons alchimiques commencent en page 583 du *Livre de base*.

JAMBES DE PLOMB**OBJET 4**

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | BLESSURE | POISON

Prix 15 po**Utilisation** tenu à 2 mains ; **Encombrement** L**Activation** ✦ Interagir

Une fois injectée, cette toxine de synthèse se concentre dans les extrémités et les anesthésie à un stade proche de la paralysie.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 20 ; **Durée maximale** 6 rounds ;**Stade 1** ✦ d10 dégâts de poison et malus de statut de -1,5 mà toutes les Vitesses (1 round) ; **Stade 2** ✦ d6 dégâts de poison et malus de statut de -3 m à toutes les Vitesses (1 round) ;**Stade 3** ✦ d6 dégâts de poison et malus de statut de -6 m à toutes les Vitesses (1 round)**POISON CÉRULÉEN****OBJET 16**

ALCHIMIQUE | CONSOMMABLE | BLESSURE | POISON

Prix 1 450 po**Utilisation** tenu à 2 mains ; **Encombrement** L**Activation** ✦ Interagir

Concocté à partir de mélanges méticuleusement distillés d'hémostoxines serpentines, le poison céruléen est reconnu pour sa capacité à transformer les vaisseaux sanguins près de la plaie originelle, qui brillent d'une lumière vive et bleue avant d'éclater.

Jet de sauvegarde DD de Vigueur 36 ; **Durée maximale** 6 rounds ;**Stade 1** ✦ d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 12d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 3** 15d6 dégâts de poison (1 round)

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

PIÈGES ARTISANAUX

Certains rôdeurs, ainsi que les personnages dotés de l'archétype Fabricant de pièges (p. 177), installent rapidement des pièges artisanaux pour attraper leurs ennemis. Les fabriquer requiert le don Fabrication de pièges artisanaux. Les règles complètes des pièges artisanaux commencent en page 608 du *Livre de base*.

ALARME LUMINEUSE PIÈGE ARTISANAL 2

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE ARTISANAL | PIÈGE | VISUEL

Prix 5 po

En utilisant une matière ou un réactif alchimique bioluminescent, vous attachez un signal lumineux à un fil déclencheur ou à une plaque de pression. Lorsqu'une créature de taille Petite ou supérieure entre dans la case, ce signal est projeté dans le ciel. Il est visible par toutes les créatures avec une bonne visibilité sur un ciel dégagé jusqu'à 3 km de distance en journée ou jusqu'à 8 km de distance la nuit.

PIÈGE À CROCHETS PIÈGE ARTISANAL 10

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE ARTISANAL | PIÈGE

Prix 180 po

Ce piège artisanal referme ses horribles crochets métalliques sur une créature. La première créature qui entre dans la case subit 5d8 dégâts perforants et 5d8 dégâts tranchants (jet de Réflexes basique DD 27). Sur un échec critique, les crochets perforent sa chair et rendent la créature immobilisée jusqu'à ce qu'elle réussisse à S'échapper (DD 27).

PIÈGE ÉCCEURANT PIÈGE ARTISANAL 6

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | POISON | PIÈGE ARTISANAL | PIÈGE

Prix 40 po

Vous placez des substances particulièrement infâmes de façon à ce qu'elles éclaboussent une créature. La première créature qui entre dans la case doit faire un jet de Vigueur DD 20.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est malade 2.

Échec critique. La créature est malade 3.

PIÈGE ENGLOUTISSEUR PIÈGE ARTISANAL 14

CONSOMMABLE | MÉCANIQUE | PIÈGE ARTISANAL | PIÈGE

Prix 900 po

Vous fabriquez une cage hérissée en morceaux d'os, végétation particulièrement robuste ou autres matériaux de sorte qu'elle se déploie dès qu'elle est touchée. Le piège artisanal inflige 9d8 dégâts perforants à la première créature qui entre dans la case et elle doit faire un jet de Réflexes DD 31.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est projetée sur le côté par le déploiement du piège, elle subit la moitié des dégâts et est prise au dépourvu jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec. La créature est capturée, reçoit la totalité des dégâts et tombe à terre. Elle est immobilisée tant qu'elle demeure dans la cage. Elle peut se libérer en S'échappant (DD 31) ou en détruisant la cage (Solidité 5, 30 PV, immunités des objets).

Échec critique. Comme un échec, mais la créature subit le double des dégâts.

CONSOMMABLES MAGIQUES

Bien qu'ils n'aient qu'un effet fugace, ces objets magiques peuvent changer le dénouement d'une bataille ou d'une quête. Vous trouverez ces consommables magiques listés par niveau et sous-catégories aux tableaux de trésors en pages 250-251. Le *Livre de base* présente les règles complètes des catégories spéciales d'objets, comme les talismans, et les numéros des pages, où ils apparaissent, sont indiqués dans le glossaire et l'index qui commencent à la p. 266 de ce livre.

BOUGIE D'INVOCATION

OBJET 16

PEU COURANT | INVOCATION | CONSOMMABLE | DIVIN

Prix 2 000 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** -

Activation ♦ Interagir

Cette bougie dorée porte le symbole d'une divinité spécifique sur sa surface, entouré par l'iconographie de la foi de cette déité. Une fois allumée, elle brûle pendant 1 h et il est impossible de l'éteindre.

Les personnages qui Lancent des sorts divins et vénèrent la divinité représentée sur la bougie peuvent faire leurs préparatifs quotidiens à moins de 3 m de la bougie allumée pour gagner 2 emplacements de sort supplémentaires pour la journée, chacun de la moitié du niveau de sort le plus élevé que le personnage puisse lancer (par exemple, des emplacements de niveau 4 si l'incantateur peut lancer des sorts de niveau 8). Les incantateurs préparés doivent préparer les sorts de ces emplacements de sort de la même façon que leurs autres emplacements de sort.

Les emplacements de sort supplémentaires d'un incantateur obtenus grâce à la bougie sont perdus lorsque l'incantateur refait ses préparatifs quotidiens. Personne ne peut bénéficier de plus d'une *bougie d'invocation* par jour, mais plusieurs personnages peuvent profiter des effets d'une seule bougie.

BOUGIE RÉVÉLATRICE

OBJET 7

CONSOMMABLE | DIVINATION | MAGIQUE

Prix 60 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** -

Activation ♦ Interagir

Lorsqu'elle est allumée, l'étrange flamme bleue de cette bougie noire révèle la présence des créatures invisibles. Dans un rayon de 3 m autour de la bougie allumée, les créatures ne bénéficient plus de l'état invisible. Leurs silhouettes sont révélées, mais elles ne sont pas entièrement visibles, ce qui les rend masquées. Une fois allumée, la bougie brûle pendant 1 min avant que ses effets ne prennent fin. Si elle est éteinte, elle ne peut être à nouveau allumée.



ENCENS DE MORT DISTILLÉE

OBJET 12

CONSOMMABLE | MAGIQUE | NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Prix 350 po

Utilisation tenu à deux mains ; **Encombrement** -**Activation** ♦ Interagir

Cet encens noir sent la terre fraîche et la cendre. Vous activez cet encens en l'allumant, il remplit alors une émanation de 3 m de fumée grasse et d'une puissante énergie négative. Les créatures mortes-vivantes, même celles qui sont intangibles, gagnent une guérison accélérée 4 lorsqu'elles sont dans la zone. Bien que cette guérison provienne d'une énergie négative, elle n'impacte pas les créatures vivantes. Une fois allumé, il brûle pendant 1 min et il est impossible de l'éteindre.



FLÈCHE-RAMURE

OBJET 2

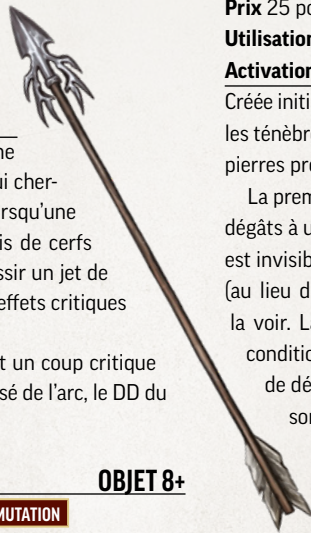
INVOCATION | CONSOMMABLE | MAGIQUE

Prix 7 po

Munitions flèche**Activation** ♦ Interagir

La création de ces flèches a été inspirée par une rencontre avec un éclairer archon à cornes qui cherchait à entraver ses ennemis sans violence. Lorsqu'une *flèche-ramure* activée touche sa cible, des bois de cerfs en sortent pour l'immobiliser. La cible doit réussir un jet de Réflexes DD 16 ou être bloquée et recevoir les effets critiques spécialisés d'un arc (*Livre de base* p. 283).

Si le coup effectué avec la *flèche-ramure* est un coup critique et que vous avez accès à l'effet critique spécialisé de l'arc, le DD du test d'Athlétisme passe à 15.



HUILE D'ANIMATION D'OBJET

OBJET 8+

PEU COURANT | CONSOMMABLE | MAGIQUE | HUILE | TRANSMUTATION

Utilisation tenu à deux mains ; **Encombrement** -**Activation** ♦♦ Interagir

Cette huile dorée est contenue dans un petit flacon bleu. En verser délicatement sur un objet le transforme en objet animé (*Bestiaire* p. 266) du même type. Par exemple, elle peut transformer une statue en statue animée. Si le niveau de l'objet animé devrait dépasser 3, l'huile ne parvient pas à l'animer.

L'objet animé a le trait sbire, ce qui signifie qu'il peut utiliser 2 actions lorsque vous lui donnez des ordres. Vous pouvez donner un ordre au tour de l'activation. L'objet reste animé pendant 1 min avant de redevenir inerte. Comme d'habitude, vous ne pouvez avoir qu'un maximum de quatre sbires sous votre contrôle.

Type huile d'animation d'objet ; **Niveau** 8 ; **Prix** 85 po**Type** huile d'animation d'objet supérieure ; **Niveau** 16 ; **Prix** 1 400 po
Vous pouvez animer un objet de niveau 11 ou inférieur.

HUILE DE NON-VIE

OBJET 1+

CONSOMMABLE | MAGIQUE | NÉCROMANCIE | NÉGATIF | HUILE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L**Activation** ♦ Interagir

Ce liquide noir provoque un grand frisson lorsqu'il répare rapidement la forme physique ou spirituelle d'une créature morte-vivante. Lorsque vous projetez de l'*huile de non-vie* sur une créature

morte-vivante, ou une créature vivante avec soins négatifs, l'huile pénètre rapidement son corps et la créature regagne le nombre de points de vie indiqué. Vous pouvez verser de l'*huile de non-vie* sur un mort-vivant intangible ; dans ce cas, la créature absorbe l'huile.

Type mineur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

L'huile rend 1d8 points de vie.

Type inférieur ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po

L'huile rend 2d8+5 points de vie.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 50 po

L'huile rend 3d8+10 points de vie.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 400 po

L'huile rend 6d8+20 points de vie.

Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 5 000 po

L'huile rend 8d8+30 points de vie.

HUILE RÉVÉLATRICE

OBJET 5

CONSOMMABLE | ÉVOCATION | MAGIQUE | HUILE

Prix 25 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L**Activation** ♦ Interagir

Créée initialement par des humains comme outil pour combattre dans les ténèbres, cette huile lumineuse contient des éclats de minuscules pierres précieuses en suspension et a une odeur d'amadou.

La première fois qu'une arme recouverte de cette huile inflige des dégâts à une créature, la blessure brille pendant 1 min. Si la créature est invisible, la localisation de la lumière fait qu'elle n'est que cachée (au lieu de non détectée) pour les créatures qui ne devraient pas la voir. La lumière supprime également tout état masqué dû aux conditions lumineuses. Si l'arme recouverte n'a toujours pas infligé de dégâts à une créature au bout d'1 h, l'huile s'estompe et perd son pouvoir.

MUNITION CORROSIVE

OBJET 7

CONSOMMABLE | ÉVOCATION | MAGIQUE

Prix 70 po

Munition toutes**Activation** ♦ Interagir

Cette munition particulière est recouverte de poussière jaune qui laisse une marque sur tout ce qu'elle touche. Lorsqu'une munition corrosive activée touche une cible, elle se dissout à travers l'armure de cette dernière. L'armure subit 1d8 dégâts d'acide persistants qui ignorent sa Solidité ; si la cible ne porte pas d'armure, elle subit elle-même les dégâts d'acide. Ces dégâts sont appliqués à la fin des tours de la cible.

La créature peut mettre fin à cet effet en utilisant une action Interagir pour chasser la poudre corrosive. Autrement, l'effet s'achève lorsque l'armure est brisée.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

MUNITION EFFRAYANTE

OBJET 6

CONSOMMABLE ÉMOTION ENCHANTEMENT TERREUR MAGIQUE MENTAL

Prix 50 po

Munition toutes

Activation ♦ Interagir

Cette munition noire et grise est recouverte de symboles occultes et de minuscules crânes souriants. Lorsqu'une *munition effrayante* activée inflige des dégâts à une créature, elle emplit son esprit de visions de ses propres échecs, tragédies et, finalement, de sa propre mort. La créature doit faire un jet de Volonté DD 20.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 1 et ne peut réduire l'intensité de l'état sous 1 avant d'utiliser une action dotée du trait concentration pour se calmer.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est effrayée 2.

MUNITION GLAÇANTE

OBJET 5

FROID CONSOMMABLE ÉVOCATION MAGIQUE

Prix 25 po

Munition toutes

Activation ♦ Interagir

Cette munition glaciale de couleur bleu foncé est froide au toucher. Lorsqu'une *munition glaçante* activée touche une cible, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur DD 19 ou être ralentie 1 pendant 1 round par le froid intense (ralentie 1 pendant 1 min sur un échec critique).

ŒIL DE BASILIC

OBJET 9

CONSOMMABLE MAGIQUE TALISMAN TRANSMUTATION VISUEL

Prix 150 po

Utilisation fixé sur un bouclier ; **Encombrement** –

Activation ♦ imaginer ; **Déclencheur.** Vous bloquez au bouclier une attaque au corps à corps avec le bouclier support.

Cette pierre verte et visqueuse brille d'une lumière vive lorsque le bouclier qu'elle orne bloque une attaque au corps à corps. Lorsque l'œil est activé, l'assaillant doit réussir un jet de Vigueur DD 25 ou être ralenti 1 pendant 1 min tandis que son corps se pétrifie lentement et partiellement.

ONGUENT DE PROTECTION

OBJET 1

ABJURATION CONSOMMABLE MAGIQUE HUILE

Prix 4 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Cette pâte scintillante a beaucoup des propriétés d'un sort de *bouclier*. Lorsque vous l'épalez sur une créature ou un objet, la cible gagne un bonus de circonstances de +1 à la CA pendant 1 round. La première fois qu'une attaque physique ou qu'un *projectile magique* touche la cible pendant ce round, l'huile supprime 5 dégâts de cette attaque ou de ce sort puis perd son effet.

PLUME DE BALISSE

OBJET 12

CONSOMMABLE DIVIN ÉVOCATION MAGIQUE TALISMAN

Prix 400 po

Utilisation fixé sur une arme ; **Encombrement** –

Activation ♦ imaginer ; **Déclencheur.** Vous infligez des dégâts, en utilisant l'arme de support, à une créature que vous avez vue commettre un acte mauvais.

Cette longue plume rouge feu semble s'enflammer à chaque fois que l'arme qu'elle orne frappe une telle créature. Lorsque vous activez la plume, la

créature que vous blessez est brûlée par une lumière sainte. Cette dernière doit réussir un jet de Volonté DD 29 ou subir un malus de statut de -2 à sa CA ainsi qu'à ses jets de sauvegarde et voir ses résistances réduites de 5. Ces effets durent jusqu'à la fin de votre prochain tour.

POTION DE BOUCLIER TEMPOREL

OBJET 13

CONSOMMABLE MAGIQUE POTION TRANSMUTATION

Prix 600 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Cette potion violette a un goût amer et semble se troubler lorsqu'elle est agitée. Quand vous buvez une *potion de bouclier temporel*, vous êtes figé dans le temps pendant 2d4 rounds. Vous ne pouvez ni agir ni être ciblé, vous devenez immunisé contre tous les effets et vous disparaîsez de votre espace. Pour l'univers, vous n'existez tout simplement plus pendant la durée de la potion. Les durées des effets vous ciblant lorsque vous buvez la potion sont suspendus jusqu'à ce qu'elle ne fasse plus effet.

À la fin de la durée de la potion, vous revenez dans le cours du temps normal et dans votre espace (si ce dernier est occupé, vous êtes déplacé sur l'espace inoccupé le plus proche). Les effets avec une durée ne vous affectent plus, comme si le temps n'était pas passé. Si vous êtes dans la zone d'un effet créé pendant que vous étiez hors du temps, vous subissez immédiatement ces effets à votre retour. Le MJ peut choisir que d'autres changements ayant eu lieu pendant votre absence vous affectent également à votre retour (si le sol sur lequel vous étiez s'est écroulé par exemple).

POTION DE DÉGUISEMENT

OBJET 5+

PEU COURANT CONSOMMABLE MAGIQUE MÉTAMORPHOSE POTION TRANSMUTATION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Lorsque vous buvez cette potion, vous prenez l'apparence d'un type spécifique de créature pendant 2d12 h. Le type de créature est déterminé lors de la création de la potion. Par exemple, vous pouvez avoir une *potion de déguisement d'elfe* ou une *potion de déguisement de grenouille*. Boire la potion ne permet pas de savoir combien de temps elle va durer ; le MJ lance les dés en secret.

Le déguisement ne change ni vos traits, ni vos statistiques et ne vous donne aucun des pouvoirs spéciaux de la créature que vous imitez. Elle peut affecter les objets que vous portez ou tenez (par exemple, votre nouvelle forme peut ne pas avoir de pouce opposable). La potion vous fait rétrécir jusqu'à une taille Petite ou maintient votre taille si la créature fait votre taille ou plus. Par exemple, si vous êtes de taille Moyenne et buvez une *potion de déguisement de géant du feu*, vous prendrez l'apparence voulue mais garderez votre taille Moyenne. La créature doit appartenir à un type spécifique («léopard» ou un «lion» plutôt que «félin», «géant du feu» ou «ogre» plutôt que «géant»), mais la potion ne peut pas vous donner l'apparence d'une créature individuelle spécifique.

Les effets de cette potion utilisent les mêmes règles que l'activité Se déguiser de la compétence Duperie. Les autres pensent toujours que vous êtes une créature du type choisi sauf s'ils Cherchent activement. Vous gagnez un bonus de statut de +4 à votre DD de Duperie contre de tels tests de Perception et vous ajoutez votre niveau même si vous êtes inexpérimenté.

Type inférieur ; **Niveau** 5 ; **Prix** 30 po ; **Conditions de fabrication.**

Les matières premières doivent inclure un peu de sang, de chair ou un cheveu de la créature que la potion vous permettra d'imiter.

Type modéré ; **Niveau** 8 ; **Prix** 100 po ; **Conditions de fabrication.**

Les matières premières doivent inclure un peu de sang, de chair ou un cheveu de la créature que la potion vous permettra d'imiter. La potion peut augmenter votre taille jusqu'à Grande si la créature vous dépasse et peut vous rétrécir jusqu'à une taille Très Petite. Cela ne change aucune de vos statistiques à l'exception de votre allonge (0 m) pour une créature Très Petite.

Type supérieur ; **Niveau** 11 ; **Prix** 300 po

En buvant une *potion de déguisement*, il vous faut imaginer la forme spécifique que vous voulez prendre et la potion vous transformera ainsi. Vous pouvez essayer de Vous déguiser en un individu spécifique, mais vous devez faire un test de Duperie.

POTION DE FUITE INSTANTANÉE **OBJET 1**

CONSOMMABLE | MAGIQUE | POTION | TRANSMUTATION

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Le bouchon d'une *potion de fuite instantanée* est conçu pour s'ouvrir facilement dans des circonstances dangereuses. Lorsque vous buvez cette potion, vous êtes en fuite pendant 1 min et vous gagnez un bonus de statut de +12 m à toutes vos Vitesses pour la durée de votre fuite. Vous Marchez rapidement immédiatement.

POTION DE PARTAGE DE SOUVENIRS **OBJET 1**

CONSOMMABLE | DIVINATION | MAGIQUE | MENTAL | POTION

Prix 4 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Une *potion de partage de souvenirs* peut transférer les souvenirs d'une créature à une autre. Pour placer un souvenir dans la potion, vous devez tenir la fiole et vous concentrer sur un souvenir en particulier pendant 1 min. Ce dernier doit représenter 1 seul événement, lieu, personne ou couvrir 1 min environ. Le fluide clair prend une teinte scintillante rappelant le souvenir concerné et prend un goût légèrement sucré.

Lorsqu'il boit la potion, le buveur obtient un souvenir très clair et pourra ensuite s'en rappeler aussi facilement que ceux qu'il a vraiment vécus. Un buveur non consentant peut refuser d'absorber le souvenir.

POTION DE REPRÉSAILLES **OBJET 1+**

CONSOMMABLE | ÉVOCATION | MAGIQUE | POTION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

La *potion de représailles* existe en quatre versions : acide, froid, électricité et feu, chacune scintillant d'une couleur rappelant l'énergie qu'elle contient. Pendant 1 min après avoir bu une *potion de représailles*, vous dégagéz une faible aura de cette énergie et une créature qui vous touche (par une attaque à mains nues ou un sort avec une portée contact par exemple) subit des dégâts de ce type. Les versions modérées, supérieures et majeures infligent également des dégâts à une créature adjacente qui vous touche avec une Frappe d'arme au corps à corps.

Type mineur ; **Niveau** 1 ; **Prix** 4 po

L'aura inflige 1 dégât.

Type inférieur ; **Niveau** 3 ; **Prix** 12 po

L'aura inflige 1d4 dégâts.

Type modéré ; **Niveau** 6 ; **Prix** 50 po

L'aura inflige 2d4 dégâts.

Type supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 400 po

L'aura inflige 3d6 dégâts.

Type majeur ; **Niveau** 18 ; **Prix** 5 000 po

L'aura inflige 4d8 dégâts.

POTION GECKO **OBJET 1**

CONSOMMABLE | MAGIQUE | POTION | TRANSMUTATION

Prix 3 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Une potion gecko est un liquide gluant et brun contenant des grains de sable en suspension. Pendant 5 min après avoir bu cette potion, des milliers de poils microscopiques poussent sur le bout de vos doigts et vous permettent de vous accrocher à des choses. Vous gagnez un bonus d'objet de +1 pour Escalader et Escamoter un objet et à votre DD de Réflexes contre des tentatives de Désarmement.

POTION TONIFIANTE **OBJET 1+**

INVOCATION | CONSOMMABLE | MAGIQUE | POTION

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ♦ Interagir

Cette fiole étroite semble contenir une eau claire et propre et dégage une odeur légèrement fruitée. Boire une *potion tonifiante* vous nourrit par magie comme si vous aviez consommé une portion journalière de nourriture et d'eau. La potion a un goût léger et agréable et ses particularités sont choisies à la création de la potion.

Type *potion tonifiante* ; **Niveau** 1 ; **Prix** 3 po

Type *potion tonifiante supérieure* ; **Niveau** 7 ; **Prix** 55 po

Une *potion tonifiante supérieure* vous nourrit pour 1 semaine au lieu d'1 jour et répartit les quantités de façon constante et saine tout au long de la semaine.

POUDRE RÉVEILLE-CADAVRE **OBJET 8+**

PEU COURANT | CONSOMMABLE | MAGIQUE | NÉCROMANCIE

Utilisation tenu à deux mains ; **Encombrement** -

Activation ♦♦ Interagir

Ce sac noir contient ce qui ressemble à de la fine poudre d'os. La saupoudrer en formant un symbole particulier sur un cadavre le transforme en créature morte-vivante. Le type de créature morte-vivante dépend de l'état du cadavre : soit un squelette, soit un zombie (*Bestiaire* p. 314 et 340 respectivement). Si le niveau du mort-vivant devrait être supérieur à 3, la poudre ne parvient pas à l'animer. Le corps doit être d'une taille et d'un type appropriés pour le mort-vivant que vous souhaitez créer. Il vous faut par exemple verser la poudre sur le squelette d'un cheval pour créer un cheval squelettique. Si plus d'un mort-vivant du niveau accordé peut correspondre, comme un garde ou un champion squelettique pour un squelette humanoïde de taille Moyenne, vous pouvez choisir.

Le mort-vivant animé a le trait sbire, ce qui signifie qu'il peut utiliser 2 actions lorsque vous lui donnez des ordres. Vous pouvez donner un ordre au tour de l'activation. La créature morte-vivante est animée pendant 1 min avant de reprendre sa forme de cadavre. Comme d'habitude, vous ne pouvez avoir qu'un maximum de quatre sbires sous votre contrôle.

Type *poudre réveille-cadavre* ; **Niveau** 8 ; **Prix** 100 po

Type *poudre réveille-cadavre supérieure* ; **Niveau** 16 ; **Prix** 1 500 po
Vous pouvez animer un mort-vivant de niveau 11 ou inférieur.

OBJETS MAGIQUES PERMANENTS ET RUNES

Ces objets magiques étranges et impressionnants peuvent être les trésors d'audacieuses aventures ou les résultats de recherches et d'un travail acharné dans l'atelier d'un artisan. Tout comme les objets permanents, ils peuvent être utilisés de nombreuses fois par un aventurier. Vous trouverez ces objets permanents listés par niveau et sous-catégories aux tableaux de trésors en p. 250-251.

Les règles complètes des types spéciaux d'objets, comme les bâtons et les baguettes, se trouvent dans le *Livre de base* et les numéros des pages où ils apparaissent sont indiqués dans le glossaire et l'index qui commencent à la p. 266 de ce livre.

ACCESSOIRE DE L'INFILTRÉ OBJET 5

ILLUSION | MAGIQUE

Prix 150 po

Utilisation tenu à une main ; Encombrement 1

Cette élégante *canne épée de frappe +1* sert aussi bien d'accessoire de mode que d'arme cachée pour entrer dans des événements de la haute société, où les armes ne sont généralement pas autorisées.

Activation ♦ Interagir ; **Effet.** Vous tournez la garde de la canne épée et faites entrer par magie la lame dans la canne. Tant que la lame est dans la canne, elle ne peut pas être dégainée et gagne les avantages d'une sort d'*aura magique* de niveau 3 pour paraître non-magique. Les observateurs passifs ne peuvent pas faire de test pour remarquer qu'il s'agit d'autre chose qu'un ordinaire, bien que magnifique, accessoire de mode. Ceux qui l'examinent attentivement peuvent le remarquer, mais cela reste extrêmement difficile (Perception DD 30). Activer à nouveau la canne épée libère la lame et vous permet de la dégainer normalement.

AILÉ RUNE 13+

MAGIQUE | TRANSMUTATION

Utilisation gravée sur une armure

Cette rune est un glyphe qui tourbillonne à l'avant d'une armure. Une grande paire d'ailes transparentes et éphémères sortent du dos de l'armure.

Activation ♦♦ sur ordre, Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Vous tracez la rune sur l'avant de la cuirasse et les ailes éphémères de l'armure deviennent tangibles, ce qui vous accorde une Vitesse de vol de 8 m ou de votre Vitesse au sol, selon la plus basse. Cet effet dure 5 min ou jusqu'à ce que vous le Révoquiez. À la fin de l'effet, les ailes disparaissent complètement et réapparaissent sous leur forme transparente 1 h après.

Type ailé ; Niveau 13 ; Prix 2 500 po

Type ailé supérieur ; Niveau 19 ; Prix 35 000 po

Une fois activées, les ailes restent tangibles indéfiniment. Vous pouvez Révoquer l'activation si vous le désirez et vous n'avez pas à attendre 1 h avant d'activer la rune à nouveau.

ANNEAU PASSE-FEU OBJET 10

PEU COURANT | INVOCATION | FEU | INVESTI | MAGIQUE | TÉLÉPORTATION

Prix 940 po

Utilisation porté ; Encombrement –

Cet anneau rouge foncé est orné de symboles couleur cendre et dégage une faible odeur de fumée.

Activation ♦♦ imaginer, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous Marchez rapidement (ou Creusez ou Volez si vous avez

les Vitesses correspondantes) à travers n'importe quel feu assez gros pour vous contenir, y compris des feux magiques. Vous disparaissiez dans le feu sans subir aucun dégât. Vous pouvez percevoir tous les feux assez gros à moins de 30 m de l'endroit où vous avez disparu et vous réémergez de l'un d'eux, soit dans les flammes, soit à côté. Si vous terminez votre déplacement dans le feu, il vous affecte normalement.

ARBALÈTE À LENTILLES SPECTRALES OBJET 8

PEU COURANT | INVOCATION | MAGIQUE | TÉLÉPORTATION

Prix 450 po

Utilisation tenu à deux mains ; Encombrement 2

Cette *arbalète spectrale de frappe +1* a un ensemble de lentilles en cristal et de pièces en argent sur sa crosse et semble étrangement légère.

Activation ♦ imaginer ; **Fréquence** une fois par minute ; **Effet.** Vous regardez à travers les lentilles de l'arbalète pour viser et vous gagnez ainsi une vision imprécise sur le plan éthéré avec une portée de 18 m qui s'ajoute à vos sens habituels pour le reste de votre tour. Pendant la durée de l'effet, votre prochaine Frappe avec l'*arbalète à lentilles spectrales* peut également affecter les cibles dans le plan éthéré sur les 18 premiers mètres du tir.

ARDOISES DE CORRESPONDANCE OBJET 13

DIVINATION | MAGIQUE

Prix 2 450 po

Utilisation tenu à 2 mains ; Encombrement L

Ces deux ardoises d'environ 20 cm de haut et de large ont des cadres ornés identiques. Elles sont fabriquées par paire et chacune fonctionne uniquement avec son double. Si l'une des ardoises d'une paire est brisée, l'autre éclate en morceaux non-magiques. Le prix indiqué correspond à une paire d'ardoises.

Activation ♦♦ Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Vous utilisez une craie pour écrire jusqu'à 25 mots sur une ardoise. Pendant que vous écrivez, vos mots apparaissent également sur l'autre ardoise de la paire, peu importe la distance qui les sépare, tant qu'elles sont dans le même plan. Effacer une ardoise revient à effacer les deux. Chacune peut être activée une fois par heure.



BAGUETTE DE CHAMPS DE NEIGE OBJET 14+

FROID | ÉVOCATION | MAGIQUE | BAGUETTE

Utilisation tenu à 1 main ; Encombrement L

Cette baguette est une tige fine de glace bleutée.

Activation Lancer un sort ; **Fréquence** une fois par jour plus surcharger ; **Effet.** Vous lancez *cône de froid*. Le sol de la zone du sort est recouvert par une neige épaisse et devient un terrain difficile pendant 1 min.

Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 14 ;
Prix 4 500 po

Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 18 ;
Prix 24 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *cône de froid* du niveau approprié.

BAGUETTE D'ÉCLAIR CRÉPITANT **OBJET 8+**

ÉLECTRICITÉ ÉVOCACTION MAGIQUE BAGUETTE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette baguette est faite de deux plaques de cuivre séparées par un cœur en céramique.

Activation Lancer un sort ; **Fréquence** une fois par jour plus surcharger ; **Effet.** Vous lancez *éclair*, mais la zone du sort est deux fois plus large (deux lignes adjacentes et parallèles de 36 m) et les créatures qui ratent leurs jets de sauvegarde sont prises au dépourvu pendant 1 round.

Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 8 ; **Prix** 500 po

Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Type sort de niveau 6 ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 500 po

Type sort de niveau 8 ; **Niveau** 18 ; **Prix** 24 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation d'*éclair* du niveau approprié.



BAGUETTE DE L'ARAIGNÉE **OBJET 7+**

INVOCATION MAGIQUE POISON BAGUETTE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Le manche de cette baguette est un morceau de bois de rose de 12 cm, mais la majorité de sa longueur est constituée d'une paire de pattes d'araignée tordues et recouvertes d'une toile.

Activation Lancer un sort ; **Fréquence** une fois par jour plus surcharger ; **Effet.** Vous lancez *toile*, mais ses fils sont empoisonnés. Toute créature qui rate son test d'Athlétisme ou son jet de Réflexes pour traverser la toile subit 1d6 dégâts de poison.

Type sort de niveau 2 ; **Niveau** 7 ; **Prix** 360 po

Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po

Les fils infligent 2d6 dégâts de poison et 1d6 dégâts de poison persistants.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *toile* du niveau approprié.



BAGUETTE DE NUIT SANS ESPOIR **OBJET 6+**

TÉNÉBRES ÉVOCACTION MAGIQUE BAGUETTE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

La baguette est une tige de fer forgé noir.

Activation Lancer un sort ; **Fréquence** une fois par jour plus surcharger ; **Effet.** Vous lancez *ténèbres*. Chaque créature qui termine son tour dans la zone du sort doit réussir un jet de Volonté DD 20 ou être effrayée 1 (ou effrayée 2 sur un échec critique).

Type sort de niveau 2 ; **Niveau** 6 ; **Prix** 250 po

Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 10 ; **Prix** 1 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *ténèbres* du niveau approprié.

BAGUETTE DE VIE DÉBORDANTE **OBJET 9+**

GUÉRISON MAGIQUE NÉCROMANCIE POSITIF BAGUETTE

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette baguette en albâtre a un cristal transparent à son extrémité.

Activation Lancer un sort ; **Fréquence** une fois par jour plus surcharger ; **Effet.** Vous lancez *guérison* au niveau indiqué. Après avoir lancé le sort, au début de votre prochain tour, la magie de guérison restante jaillit de la baguette et vous soigne, comme si vous aviez lancé la version à 1 action du sort *guérison* sur vous avec le même niveau de sort. Vous ne gagnez cet avantage qu'une seule fois, même si vous lancez plusieurs sorts de *guérison* avec des *baguettes de vie débordante* au même tour.

Type sort de niveau 3 ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po

Type sort de niveau 4 ; **Niveau** 11 ; **Prix** 1 400 po

Type sort de niveau 5 ; **Niveau** 13 ; **Prix** 3 000 po

Type sort de niveau 6 ; **Niveau** 15 ; **Prix** 6 500 po

Type sort de niveau 7 ; **Niveau** 17 ; **Prix** 15 000 po

Type sort de niveau 8 ; **Niveau** 19 ; **Prix** 40 000 po

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *guérison* du niveau approprié.

BÂTON DE LA PROVIDENCE **OBJET 6+**

DIVINATION MAGIQUE BÂTON

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** 1

Un grand symbole stylisé d'œil orne le sommet de ce bâton en bois et représente le regard vigilant des forces divines. Le porteur du bâton peut guider et protéger car il voit les récompenses et les tragédies que réserve le futur. Lorsque vous brandissez ce bâton, vous gagnez un bonus d'objet de +1 aux tests de Survie pour Vous orienter ou Subsister et aux tests de Religion pour Vous souvenir.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type bâton de la Providence ; **Niveau** 6 ;
Prix 230 po

- **Tours de magie** assistance divine, lumière
- **Niveau 1** bénédiction, création d'eau
- **Niveau 2** augure, création de nourriture, détection de l'invisibilité, rapport

Type bâton de la Providence supérieur ; **Niveau** 10 ;
Prix 900 po

- **Niveau 3** chemin sûr (p. 216), guide du pèlerin
- **Niveau 4** délivrance des malédictions, immunité

contre les sorts, rapport

Type bâton de la Providence majeur ; **Niveau** 14 ; **Prix** 4 100 po

- **Niveau 5** œil indiscret, détection de l'invisibilité, immunité contre les sorts
- **Niveau 6** immunité contre les sorts, barrière étincelante (p. 214), vision lucide

Type bâton de la Providence ultime ; **Niveau** 20 ; **Prix** 64 000 po

- **Niveau 7** égide énergétique, immunité contre les sorts
- **Niveau 8** inspiration divine, immunité contre les sorts
- **Niveau 9** prémonition, présence écrasante, immunité contre les sorts

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

BÂTON DE VENGEANCE DE LA NATURE

OBJET 10+

ÉVOCACTION MAGIQUE BÂTON

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** 1

Ce bâton épais est en bois d'aubépine nouveau. Lorsqu'il est utilisé comme une arme, un *bâton de vengeance de la nature* a en permanence les effets de *gourdin magique*.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type bâton de vengeance de la nature ; **Niveau** 10 ; **Prix** 900 po

- **Tour de magie** *entrave*
- **Niveau 1** *décharge électrique, morsure d'araignée*
- **Niveau 2** *sphère de feu, vomissement de nuée* (p. 227)
- **Niveau 3** *cloué à terre, mur d'épines*
- **Niveau 4** *malédiction bestiale* (p. 220), *pointes de pierre* (p. 223)

Type bâton de vengeance de la nature supérieur ;

Niveau 14 ; **Prix** 4 000 po

- **Niveau 5** *nuage mortel, contrôle de l'eau*
- **Niveau 6** *dard du ver pourpre, entraves végétales*

Type bâton de vengeance de la nature majeur ;

Niveau 18 ; **Prix** 24 000 po

- **Niveau 7** *explosion de lumière, éruption volcanique*
- **Niveau 8** *tremblement de terre, vents punitifs*

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués, plus une incantation de *gourdin magique*.



Conditions de fabrication. Fournir une incantation de tous les sorts de la liste et à tous les niveaux indiqués.

BOÎTE RÉPLICATERRE

OBJET 9

PEU COURANT DIVINATION MAGIQUE SCRUTATION

Prix 575 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette belle boîte en bois est décorée de runes naines et ses charnières, ainsi que sa serrure, sont en fer forgé. La boîte contient quelques poignées de sable fin.

Activation 1 min (imaginer, Interagir) ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Vous gardez la boîte fermée et, tout en visualisant la terre autour de vous, vous faites tourner la boîte dans le sens horaire trois fois avant de la secouer doucement trois fois. Lorsque vous ouvrez la boîte, le sable s'est réorganisé pour former une maquette du terrain qui vous entoure dans un rayon de 18 m. Elle montre les détails des chemins, des collines, des talus, des rochers et même des structures artificielles tels que des murs, des fossés et des tunnels si elles sont en pierre et en terre. Si vous êtes sous terre, elle dévoile les tunnels et les creux dans la terre dans un rayon de 18 m à votre profondeur actuelle. Le sable garde cette forme jusqu'à ce que vous refermiez la boîte.

BÂTON DE VISION IMPOSSIBLE

OBJET 6+

PEU COURANT ILLUSION MAGIQUE BÂTON

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** 1

Ce bâton étrange en bois de chêne est orné d'un ensemble de pierres précieuses en forme d'yeux qui semblent se déplacer et onduler dans le coin de vos yeux. Lorsque vous brandissez ce bâton, vous pouvez voir à travers ces yeux en utilisant vos sens visuels normaux (ce qui inclut tout avantage de sorts affectant votre vision, comme *détection de l'invisibilité*). Vous pouvez déplacer le bâton pour voir les choses derrière des angles, au-dessus de vous ou dans des lieux pouvant accueillir le bâton mais pas votre tête. Cela ne vous procure pas une ligne d'effet suffisante pour cibler des créatures derrière des angles. Les yeux sont aussi vulnérables que les vôtres et peuvent être affectés par tout ce qui altère votre vision, comme un flash aveuglant de lumière.

Activation. Lancer un sort ; **Effet.** Vous dépensez un certain nombre de charges du bâton pour lancer un sort de sa liste.

Type bâton de vision impossible ; **Niveau** 6 ; **Prix** 230 po

- **Tour de magie** *hébètement*
- **Niveau 1** *terreur, douleur fantôme*
- **Niveau 2** *augure, paranoïa*

Type bâton de vision impossible supérieur ; **Niveau** 12 ; **Prix** 1 800 po

- **Niveau 3** *lueurs hypnotiques, paralysie*
- **Niveau 4** *myriade d'yeux* (p. 222), *assassin imaginaire*
- **Niveau 5** *géométrie déconcertante* (p. 219)

Type bâton de vision impossible majeur ; **Niveau** 16 ; **Prix** 10 000 po

- **Niveau 6** *furie aveugle* (p. 218), *calamité imaginaire*
- **Niveau 7** *dangereuses visions, déformer l'esprit*

Type bâton de vision impossible ultime ; **Niveau** 20 ; **Prix** 70 000 po

- **Niveau 8** *chant spirituel, danse incontrôlable*
- **Niveau 9** *chant énigmatique, ennemi subconscient*

BOTTES DE FEU INFERNAL

OBJET 13

ÉVOCACTION FEU INVESTI MAGIQUE

Prix 3 000 po

Utilisation porté ; **Encombrement** 1

Ces lourdes bottes sont faites d'un métal noirci, elles sont toujours chaudes au toucher et des braises rougeoyantes sortent des talons. Lorsque vous portez des *bottes de feu infernal*, vous gagnez une résistance 10 aux dégâts de feu.

Activation ♦♦ Interagir ; **Fréquence** une fois par minute ; **Effet.**

Marcher rapidement. Chaque case que vous traversez en Marchant rapidement est brûlée par des flammes infernales et devient un terrain dangereux pendant 1 min. Une créature qui traverse l'un de ces espaces subit 3d6 dégâts de feu.

BOUCLIER EXPLOSIF

OBJET 5

ÉVOCACTION MAGIQUE

Prix 25 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** 1

La magie de ce bouclier en bois (Solidité 3, 12 PV, SR 6) frappe vos ennemis lorsque le bouclier est détruit.

Activation ♦ Interagir ; **Déclencheur.** Le *bouclier explosif* est détruit ;

Effet. Le bouclier explose, infligeant 4d6 dégâts perforants à chaque créature dans un cône de 4,5 m (jet de Réflexes basique DD 19).

CAPE PASSE-TERRE

OBJET 15

TERRE INVESTI MAGIQUE TRANSMUTATION

Prix 6 500 po

Utilisation cape portée ; **Encombrement** –

Cette robe marron et dorée vous recouvre de la tête aux pieds. Sa matière lourde n'est pas dérangée par le vent et pend immobile comme de la pierre.

Activation ♦ Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Vous

Creusez dans la terre et la pierre à votre Vitesse au sol et ne laissez aucun tunnel ou indice de votre passage. Si vous terminez votre déplacement dans de la roche solide, vous êtes projeté dans l'espace dégagé le plus proche et subissez 1d6 dégâts contondants par tranche de 1,5 m entre la fin de votre déplacement et l'espace dégagé.

CHAUDRON AMBULANT**OBJET 1****INVESTI | MAGIQUE | TRANSMUTATION****Prix** 12 po**Encombrement** 4

Ce chaudron en fer se tient sur des pieds en fer robuste reproduisant les pattes d'un corbeau. Un chaudron ambulant a une Vitesse au sol de 8 m et peut être utilisé comme un outil pour Fabriquer des potions, des huiles ou d'autres liquides.

Pour une action unique dotée des traits audible et concentration, vous pouvez ordonner au chaudron de vous suivre ou de rester sur place. Lorsqu'il vous suit, le chaudron fait de son mieux pour rester à moins de 9 m de vous, mais ses déplacements maladroits sont trop imprécis pour le diriger dans une rencontre de combat ou une autre situation où chaque seconde et les placements précis comptent. Il peut transporter des ingrédients de potions et autres liquides jusqu'à un Encombrement 2 en vous suivant, mais s'il est surchargé ou que vous ajoutez autre chose, il reste sur place, refuse de se déplacer et attend 10 min après que vous avez enlevé l'excès.

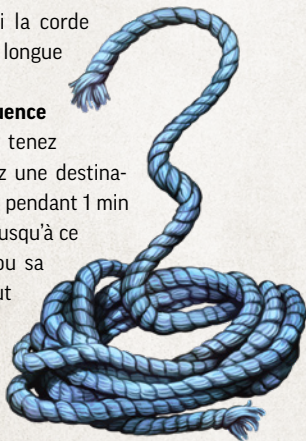
**CORDE D'ESCALADE****OBJET 3+****MAGIQUE | TRANSMUTATION****Utilisation** tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Cette corde en soie a une longueur de 15 m et peut soutenir jusqu'à 1 500 kg. Si la corde est coupée, seule la partie la plus longue garde sa magie.

Activation **◆** Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous tenez un bout de la corde et indiquez une destination du doigt. La corde s'anime pendant 1 min et se déplace de 3 m par round jusqu'à ce qu'elle atteigne la destination ou sa longueur maximale. La corde peut se déplacer sur des surfaces horizontales ou verticales inoffensives, mais elle ne peut pas s'élever sans une surface pour la supporter. Lorsque la corde est animée, vous pouvez utiliser une action Interagir pour agiter la corde et lui donner l'un des ordres suivants : s'immobiliser, s'attacher solidement à l'objet le plus proche, se détacher, faire un nœud ou le défaire.

Type corde d'escalade inférieure ; Niveau 3 ; **Prix** 45 po**Type corde d'escalade modérée** ; Niveau 5 ; **Prix** 125 po

Vous pouvez activer la *corde d'escalade modérée* une fois par heure au lieu d'une fois par jour.



Type corde d'escalade supérieure ; Niveau 7 ; **Prix** 300 po
Vous pouvez activer la *corde d'escalade supérieure* sans limite de fréquence.

CRI DE LA MÉDUSE**OBJET 13+****MAGIQUE | TRANSMUTATION****Utilisation** tenu à une main ; **Encombrement** 1

Le visage effrayant d'une tête de méduse tuée fixe les observateurs de ce bouclier en acier (Solidité 13, 52 PV, SR 26). Ce bouclier est fourni avec une couverture en cuir épais pour cacher la tête.

Activation **◆◆** Interagir (visuel) ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous révélez le visage de la méduse et focalisez son regard sur une créature à moins de 9 m. Le bouclier lance *chair en pierre* avec une portée de 9 m.

Type cri de la méduse ; Niveau 13 ; **Prix** 3 000 po

Type cri de la méduse supérieur ; Niveau 16 ; **Prix** 9 000 po

Un *cri de la méduse supérieur* (Solidité 15, 60 PV, SR 30) a une fréquence d'activation d'une fois par heure au lieu d'une fois par jour et le DD est de 35.

Conditions de fabrication. Les matériaux initiaux bruts doivent inclure une tête de méduse.

EFFRAYANTE**RUNE 5+****ÉMOTION | ENCHANTEMENT | TERREUR | MAGIQUE | MENTAL****Utilisation** gravée sur une arme

Lorsque vous obtenez un coup critique avec cette arme, la cible est effrayée 1.

Type effrayante ; Niveau 5 ; **Prix** 160 po**Type effrayante supérieure** ; Niveau 12 ; **Prix** 2 000 po

Lorsque vous obtenez un coup critique avec cette arme, la cible est effrayée 2.

GANTS D'AFFECTION**OBJET 8****ÉMOTION | ENCHANTEMENT | INVESTI | MAGIQUE | MENTAL****Prix** 500 po**Utilisation** gants portés ; **Encombrement** –

Ces gants de soie blanche sont ornés de cœurs rouges qui luisent faiblement lorsque vous êtes adjacent à une personne à laquelle vous tenez particulièrement. Ils apaisent votre esprit et vous confèrent un bonus d'objet de +1 aux tests de Diplomatie.

Activation **◆** Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Vous serrez les mains d'une créature consentante pour laquelle vous avez de forts sentiments positifs (quelle que soit leur nature). La créature gagne un bonus de statut de +1 à ses jets de sauvegarde et 10 points de vie temporaires pendant 10 min. Si la créature partage vos sentiments, vous gagnez les mêmes avantages et, pendant la durée de l'effet, lorsque vous obtenez tous les deux un succès sur un jet de sauvegarde contre un effet d'émotion qui cause des émotions négatives, ils deviennent des succès critiques.



INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

HARNOIS DE TRIOMPHE

OBJET 9+

PEU COURANT | ABJURATION | INVESTI | MAGIQUE

Utilisation armure portée ; **Encombrement** 4

Les plates métalliques de ce *harnois de résilience +1* sont recouvertes par un tabard étincelant, orné d'un blason divisé en quatre parties. Ce blason enregistre magiquement vos récentes victoires et dépeint un triomphe dans chacune des quatre parties, ce qui vous permettra de faire appel à ces victoires pendant de futures batailles.

Activation imaginer ; **Déclencheur.** Vous tuez ou détruisez une créature d'un niveau égal ou supérieur à celui de votre *harnois de triomphe* (ajusté comme d'habitude si vous y ajoutez des *runes fondamentales*). Cette créature doit avoir l'un des traits listés dans la seconde activation ; **Effet.** Vous ordonnez à l'armure de commémorer votre victoire. Le blason du tabard change pour incorporer l'héraldique liée à la créature tuée et la victoire y est inscrite. Si vous avez déjà enregistré quatre victoires, choisissez celle qui sera remplacée par la nouvelle.

Activation imaginer, Interagir ; **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Vous touchez l'une des quatre parties du blason représentant l'une de vos victoires afin de vous souvenir de votre triomphe sur cette créature. Cette dernière disparaît du tabard et, pendant 1 min, vous gagnez une résistance 5 à un type de dégâts basé sur le trait de la créature (vous gagnez une résistance à un seul type, même si la créature a plus d'un trait qui pourrait s'appliquer).

- **Aberration ou fée** mental
- **Céleste** bon
- **Créature artificielle** poison
- **Dragon ou élémentaire** un type d'énergie correspondant à l'un des traits du dragon ou de l'élémentaire
- **Fiélon** mauvais
- **Mort-vivant** négatif
- **Vase** précision et la résistance est 10

Type *harnois de triomphe* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 675 po

Type *harnois de triomphe supérieur* ; **Niveau** 15 ; **Prix** 5 500 po
L'armure est un *harnois de résilience supérieure +2*. Vous pouvez utiliser la seconde activation une fois par minute au lieu d'une fois par heure et la résistance conférée est 10 ou 20 pour la résistance de la vase contre les dégâts de précision.

LAME ANTI-MAGIE

OBJET 7

ABJURATION | MAGIQUE

Prix 320 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

La garde de cette *main-gauche de frappe +1* est ornée de glyphes surnaturels qui la protègent de la magie. Lorsque vous bénéficiez du bonus de circonstances de +1 à la CA conféré par le trait parade de cette arme, vous pouvez également appliquer ce bonus de circonstances à vos jets de sauvegarde contre les sorts qui vous ciblent.

MANCHES SANS FOND

OBJET 4+

INVOCATION | EXTRADIMENSIONNEL | INVESTI | MAGIQUE

Utilisation habit porté ; **Encombrement** L

Cette robe ample comporte de grandes manches volumineuses qui contiennent chacune un espace extradimensionnel. Chacun de ces espaces fonctionne comme un *sac sans fond* pouvant contenir des objets jusqu'à un Encombrement 5 (pour un total d'Encombrement 10) mais aucun objet individuel ne doit dépasser un Encombrement 1 ; ces

manches deviennent légèrement lourdes à mesure que vous atteignez leur capacité maximale. Vous pouvez ajouter ou retirer un objet d'une manche avec une seule main libre pour une action Interagir.

Si une manche est complètement vide, vous pouvez placer votre propre familier dans cet espace extradimensionnel. Il peut vivre confortablement dans votre manche pendant 1 h, après quoi il commence à s'asphyxier. Quand il est dans votre manche, il ne peut pas être affecté ou ciblé par un effet, mais vous ne bénéficiez pas de vos pouvoirs de maître. Un familier peut sortir de la manche de son propre chef avec une action unique dotée des traits manipulation et déplacement. Vous ne pouvez placer aucune autre créature dans vos manches et votre familier doit avoir une taille maximale Très Petite. Si votre familier est dans votre manche, vous ne pouvez pas y placer d'objets.

Type *manches sans fond* ; **Niveau** 4 ; **Prix** 100 po

Type *manches sans fond supérieures* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 600 po

Chaque manche peut porter des objets jusqu'à un Encombrement 20 et un familier peut y survivre pendant 4 h.

MASQUE DE CONCEPTUALISATION

OBJET 11

DIVINATION | INVESTI | MAGIQUE | MENTAL

Prix 1 200 po

Utilisation masque porté ; **Encombrement** –



Ces étranges masques sont constitués d'une capuche en pierre fine et d'un voile violet étincelant rappelant l'éon pléroma qui les a offerts aux mortels dans l'espoir que le partage des moyens de communication éons réduit les malentendus et les conflits au sein des civilisations mortelles. Un *masque de conceptualisation* recouvre tout votre visage mais n'altère ni votre vue ni vos autres sens.

Activation Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.**

Vous perdez la capacité de produire un langage pour communiquer sans mot par une série de projections psychiques. Cela fonctionne comme la télépathie avec une portée de 30 m, mais le message est compréhensible par toutes les créatures, qu'elles parlent une langue ou non. Cependant, lorsque vous communiquez avec des non-éons, votre message est souvent vague et mystérieux. L'effet dure 10 min.

MASQUE DE LA BANSHE

OBJET 9+

AUDIBLE | INVESTI | MAGIQUE | NÉCROMANCIE | NÉGATIF

Utilisation masque porté ; **Encombrement** –

Ce demi-masque bleu glacé est orné par un sourire diabolique argenté qui recouvre la bouche du porteur mais ne masque pas le reste du visage. Vous gagnez un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intimidation.

Activation imaginer, Interagir ; **Fréquence** une fois par jour ;

Effet. Le masque émet un cri à glacer le sang qui inflige 6d10 dégâts négatifs à chaque créature vivante dans une émanation de 6 m (jet de Vigueur basique DD 25).

Type *masque de la banshie* ; **Niveau** 9 ; **Prix** 700 po

Type *masque de la banshie supérieur* ; **Niveau** 19 ; **Prix** 35 000 po

Le bonus d'objet aux tests d'Intimidation est de +3. Activer un *masque de la banshie supérieur* lance un sort *plainte d'outre-tombe* de niveau 9 (DD 41) qui affecte toutes les créatures vivantes de la zone.

Conditions de fabrication. Fournir une incantation de *plainte d'outre-tombe*.

PIÈCE TRUQUÉE EN ARGENT

OBJET 1

DIVINATION MAGIQUE

Prix 3 po

Utilisation tenu à une main ;
Encombrement -

Cette pièce en argent usée et d'apparence anodine représente le buste d'un monarque anonyme côté face et un oiseau majestueux côté pile. Vous pouvez lancer la pièce sans l'activer, auquel cas elle suit les règles normales de la probabilité.

Activation ♦ Interagir ; **Effet.** Vous frottez votre pouce sur une des faces de la pièce en visant à influencer le destin, puis vous la lancez en l'air. Quelle que soit la façon dont vous tranchez la chose (en laissant tomber la pièce par terre, en la retournant sur le dos de votre main ou en la récupérant dans votre paume ouverte), elle atterrit toujours avec la face que vous avez frottée vers le haut.



PRÉPARÉ

RUNE 6+

ÉVOCACTION MAGIQUE

Utilisation gravée sur une armure

Une rune *préparé* attire les pièces d'une armure les unes vers les autres, ce qui permet de la revêtir plus facilement et rapidement. Vous pouvez revêtir une armure légère avec cette rune pour une activité à trois actions ou une armure intermédiaire ou lourde en 1 min.

Type préparé ; Niveau 6 ; Prix 200 po

Type préparé supérieur ; Niveau 11 ; Prix 1 200 po

Vous pouvez revêtir une armure légère avec une rune *préparé supérieur* pour une action unique ou une armure intermédiaire ou lourde pour une activité à trois actions.

SCEPTRE D'ANNULATION

OBJET 20

RARE ABJURATION MAGIQUE

Prix 75 000 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** 1

Ce puissant sceptre magique est hostile à toutes les magies.

Activation ♦♦ Interagir ; **Effet.** Vous touchez un effet ou un objet magique avec le sceptre et essayez de contrer l'effet ou l'objet. Quel que soit le résultat, le *sceptre d'annulation* ne peut plus être activé pendant 2d6 h. Sur un succès, l'effet ou l'objet est désactivé pour la même durée et s'il a une durée, elle continue de s'écouler pendant ce temps. Si vous le choisissez, vous pouvez à la place drainer complètement la magie du *sceptre d'annulation* sur un succès afin de drainer pareillement la magie de l'effet ou de l'objet. Si vous faites cela, les deux deviennent entièrement non-magiques et leur magie ne peut être récupérée, même par le sort *recréer*.

Le *sceptre d'annulation* échoue automatiquement à contrer la plupart des artefacts et objets aussi puissants, mais il réagit de façon explosive lorsqu'il est activé contre une *sphère d'annihilation* sans test de contre (*Guide du maître* p. 113).

TARGE SOMPTUEUSE

OBJET 2

ILLUSION MAGIQUE

Prix 35 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Une *targe somptueuse* (Solidité 3, 6 PV, SR 3) est richement ornée de dorures et de pierres précieuses qui scintillent à la lumière. Lorsque vous la levez, la *targe somptueuse* vous confère un bonus d'objet de +1 aux tests de Duperie pour Feinter.

Activation ♦ imaginer ; **Fréquence** une fois par jour ; **Déclencheur.** Vous Feintez ; **Conditions.** Vous levez la *targe somptueuse* ; **Effet.** Tandis que vous Feintez, la *targe somptueuse* brille puissamment. Si vous réussissez à Feinter, la cible est éblouie pendant 1 round.

TRANCHECHIEU QUADRI-RUNIQUE

OBJET 12

PEU COURANT FROID ÉLECTRICITÉ ÉVOCACTION FEU MAGIQUE

Prix 1 700 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Ce *tranchechien de frappe* +2 est manifestement l'œuvre d'un artisan brillant mais belliqueux qui favorisait la polyvalence à la sécurité. Quatre gemmes en forme de dents longent le tranchant de la lame et trois d'entre elles brillent (une rouge feu, une bleu glacé et une crépitante d'étincelles), tandis que la dernière est d'un noir étincelant. Chacune de ces pierres incarne une rune de propriété d'arme, mais une seule peut être active à la fois.



Activation ♦ Interagir ; **Effet.** Vous faites pivoter la gemme correspondant à la rune désirée : la rouge pour *enflammé*, la bleue pour *froid* ou la jaune pour *foudre*. Vous recevez 1d6 dégâts du type infligé par la rune choisie. Vous pouvez faire pivoter la pierre noire pour désactiver la rune de propriété active sans subir de dégât.

URNE FUNÉRAIRE

OBJET 9

MAGIQUE NÉCROMANCIE NÉGATIF

Prix 700 po

Utilisation tenu à une main ; **Encombrement** -

Cette urne en étain scellée contient les cendres d'un ancêtre bienveillant dont un fragment de l'esprit s'efforce de vous protéger.

Activation ↻ imaginer ; **Déclencheur.** Vous devriez devenir condamné ou voir l'intensité de cet état augmenter ; **Conditions.** Les cendres ne sont pas condamnées ; **Effet.** Les cendres de l'urne interviennent et prennent l'état condamné à votre place, vous ne prenez pas ou n'augmentez pas l'intensité de l'état condamné. Chaque nuit, après une bonne nuit de sommeil, vous pouvez réduire l'intensité de votre propre état condamné ou de celui de l'urne, mais pas les deux.

Activation ♦ imaginer, Interagir (attaque) ; **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** L'urne lance un carreau d'énergie négative sur un ennemi à moins de 9 m. Faites un jet d'attaque de sort contre la CA de la cible en utilisant un modificateur de +15 ou votre propre modificateur de jet d'attaque de sort, selon le plus élevé. Sur un succès, le carreau inflige 4d4 dégâts négatifs (le double sur un succès critique).

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX

GLOSSAIRE ET INDEX

Cette annexe contient les références des pages pour les termes-clés de ce supplément, des définitions partielles pour de nombreuses règles et concepts et les définitions complètes des traits présentés dans ce livre. De nombreuses entrées font référence au *Livre de base* en utilisant l'abréviation « LB ».

- aasimar** (trait). Une créature avec ce trait a l'héritage aasimar polyvalent. Les aasimars sont des héritiers des plans qui descendent d'êtres célestes. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des aasimars. p. 34-36
- aberration**. (trait) Les aberrations sont des créatures venant d'au-delà des plans ou des créatures issues de l'ordre naturel mais corrompues.
- abjuration** (trait). Les effets et objets magiques dotés de ce trait sont associés à l'école de magie d'abjuration, qui privilégie la magie protectrice et de défense.
- accès**. Vous pouvez sélectionner un élément de règles peu courant si vous répondez aux critères présentés dans son entrée accès. p. 4
- action hostile**. Une action hostile est une action susceptible de blesser une autre créature ou de lui nuire, directement ou indirectement, mais pas une action susceptible de faire du mal à l'insu de son auteur.
- Activer un objet** (activité). Vous utilisez les composants nécessaires à l'activation d'un objet alchimique ou magique. La quantité d'actions requises varie en fonction de l'objet. LB p. 532-533
- adamantium** (matériau) LB p. 574
- additif**. (trait) Les dons avec le trait additif vous permettent d'utiliser des actions pour ajouter des substances spéciales à vos bombes ou élixirs. Vous ne pouvez ajouter qu'un seul additif à un objet alchimique. Ajouter un second additif revient à gâcher l'objet. Vous pouvez généralement utiliser les actions avec le trait additif seulement quand vous êtes en train de préparer un objet alchimique imprégné et certaines d'entre elles ne peuvent être accomplies qu'avec l'action Alchimie rapide. Le trait additif est toujours accompagné d'un niveau, comme « additif 2 ». Un additif ajoute son niveau à celui de l'objet alchimique que vous modifiez. Le résultat de cette addition indique le nouveau niveau du mélange. Le niveau d'objet du mélange ne peut pas être supérieur à votre niveau d'alchimie avancée. LB p. 75
- affliction**. Une affliction peut affecter une créature sur une longue durée et évoluer en suivant plusieurs stades. Les plus courantes sont les malédictions, les maladies et les poisons. LB p. 457-458
- agile** (trait d'arme). Le malus d'attaques multiples que vous subissez avec cette arme lors de la deuxième attaque de votre tour est de -4 au lieu de -5 et de -8 au lieu de -10 pour la troisième attaque et les suivantes dans le tour.
- air** (trait). Les effets dotés du trait air permettent de manipuler ou de créer de l'air. Ceux qui permettent de manipuler l'air n'ont aucun effet dans le vide ou une zone dépourvue d'air. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'air ou ont une connexion magique avec cet élément.
- alchimique** (trait). Les objets alchimiques sont alimentés par les réactions de réactifs alchimiques. Les objets alchimiques ne sont pas magiques et n'émettent pas d'aura magique. p. 252-255, LB p. 576-587
- alchimiste** (classe) p. 106-107, LB p. 71-81
- objets alchimiques p. 252-255, LB p. 576-587
- alchimiste** (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe alchimiste.
- alignement** (type de dégâts). Une catégorie générale de dégâts qui regroupe les dégâts chaotiques, mauvais, bons et loyaux. LB p. 452
- apparition** (trait). Un danger doté de ce trait est bien souvent l'écho de quelqu'un qui a connu une fin tragique. Apaiser une apparition nécessite souvent de terminer ce qu'elle a laissé d'inachevé. Une apparition qui n'a pas été convenablement apaisée revient toujours au bout d'un certain temps.
- arcane** (trait). Cette magie découle de la tradition arcanique, qui repose sur la logique et la rationalité. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. LB p. 299
- archétype** (trait). Ce don est associé à un archétype.
- archétype** p. 148-199, LB p. 219-231
- argent** (matériau) LB p. 574
- arme** p. 248, LB p. 278-286
- armes magiques p. 261-265, LB p. 543-546
 - runes p. 260, LB p. 611-616
- armure** (objet magique) p. 260-264, LB p. 274-276
- runes p. 260-264, LB p. 611-616
- ascendance** p. 6-47, LB p. 33-59

- attaque** (trait). Un pouvoir doté de ce trait permet d'attaquer. Pour chaque attaque que vous faites au-delà de la première lors de votre tour, vous subissez un malus d'attaques multiples. LB p. 446-447
- attaque à mains nues**. Toute attaque dotée du trait mains nues, généralement effectuées en utilisant un membre de votre corps au lieu d'une arme ou d'un sort. LB p. 278
- audible** (trait). Les actions et les effets audibles dépendent du son. Une action possédant le trait audible peut seulement être accomplie avec succès si la créature qui y fait appel peut parler ou produire autrement les sons nécessaires. Un sort ou un effet doté du trait audible affecte seulement les cibles qui peuvent l'entendre. Cela ne s'applique qu'aux parties sonores de l'effet, telles que déterminées par le MJ. Cet effet est différent d'un effet de son, ce dernier affectant même les cibles qui ne peuvent pas l'entendre (comme les cibles sourdes) tant que l'effet lui-même produit un son.
- avantages d'alchimie basiques**. Certains archétypes qui vous octroient des pouvoirs permettant d'utiliser l'alchimie à la manière d'un alchimiste vous confèrent ces avantages. p. 150
- avantages d'incantation basiques**. Ces avantages sont conférés par les archétypes incantateurs. p. 149-150
- avantages d'incantation experts**. Ces avantages sont conférés par les archétypes incantateurs. p. 150
- avantages d'incantation maîtres**. Ces avantages sont conférés par les archétypes incantateurs. p. 150
- baguette** (trait). Une baguette contient un unique sort que vous pouvez lancer une fois par jour. LB p. 551-552
- barbare** (classe) p. 108-111, LB p. 82-93
- barbare** (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe barbare.
- barde** (classe) p. 112-115, LB p. 94-103
- sorts de composition 228, LB p. 386-387
 - liste de sorts occultes p. 212-213, LB p. 311-313
- barde** (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe barde.
- bâton** (trait). Cet objet magique contient des sorts, généralement suivant un même thème, qui permettent à l'incantateur de lancer des sorts supplémentaires une fois qu'il a préparé le bâton. p. 261-262, LB p. 553-556
- bâtons** (objets magiques) p. 261-262, LB p. 553-556
- blessure** (trait). Ce poison est inoculé par le biais de dégâts infligés à sa cible. LB p. 583
- bombe** (trait). Une bombe alchimique réunit des composants alchimiques volatils qui explosent quand la bombe percute une créature ou un objet. La plupart des bombes alchimiques infligent des dégâts, mais certaines d'entre elles causent d'autres effets. 252-253, LB p. 577-579
- bon** (trait). Les effets bons permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement bon. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins mauvais ou aux serviteurs divins des divinités mauvaises. Une créature dotée de ce trait est d'alignement bon. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par une créature bonne.
- bouclier** (objet magique) p. 260-262, LB p. 557-559
- bretteur** (classe) p. 55-65
- archétype multiclasse p. 153
- bretteur** (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe bretteur.
- céleste** (trait). Les créatures qui sont originaires des plans d'alignement bon ou qui bénéficient d'une connexion importante avec ceux-ci sont appelées des célestes. Les célestes peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.
- champion** (classe). p. 116-121, LB p. 104-115
- sorts de dévotion p. 228-229, LB p. 387-388
- champion** (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe champion.
- changelin** (trait). Une créature avec ce trait a l'héritage changelin polyvalent. Les changelins sont les rejetons de guenaudes et de membres d'autres ascendances humanoïdes. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des changelins. p. 30-31
- chaotique** (trait). Les effets chaotiques permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement chaotique. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins loyaux ou aux serviteurs divins des divinités loyales. Une créature dotée de ce trait est d'alignement chaotique. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par une créature chaotique.
- classe** p. 52-143, LB p. 67-69
- combat monté** LB p. 477-478
- compagnon animal** p. 144-145, LB p. 214-218
- compétence** (trait). Un don général doté du trait compétence améliore vos compétences et leurs actions ou vous confère de nouvelles actions liées à une compétence. Un don doté de ce trait peut être sélectionné quand votre classe vous confère un don de compétence ou un don

général. Un don d'archétype doté du trait compétence peut être sélectionné à la place d'un don de compétence si vous vous possédez le don de dévouement de cet archétype.

composition (trait). Vous utilisez un type de Représentation pour lancer un tour de magie de composition ou un sort focalisé. Si le sort comprend un composant verbal, vous devez accomplir une représentation audible et s'il comprend un composant somatique, votre représentation doit être visuelle. Ce sort adopte tous les traits de la représentation que vous accomplissez. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de composition par tour et vous ne pouvez en avoir qu'un seul d'actif à la fois. Si vous lancez un autre sort de composition, tous les effets en cours de votre sort de composition précédent prennent fin immédiatement. LB p. 386-387

concentration (trait). Une action dotée de ce trait nécessite de faire appel à un degré important de concentration mentale et de discipline.

consommable (trait). Un objet avec ce trait ne peut être utilisé qu'une seule fois. Sauf indication contraire, il est détruit après son activation. Les objets consommables comprennent les objets alchimiques et les objets magiques consommables, tels que les parchemins et les talismans. Quand un personnage crée des objets consommables, il peut les faire par lots de quatre. p. 252-259, LB p. 560-572

contre. On appelle ainsi la tentative d'annulation d'un effet par un autre. LB p. 459

convoqué (trait). Une créature appelée par un sort ou un effet d'invocation gagne le trait convoqué. Une créature convoquée ne peut pas en convoquer d'autres, créer des objets de valeur, ni lancer de sort exigeant un coût. Elle dispose du trait sbire. Si elle tente de lancer un sort d'un niveau supérieur ou égal au sort qui l'a convoquée, celui-ci prend le pas sur la magie de convocation avec les conséquences suivantes : le sort de la créature convoquée échoue et le sort de convocation prend fin. La créature convoquée possède sinon les pouvoirs habituels d'un individu de son espèce. Elle attaque généralement vos ennemis de son mieux. Si vous êtes en mesure de communiquer avec elle, vous pouvez tenter de lui donner des ordres, mais c'est au MJ de déterminer dans quelle mesure elle les suit.

La créature convoquée utilise ses deux actions du tour dès que vous avez fini de Lancer le sort. Une créature convoquée ne peut pas contrôler de rejeton ou d'autres créatures qu'elle génère et chaque créature de ce type reprend son état inaltéré (généralement un cadavre dans le cas d'un rejeton) une fois que la créature convoquée est partie. Si son statut n'est pas clair, c'est au MJ de trancher. Divers sorts et effets permettent de bannir une créature convoquée. Une telle créature est automatiquement bannie si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort qui l'a appelée se termine.

créature artificielle (trait). Une créature artificielle est une créature non naturelle qui est animée par une force autre que la nécromancie. Les créatures artificielles sont souvent dénuées d'intelligence. Elles sont immunisées contre les maladies, l'état paralysé et le poison et leur Solidité peut dépendre du type de matériaux constituant leur corps. Les créatures artificielles ne sont pas des créatures vivantes, mais elles ne sont pas non plus mortes-vivantes. Quand une créature artificielle est réduite à 0 point de vie, elle est détruite.

crépusculaire (trait). Une créature avec ce trait a l'héritage crépusculaire polyvalent. Les crépusculaires sont imprégnés des mêmes énergies que les psychopompes. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des crépusculaires. p. 37-38

croc-en-jambe à distance (trait d'arme). Cette arme peut être utilisée pour effectuer un Croc-en-jambe avec la compétence Athlétisme à une distance égale au premier facteur de portée de l'arme. Le test de compétence subit un malus de circonstances de -2. Vous pouvez ajouter le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus au test. Comme lorsqu'on utilise une arme de corps à corps pour un croc-en-jambe, un croc-en-jambe à distance n'inflige pas de dégâts quand on l'utilise pour l'action Croc-en-jambe. Ce trait n'apparaît généralement que pour les armes de jet. p. 248

DD de classe. Le DD de classe établit la difficulté qu'il y a à surmonter certains pouvoirs offerts par la classe de votre personnage. DD de classe = 10 + bonus de maîtrise + modificateur de caractéristique essentielle. LB p. 29

DD de sort. Votre DD de sort représente la difficulté qu'ont les créatures à résister à vos sorts à l'aide de jets de sauvegarde ou à les contrer. DD des sorts = 10 + modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. LB p. 448

déclencheur. Une situation précise qui vous permet d'utiliser une réaction ou une action gratuite. LB p. 462

de jet (trait d'arme). Vous pouvez lancer cette arme pour une attaque

à distance ; elle devient une arme à distance lorsqu'elle est lancée. Ajoutez votre modificateur de Force au jet de dégâts, comme pour une arme de corps à corps. Lorsque ce trait est associé à une arme de corps à corps, il inclut également le facteur de portée. Les armes à distance dotées de ce trait utilisent le facteur de portée spécifié dans l'entrée Portée de l'arme.

demi-elfe (trait). Une créature dotée de ce trait est mi-humaine, mi-elfe. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des demi-elfes. LB p. 51, 55

demi-orc (trait). Une créature dotée de ce trait est mi-humaine, mi-orc. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des demi-orcs. LB p. 51, 55

déplacement (trait). Une action dotée de ce trait consiste en un déplacement d'un espace à un autre. LB p. 474

désarmer (trait d'arme). Vous pouvez utiliser cette arme pour Désarmer avec la compétence Athlétisme, même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque (le cas échéant) en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test de Désarmer en utilisant l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour qu'elle subisse les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique. Même avec un succès critique, vous avez toujours besoin d'une main libre si vous voulez prendre l'objet.

détection (trait). Les effets possédant ce trait tentent de déterminer la présence ou l'emplacement d'une personne, d'un objet ou d'une aura.

deux mains (trait d'arme). Cette arme peut être maniée à deux mains. Cela change le dé de dégâts de votre arme à la valeur indiquée. Ce changement s'applique à tous les dés de dégâts de l'arme, tels que ceux provenant de runes de frappe.

dévouement (trait). Vous devez sélectionner un don doté de ce trait pour ajouter un archétype à votre personnage. LB p. 219

dhampir (trait). Une créature avec ce trait a l'héritage dhampir polyvalent. Ces créatures humanoïdes sont les rejetons immortels de vampires et de membres d'autres ascendances. p. 32-33

diabie (trait). Les diables sont une famille de félons originaire des Enfers, dont la majorité est irrémédiablement d'alignement loyal mauvais. Ils possèdent généralement vision dans le noir supérieure, une immunité contre le feu et sont télépathes.

divin (trait). Cette magie est issue de la tradition divine. Elle tire sa puissance de divinités ou de sources comparables. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. LB p. 299

divination (trait). L'école de magie de divination est basée sur l'obtention ou le transfert d'informations, ou la prédiction d'événements.

domaine LB p. 441

don. Un pouvoir que vous gagnez ou choisissez et qui dépend de l'ascendance, de l'historique, de la classe, de la formation générale ou des compétences de votre personnage. Certains dons confèrent des actions spéciales.

- don général p. 201-209

- don de compétence (don général qui améliore des compétences) p. 201-209

dragon (trait). Les dragons sont des créatures reptiliennes généralement ailées ou douées du pouvoir de voler. Ils sont pour la majorité capables d'utiliser un souffle et sont immunisés contre le sommeil et la paralysie.

druide (classe) p. 122-123, LB p. 116-127

sorts d'ordre LB p. 389-390

- liste de sorts primordiaux LB p. 313-315

druide (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe druide.

eau (trait). Les effets dotés du trait eau permettent de manipuler ou de créer de l'eau. Ceux qui permettent de manipuler de l'eau n'ont aucun effet dans une zone dépourvue d'eau. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'eau ou ont une connexion magique avec cet élément.

éclaboussure (trait). Quand vous utilisez une arme de jet dotée du trait éclaboussure, vous n'ajoutez pas votre modificateur de Force au jet de dégâts. Si une attaque dotée du trait éclaboussure se solde par un échec, un succès ou un succès critique, toutes les créatures dans un rayon de 1,5 m autour de la cible (y compris cette dernière) reçoivent les dégâts d'éclaboussure indiqués. Sur un échec (mais pas un échec critique), la cible de l'attaque reçoit tout de même les dégâts d'éclaboussure. Ajoutez les dégâts d'éclaboussure aux dégâts initiaux infligés à la cible avant d'appliquer ses résistances ou ses faiblesses. Les dégâts d'éclaboussure ne se multiplient pas sur un coup critique. LB p. 577

électricité (trait). Les effets qui possèdent ce trait infligent des dégâts d'électricité. Une créature dotée de ce trait a une connexion magique avec l'électricité.

INTRODUCTION

ASCENDANCES
ET HISTORIQUES

CLASSES

ARCHÉTYPES

DONS

SORTS

OBJETS

GLOSSAIRE
ET INDEX



élémentaire (trait). Les élémentaires sont des créatures directement liées à un élément et originaires des plans élémentaires. Les élémentaires n'ont pas besoin de respirer.

elfe (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des elfes. Les elfes sont un peuple mystérieux aux riches traditions magiques et savantes. Ils possèdent généralement vision nocturne. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des elfes. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des elfes. p. 42, LB p. 34-37

élixir (trait). Les élixirs sont des liquides alchimiques qui s'utilisent en se buvant. p. 253-254, LB p. 579-550

émotion (trait). Cet effet altère les émotions d'une créature. Les effets dotés de ce trait possèdent toujours le trait mental. Certaines créatures qui ont subi un entraînement spécial ou celles qui sont douées d'une intelligence mécanique ou artificielle sont immunisées contre les effets d'émotion.

enchantement (trait). Les effets et les objets magiques qui possèdent ce trait sont associés à l'école de magie d'enchantement, qui est basée sur le contrôle mental, l'altération des émotions et d'autres effets mentaux.

énergie (type de dégâts). Une catégorie générale de dégâts qui regroupe les dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu, de force, négatifs, positifs et de son. LB p. 452

enquêteur (classe) p. 66-77

- archétype multiclasse p. 152

enquêteur (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe enquêteur.

ensorceleur (classe) p. 124-127, LB p. 128-139

- sorts de lignage p. 229-231, LB p. 390-394

- liste de sorts p. 212-213, LB p. 306-315

ensorceleur (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe ensorceleur.

équipement p. 248-249, LB p. 270-295

esprit (trait). Les esprits sont des créatures éphémères qui possèdent une existence spirituelle mais sont généralement dénuées de forme physique.

évoocation (trait). Les effets et les objets magiques qui possèdent ce trait sont associés à l'école de magie d'évoocation, qui est basée sur l'utilisation d'énergie et de forces élémentaires.

exploration (trait). Une activité dotée de ce trait se déroule en plus d'un tour et ne peut généralement être entreprise que pendant le mode exploration. LB p. 479-480

extradimensionnel (trait). Cet effet ou objet crée un espace extradimensionnel. Un effet extradimensionnel placé dans un autre espace extradimensionnel cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il en soit retiré.

faiblesse. Augmente la quantité de dégâts reçus en fonction de leur type. LB p. 453

familier. Une Très Petite créature qui possède un lien mystique avec vous. p. 146-147, LB p. 217-218

fée (trait). Les créatures originaires du Premier Monde sont appelées des fées.

félide (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des félides. Les félides sont des humanoïdes aux traits félins. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des félides. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des félides.

fer froid (matériau) LB p. 575

feu (trait). Les effets dotés du trait feu infligent des dégâts de feu ou permettent de créer ou manipuler du feu. Ceux qui permettent de manipuler du feu n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de feu. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de feu ou ont une connexion magique avec cet élément.

fiélon (trait). Les créatures originaires des plans d'alignement mauvais ou qui possèdent une forte connexion à ceux-ci sont appelées des fiélons. Les fiélons peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.

finesse (trait d'arme). Vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité à la place de votre modificateur de Force pour les jets d'attaque avec cette arme de corps à corps. Vous utilisez toujours votre modificateur de Force pour calculer les dégâts.

Certaines actions possédant le trait coup de grâce peuvent aussi conférer un effet en cas d'échec. Les effets ajoutés en cas d'échec ne s'appliquent pas en cas d'échec critique. Si vous réussissez un coup de grâce, vous pouvez quand même choisir d'appliquer l'effet d'échec à la place. Par exemple, vous pourriez faire ce choix si l'attaque n'inflige pas de dégâts à cause d'une résistance. p. 58

force (trait). Les effets qui possèdent ce trait infligent des dégâts de force ou créent des objets faits de force magique pure.

formule. Une recette ou des instructions permettant de Fabriquer un objet. LB p. 293-294

fortune (trait). Un effet de fortune altère vos jets de dés à votre avantage.

Vous ne pouvez pas bénéficier de plus d'un effet de fortune par jet de dés. Si plusieurs effets de fortune s'appliquent à un jet de dé, vous devez choisir lequel utiliser. Si un effet de fortune et un effet d'infortune devraient s'appliquer à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement. LB p. 449

froid (trait). Les effets possédant ce trait infligent des dégâts de froid. Les créatures qui possèdent ce trait ont une connexion magique au froid.

général (trait). Un type de don qui peut être choisi par tous les personnages, peu importe leur ascendance et leur classe, tant qu'ils possèdent les prérequis. Vous pouvez sélectionner un don doté de ce trait quand votre classe vous confère un don général. LB p. 255

gnome (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des gnomes. Les gnomes sont de petits êtres qui ont un talent inné pour la magie, sont avides de nouvelles expériences et possèdent généralement vision nocturne. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des gnomes. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des gnomes. p. 43, LB p. 42-45

gobelin (trait). Une créature dotée de ce trait peut être originaire de nombreux types de tribus, notamment des tribus de gobelins, de hobgobelins et de gobelours. Les gobelins ont généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des gobelins. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des gobelins. p. 44, LB p. 38-41

guérison (trait). Un effet de guérison soigne le corps d'une créature, généralement en lui permettant de regagner des points de vie, mais parfois en le soignant de maladies ou d'autres effets handicapants.

guerrier (classe) p. 128-127, LB p. 140-153

guerrier (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe guerrier.

halfelin (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des halfelins. Ces petits êtres sont de sympathiques vagabonds qui ont la réputation d'être chanceux. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des halfelins. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des halfelins. p. 45, LB p. 46-49

handicap. Un handicap soumet une créature à des états et d'autres effets négatifs. Quand une créature est affectée par un nouveau handicap, elle perd ses précédents handicaps. LB p. 487

héritage polyvalent. Les héritages polyvalents peuvent être sélectionnés par les personnages de presque toutes les ascendances au lieu d'un héritage spécifique à une seule ascendance. p. 28-29

héritage. Un choix qui vous permet de mieux préciser votre ascendance. LB p. 33

- héritage polyvalent P. 28-29

héritier des plans. Ces héritages polyvalents représentent les individus descendant d'un ancêtre planaire éloigné ou étroitement liés à un autre plan. p. 34-41

historique p. 48-51, LB p. 60-64

homme-rat (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des hommes-rats. Les hommes-rats sont des humanoïdes qui ressemblent à des rats. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des hommes-rats. p. 12-15

huile (trait). Les huiles sont des gels, des onguents, des pâtes ou des baumes magiques que l'on applique sur un objet et qui sont consommés lors du processus. p. 257, LB p. 560-561

humain (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des humains. Les humains se présentent sous la forme d'une multitude de peuples et sont réputés pour leurs capacités d'adaptation. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des humains. p. 46, LB p. 50-51

humanoïde (trait). Les créatures humanoïdes raisonnent et agissent de manière comparable aux humains. Elles ont généralement deux bras et deux jambes sur lesquelles elles se dressent.

illusion (trait). Les effets et les objets magiques qui possèdent ce trait sont associés à l'école de magie d'illusion, qui privilégie la création de faux stimuli sensoriels. LB p. 297

immunité temporaire. Si une créature gagne une immunité temporaire, elle est immunisée contre les effets précisés par l'immunité. Cependant, cette immunité n'a aucune incidence sur les effets infligés par d'autres causes que celle à l'origine de l'immunité temporaire. LB p. 453

immunité. Une immunité permet à une créature d'ignorer tous les dégâts, effets ou conditions d'un certain type. LB p. 451-453

- immunité temporaire LB p. 453

imprégné (trait). Vous créez un objet alchimique avec le trait imprégné quand vous utilisez vos réactifs imprégnés. Cet objet a une durée de vie limitée au bout de laquelle il devient inerte. Tous les effets non permanents de vos objets alchimiques imprégnés, à l'exception des

afflictions comme les poisons à action lente, prennent fin quand vous entamez vos préparatifs quotidiens. LB p. 72, 75

infortune (trait). Un effet d'infortune altère vos jets de dés à votre désavantage. Vous ne pouvez pas subir plus d'un effet d'infortune par jet de dés. Si plusieurs effets d'infortune devraient s'appliquer, le MJ décide lequel est le pire et l'applique. Si un effet de fortune et un effet d'infortune devraient s'appliquer à un même jet de dé, les deux s'annulent et vous lancez les dés normalement. LB p. 449

intangible (trait). Une créature (ou un objet) intangible n'a pas de forme physique. Il peut ainsi traverser les objets solides, y compris les murs. Quand une créature intangible se trouve dans un objet, elle ne peut pas percevoir, attaquer ou interagir avec quoi que ce soit qui se trouve hors de cet objet et, si elle commence son tour dans un objet, elle est ralentie 1. Une créature tangible peut traverser une créature intangible, mais elle ne peut pas terminer son déplacement dans l'espace de cette dernière.

Une créature intangible ne peut pas faire de test basé sur la Force contre une créature ou un objet physique (mais elle le peut contre des créatures ou objets intangibles), sauf si les objets concernés possèdent la rune de propriété spectrale. De la même manière, une créature tangible ne peut pas faire de test basé sur la Force contre une créature ou un objet intangible. Les créatures intangibles sont immunisées contre les effets ou états associés à un corps physique, comme les maladies, les poisons et les dégâts de précision. Elles ont généralement une résistance contre tous les dégâts (sauf les dégâts de force et les dégâts des Frappes portées avec la rune de propriété spectrale) et doublent leur résistance contre les dégâts non magiques.

intermède (trait). Une activité dotée de ce trait dure au moins une journée et peut seulement être entreprise lors d'un intermède. LB p. 481

investi (trait). Un personnage ne peut pas porter plus de 10 objets magiques dotés du trait investi. Si le personnage n'a pas investi l'objet, aucun de ces effets magiques ne s'applique et il ne peut pas être activé. Le personnage bénéficie cependant des propriétés physiques normales de l'objet (un chapeau lui permet ainsi de protéger sa tête de la pluie). LB p. 531

Investir un objet (activité) Vous imprégnez un objet de votre énergie en le revêtant. LB p. 531

invocation (trait). Les effets et objets magiques possédant ce trait sont associés à l'école de magie d'invocation, qui implique généralement la convocation, la création, la téléportation ou le déplacement de choses d'un lieu à un autre.

jet d'attaque de sort. Vous faites un jet d'attaque de sort quand votre magie vous permet de cibler spécifiquement une créature. Votre malus d'attaques multiples s'applique à ce type d'attaques. modificateur de jet d'attaque de sort = modificateur de caractéristique d'incantation + bonus de maîtrise + autres bonus + malus. LB p. 447-448

jusqu'à vos prochains préparatifs quotidiens. Un sort avec cette durée est actif jusqu'à vos prochains préparatifs. Vous pouvez étendre sa durée en laissant son emplacement de sort ouvert. LB p. 304

justicier (trait). Utiliser des actions et des pouvoirs avec le trait justicier alors que vous êtes sous votre identité sociale peut dévoiler votre statut de justicier. p. 181-182

kobold (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des kobolds. Les kobolds sont des humanoïdes reptiliens dont la taille est généralement Petite et qui possèdent vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des kobolds. p. 16-18

lié à la malédiction (trait). Lancer les sorts possédant ce trait augmente la sévérité de votre malédiction d'oracle. En général, seuls les sorts de révélation possèdent ce trait. Vous ne pouvez pas lancer de sort lié à la malédiction si vous ne possédez pas de malédiction d'oracle. p. 89

lignée (trait). Un don avec ce trait indique qu'un personnage descend d'un type particulier de créature. Vous ne pouvez avoir qu'un don de lignée. Vous pouvez choisir un don de lignée seulement au niveau 1 et vous ne pouvez pas utiliser un réapprentissage pour perdre ou gagner ce don. p. 28

linguistique (trait). Un effet doté de ce trait repose sur la compréhension d'une langue. Un effet linguistique qui cible une créature fonctionne seulement si la cible comprend la langue que vous parlez.

liste de sorts divins p. 212, LB p. 309-311

liste de sorts occultes p. 212-213, LB p. 311-313

liste de sorts primordiaux p. 213, LB p. 313-315

- maîtrises initiales LB p. 68

liste des sorts arcaniques p. 212, LB p. 306-309

litanie (trait). Les litanies sont des sorts de dévotion spéciaux, typiquement utilisés par les champions, qui coûtent une action unique et qui

confèrent généralement une immunité temporaire aux autres litanies.

loyal (trait). Les effets loyaux permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement loyal. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins chaotiques ou aux serviteurs divins des divinités chaotiques. Une créature dotée de ce trait est d'alignement loyal. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par une créature loyale.

lumière (trait). Les effets de lumière prennent le pas sur les ténèbres non magiques qui couvrent une zone et peuvent contrer les ténèbres magiques. Vous devez généralement cibler directement de la magie de ténèbres avec votre magie de lumière afin de la contrer, mais certains sorts tentent automatiquement de contrer ces ténèbres.


magicien (classe) p. 130-131, LB p. 154-165


- liste des sorts arcaniques p. 212, LB p. 306-309

magicien (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe magicien.

magique (trait). Quelque chose doté du trait magique est imprégné d'énergies magiques qui ne sont pas liées à une tradition magique spécifique. Un objet magique possède une aura magique imprégnée de l'école de magie dominante qui le caractérise.

Certains objets ou effets sont étroitement liés à une tradition magique particulière. L'objet possède alors le trait arcanique, divin, occulte ou primordial au lieu de magique. Ces traits indiquent tous que l'objet est magique. LB p. 535

Maintenir une activation  (action). Vous prolongez l'activation d'un objet magique avec une durée maintenue jusqu'à la fin de votre prochain tour. LB p. 534

Maintenir un sort  (action). Vous prolongez la durée d'un sort avec une durée maintenue. LB p. 304

maintenu. Un sort avec cette durée peut être prolongé grâce à l'action Maintenir un sort. LB p. 304

maladie (trait). Un effet doté de ce trait est capable de transmettre une ou plusieurs maladies. Une maladie est généralement une affliction. LB p. 457-458

malédiction (trait). Une malédiction est un effet qui inflige une affliction de longue durée à une créature. Les malédiction sont toujours magiques. Elles sont généralement causées par un sort ou un piège.

maléfice (trait). Un maléfice est un effet à court-terme, généré à la volée grâce à la magie de votre protecteur par le biais de votre familier. De ce fait, vous ne pouvez lancer qu'un sort avec le trait maléfice par tour : toute tentative d'en lancer un second échoue et les actions d'incantation sont perdues. p. 97

manipulation (trait). Afin de pouvoir entreprendre une action dotée de ce trait, vous devez manipuler physiquement un objet ou faire certains gestes. Les créatures qui ne possèdent pas de membre adapté ne peuvent pas entreprendre les actions dotées de ce trait. Les actions de manipulation déclenchent souvent des réactions.

masquable (trait d'arme). Cette arme est conçue pour passer inaperçue ou être facilement masquée. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests de Discrétion et aux DD pour cacher ou masquer une arme avec ce trait. p. 248

mauvais (trait). Les effets mauvais permettent généralement de manipuler l'énergie des plans extérieurs d'alignement mauvais. Ils sont anathèmes aux serviteurs divins bons ou aux serviteurs divins des divinités bonnes. Une créature dotée de ce trait est d'alignement mauvais. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par une créature mauvaise.

mécanique (trait). Un danger doté de ce trait est un objet physique artificiel. LB p. 521-522

mental (trait). Un effet mental peut influencer l'esprit de sa cible. Il n'aura aucun effet sur un objet ou une créature dénuée d'intelligence.

métamagie (trait). Les actions dotées du trait métamagie, généralement associées à des dons de métamagie, vous permettent d'ajuster les caractéristiques de vos sorts. Vous devez utiliser l'action de métamagie directement avant le sort à modifier. Si vous utilisez une action (y compris une action gratuite ou une réaction) autre que Lancer un sort immédiatement après l'action de métamagie, vous perdez ses bénéfices. Tout effet ajouté par une action métamagique fait partie de l'effet du sort, pas de l'action métamagique.

métamorphose (trait). Ces effets donnent une nouvelle forme à leur cible. Une cible ne peut pas être affectée par plusieurs effets de métamorphose à la fois. Si elle subit un deuxième effet de métamorphose, il tente de contrer le premier. S'il y parvient, il fait effet, sinon il reste sans effet sur la cible. Les Frappes accordées par un effet de métamorphose sont magiques. Sauf indication contraire, un sort de métamorphose ne permet pas de prendre l'apparence d'un individu précis, seulement celle d'un individu générique d'un type ou d'une lignée générale.

Si vous prenez une forme de combat avec un sort de métamorphose, les statistiques spéciales sont ajustées uniquement à l'aide de malus et de bonus de circonstances et de statut. Sauf indication contraire, la forme de combat vous empêche de lancer des sorts, de parler et d'utiliser la plupart des actions de manipulation exigeant des mains (en cas de doute, c'est au MJ de décider). Votre équipement est absorbé dans votre nouvelle forme ; ses pouvoirs constants fonctionnent toujours, mais vous ne pouvez pas activer d'objet.

mise hors de combat (trait). Un pouvoir doté de ce trait peut mettre un personnage hors de combat ou même le tuer, mais il est plus difficile à utiliser contre une créature plus puissante que soi. Si un sort est doté du trait mise hors de combat, une créature dont le niveau est supérieur à deux fois le niveau du sort considère le résultat de son test pour éviter d'être mise hors de combat comme un degré de succès supérieur à son résultat réel, ou considère le résultat du test de l'incantateur pour la mettre hors de combat comme un degré de succès inférieur à son résultat réel. Si un autre effet est doté du trait mise hors de combat, une créature de plus haut niveau que l'objet, l'être ou le danger qui génère l'effet bénéficie des mêmes avantages.

moine (classe) p. 132-135, LB p. 166-177
- sorts ki p. 231-232, LB p. 396-397

moine (trait). Les pouvoirs dotés de ce trait sont liés à la classe moine. Une arme dotée de ce trait est principalement utilisée par des moines.

monture. Un compagnon animal doté de ce pouvoir spécial apporte son soutien à son cavalier. LB p. 214

mort (trait). Un effet doté du trait mort vous tue instantanément s'il vous réduit à 0 point de vie. Certains effets de mort peuvent vous rapprocher du seuil de la mort ou vous tuer sur-le-champ sans avoir besoin de vous réduire à 0 point de vie. LB p. 460

mortel. Sur un coup critique, l'arme ajoute un dé de dégâts d'arme du type de dé indiqué. Il est lancé après avoir doublé les dégâts de l'arme. Cela augmente à deux dès si l'arme a une rune de frappe supérieure et trois dès si l'arme a une rune de frappe majeure.

mort-vivant (trait). Ces créatures étaient autrefois vivantes. Après leur mort, elles ont été imprégnées d'énergie négative et de magie maléfique qui a corrompu leur âme. Quand une créature morte-vivante est réduite à 0 point de vie, elle est détruite. Les créatures mortes-vivantes sont blessées par l'énergie positive, soignées par l'énergie négative et ne peuvent pas bénéficier des effets de guérison.

multiclasse (trait). Les archétypes dotés du trait multiclasse représentent la diversification de votre formation dans les spécialités d'une autre classe. Vous ne pouvez sélectionner un don de dévouement lié à un archétype de classe que si vous appartenez à la classe du même nom. p. 149-154, LB p. 219

munitions (objet magique) p. 256-259, LB p. 561-563

mutagène (trait). Un élixir doté du trait mutagène métamorphose temporairement le corps du sujet et altère son esprit. Un mutagène crée toujours un ou plusieurs effets bénéfiques accompagnés d'un ou plusieurs effets néfastes. Les mutagènes sont des effets de métamorphose, ce qui signifie que vous pouvez seulement bénéficier des effets d'un seul à la fois. p. 254, LB p. 576

nain (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des nains. Les nains sont un peuple robuste. Ils vivent souvent sous terre et possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des nains. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des nains. p. 47, LB p. 56-59

nécromancie (trait). Les effets et les objets magiques dotés de ce trait sont associés avec l'école de magie de la nécromancie, qui fait appel à de la magie de vie et de mort.

négatif (trait). Les effets dotés de ce trait soignent les créatures mortes-vivantes grâce à de l'énergie négative, infligent des dégâts négatifs aux créatures vivantes ou permettent de manipuler de l'énergie négative.

non létal (trait). Les attaques avec cette arme sont non létales et on les emploie pour assommer des créatures au lieu de les tuer. Vous pouvez utiliser une arme non létale pour effectuer une attaque létale avec un malus de -2.

non létal (trait). Un effet avec ce trait n'est pas létal. Les dégâts infligés par un effet non létal assomment une créature au lieu de la tuer. LB p. 453

objet porté (objet magique) p. 260-264, LB p. 588-602

objets temporaires. Certains archétypes vous permettent de préparer des objets temporaires. Ces objets temporaires restent effectifs un court moment avant de devenir inutiles. p. 150

objet tenu (objet magique) p. 260-265, LB p. 603-607

objet. Un objet que vous portez, tenez ou utilisez. Les objets vous confèrent parfois un bonus ou un malus d'objet pour certains tests. p. 246-265
- matériel d'aventurier p. 248-249, LB p. 287-292

- objets alchimiques p. 252-255, LB p. 576-587
- objets magiques p. 256-265, LB p. 531-535
- pièges artisanaux p. 256, LB p. 608-610
- trésors (tableaux) LB p. 536-542
- armes p. 248, LB p. 278-286

occulte (trait). Cette magie est issue de la tradition magique occulte et fait appel à des mystères bizarres et éphémères. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. LB p. 299

ombre (trait). Cette magie est liée aux ombres ou à l'énergie du plan de l'ombre.

oracle (classe) p. 78-93

- archétype multiclasse p. 152
- sorts de révélation p. 232-237

oracle (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe oracle.

orc (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des orcs. Ces individus à la peau verte possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des orcs. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des orcs. p. 20-23

ordinaire (trait). Tout ce qui n'indique pas d'autres traits de rareté (peu courant, rare ou unique) a automatiquement le trait ordinaire. Cette rareté indique qu'un pouvoir, un objet ou un sort est accessible par tous les joueurs dans la mesure où ils remplissent les prérequis. LB p. 13

orichalque (matériau) LB p. 575

ouverture (trait). Ces manœuvres fonctionnent seulement au début de votre tour. Vous ne pouvez utiliser d'ouverture que si vous n'avez pas encore utilisé d'action dotée du trait attaque ou ouverture lors de votre tour.

parade (trait d'arme). Cette arme peut être utilisée de manière défensive pour bloquer les attaques. Lorsque vous maniez cette arme, si votre maîtrise avec cette dernière est qualifiée ou mieux, vous pouvez utiliser une action Interagir pour positionner votre arme de manière défensive, ce qui vous permet d'obtenir un bonus de circonstances de +1 à la CA jusqu'au début de votre prochain tour. LB p. 278

persévérer (trait). Les actions dotées de ce trait s'effectuent à la suite de vos précédentes attaques. Une action dotée du trait persévérer peut être utilisée uniquement lorsque vous êtes affecté par un malus d'attaques multiples. Certaines actions dotées du trait persévérer confèrent également un effet en cas d'échec. Les effets ajoutés en cas d'échec ne s'appliquent pas en cas d'échec critique. Si votre action dotée du trait persévérer est un succès, vous pouvez décider d'appliquer l'effet d'échec à la place (par exemple, vous pouvez faire ce choix quand une attaque n'inflige aucun dégât à cause d'une résistance). Étant donné que vous devez être affecté par un malus d'attaques multiples pour pouvoir utiliser une action dotée du trait persévérer, vous ne pouvez pas entreprendre une telle action en dehors de votre tour, même si vous utilisez l'activité Préparer.

peu courant (trait). Quelque chose dont la rareté est peu courante nécessite pour pouvoir être utilisée d'avoir suivi un entraînement spécial ou d'être originaire d'une culture ou d'une région spécifique. Certains choix faits lors de la création de personnages donnent accès à des options peu courantes, mais le MJ est libre de permettre à tout le monde d'y accéder. LB p. 13

physique (type de dégâts). Une catégorie générale de dégâts qui regroupe les dégâts contondants, perforants et tranchants. LB p. 452

piège (trait). Un danger ou un objet doté de ce trait a été conçu pour mettre des bâtons dans les roues des intrus. LB p. 520

piège artisanal (trait). Les pièges artisanaux sont généralement fabriqués par les rôdeurs. Ils suivent des règles spéciales qui leur permettent d'être construits rapidement et utilisés sur le champ de bataille. p. 256, LB p. 608-610

plante (trait). Les créatures végétales sont dotées du trait plante. Elles ne sont pas comme les plantes normales. Les effets magiques dotés de ce trait permettent de manipuler ou de créer des plantes. Les effets qui manipulent des plantes n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de plantes.

Point de focalisation. Si vous pouvez lancer des sorts focalisés, vous possédez alors une réserve de points de focalisation qui vous permet de les lancer. Vous regagnez des points de focalisation grâce à l'activité Refocaliser. LB p. 300

poison (trait). Un effet doté de ce trait inocule un poison ou inflige des dégâts de poison. Un objet doté de ce trait est empoisonné et peut être à l'origine d'une affliction. p. 255, LB p. 457-458, 583-586

polyvalent (trait d'arme). Une arme polyvalente peut être utilisée pour infliger un type de dégâts différent de celui indiqué dans l'entrée Dégâts. Ce trait indique le type de dégâts alternatif. Par exemple, une arme

perforante Polyvalente T peut être utilisée pour infliger des dégâts perforants ou tranchants. Vous choisissez le type de dégâts chaque fois que vous effectuez une attaque.

positif (trait). Les effets dotés de ce trait soignent les créatures vivantes grâce à de l'énergie positive, infligent des dégâts positifs aux créatures mortes-vivantes ou permettent de manipuler de l'énergie positive.

posture (trait). Une posture est une stratégie de combat générale que vous adoptez en effectuant une action dotée du trait posture, puis conservez pendant un certain temps. Vous conservez votre posture jusqu'à ce que vous soyez assommé, jusqu'à ce que les conditions qui lui sont associées (s'il y en a) ne soient plus respectées ou jusqu'à ce que vous adoptiez une nouvelle posture. Après avoir utilisé une action dotée du trait posture, vous ne pouvez pas entreprendre une autre action de ce type pendant 1 round. Vous ne pouvez adopter ou conserver une posture que lors du mode rencontre.

potion (trait). Une potion est un liquide magique qui s'active quand vous le consommez. p. 257-259, LB p. 564-566

pousser (trait d'arme). Vous pouvez utiliser cette arme pour Pousser avec la compétence Athlétisme, même si vous n'avez pas de main libre. Ce trait utilise l'allonge de l'arme (si elle est différente de la vôtre) et ajoute le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus d'objet au test d'Athlétisme. Si vous obtenez un échec critique à un test de Pousser avec l'arme, vous pouvez lâcher cette dernière pour qu'elle subisse les effets d'un échec au lieu de ceux d'un échec critique.

prédiction (trait). Les effets dotés de ce trait permettent de déterminer ce qui va probablement se produire dans un futur proche. La majorité des prédictions sont des divinations.

prêtre (classe) p. 136-137, LB p. 178-189

- liste de sorts divins p. 212, LB p. 309-311

prêtre (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe prêtre.

primordiale (trait). Cette magie, issue de la tradition primordiale, est liée au monde naturel et à l'instinct. Tout ce qui est doté de ce trait est magique. LB p. 299

rage (trait). Vous devez être enragé pour utiliser les pouvoirs qui possèdent le trait rage et les effets de ceux-ci prennent automatiquement fin quand vous n'êtes plus enragé. LB p. 87

rare (trait). Cette rareté indique qu'un élément de règle est très difficile à trouver dans le monde du jeu. Quand il est rare, un don, un sort, un objet ou un autre élément est seulement accessible aux joueurs si le MJ décide de l'intégrer dans le jeu, généralement par le biais d'une découverte au cours d'une partie. LB p. 13

Refocaliser (activité). Vous regagnez 1 point de focalisation. LB p. 300

résistance. Réduit la quantité de dégâts reçus en fonction de leur type. LB p. 453

révélation (trait). Les effets dotés de ce trait permettent de voir les choses telles qu'elles sont réellement.

Révoquer (action). Mettez fin à un sort ou à un effet d'un objet magique qui peut être révoqué. LB p. 304, 534

rôdeur (classe) p. 138-139, LB p. 190-201

- sorts de protection p. 236-237

rôdeur (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe rôdeur.

roublard (classe) p. 140-143, LB p. 202-213

roublard (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe roublard.

rune (objet magique) p. 260-265, LB p. 611-616

sbire (trait). Les sbires sont des créatures directement sous les ordres d'une autre créature. Une créature dotée de ce trait est limitée à deux actions par tour et ne peut pas exécuter de réaction. En combat, votre sbire agit à votre tour, une fois par tour, lorsque vous utilisez une action pour lui donner un ordre. Pour un compagnon animal, vous utilisez Diriger un animal, mais pour un sbire issu d'un effet de sort ou d'un objet magique comme un sbire convoqué, vous utilisez Maintenir un sort ou Maintenir une activation. Sauf indication contraire, vous donnez un ordre verbal par une action unique dotée des traits audible et concentration. En l'absence d'ordre, les sbires n'entreprennent aucune action, sauf pour se défendre ou échapper à un danger évident. S'ils sont livrés à eux-mêmes assez longtemps, généralement 1 min, les sbires dénués d'intelligence n'agissent pas, les animaux suivent leurs instincts et les sbires intelligents agissent à leur guise.

scrutation (trait). Un effet de scrutation vous permet de voir, d'entendre ou d'obtenir une information sensorielle à distance à l'aide d'un capteur ou d'un autre dispositif remplaçant vos propres yeux et oreilles.

secret (trait). Le MJ fait secrètement le test correspondant à ce pouvoir. LB p. 450

serment (trait). Un serment ajoute un principe à votre code. Vous ne pouvez avoir normalement qu'un seul don avec ce trait. LB p. 109

social (trait). Les actions et pouvoirs avec le trait social peuvent être utilisées uniquement lorsqu'un justicier est sous son identité sociale. p. 181

Soins négatifs (trait). Une créature possédant ce pouvoir tire sa santé de l'énergie négative plutôt que de l'énergie positive. L'énergie positive lui inflige des dégâts et elle n'est pas soignée par les effets de guérison positifs. L'énergie négative ne lui inflige pas de dégâts et elle est soignée par les effets négatifs qui guérissent les morts-vivants.

son (trait) Un effet doté du trait son fonctionne seulement s'il peut produire un son et il se trouve ainsi inopérant dans une zone de silence ou dans le vide. Il s'agit d'un fonctionnement différent de celui d'un sort audible, qui est seulement efficace contre une cible capable de l'entendre. Un effet de son peut infliger des dégâts de son.

sophistication (trait). Les actions sophistiquées demandent trop d'efforts pour qu'il soit possible de les enchaîner à la suite. Vous ne pouvez accomplir qu'une seule action avec le trait sophistication par tour.

sorcier (classe) p. 94-105

- sorts de maléfice p. 237-239

- archétype multiclasse p. 154

sorcier (trait). Ce trait caractérise les pouvoirs liés à la classe sorcier.

sort de révélation. Les sorts de révélation sont des sorts focalisés lancés par les oracles. Les sorts de révélation ont le trait lié à la malédiction, ce qui signifie qu'ils augmentent la sévérité de votre malédiction d'oracle lorsque vous les lancez et que vous ne pouvez pas en lancer si vous n'avez pas de malédiction d'oracle. p. 80-81, 232-236

sort focalisé. Un type de sorts spécifique à une classe qui peuvent être lancés à l'aide de points de focalisation et qui sont automatiquement intensifiés de la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. Les sorts focalisés sont toujours associés à un terme descriptif comme «sort de révélation» ou «sort de protection». p. 232-236, LB p. 300-302

sort. Un effet magique créé grâce à des incantations et des gestes mystiques seulement connus de ceux ayant reçu un entraînement spécial ou disposant de pouvoirs innés. LB 297-306

- sorts focalisés (sorts de lignage, sorts de composition, sorts de dévotion, sorts de maléfice, sorts ki, sorts d'ordre, sorts de révélation et sorts de protection) p. 228-239, LB p. 300-302, 386-407

- descriptions des sorts 316-385

- liste de sorts p. 212-213, LB p. 306-315

structure (trait). Un objet avec le trait structure crée une bâtisse magique ou une autre structure quand il est activé. Il faut activer l'objet sur une portion de terrain sur lequel ne se trouve aucune autre structure. La structure s'adapte au terrain naturel en répondant aux conditions structurelles permettant sa construction sur ce terrain. La structure ajuste sa forme autour de petits éléments comme des mares ou des excroissances rocheuses, mais on ne peut pas la créer sur l'eau ou d'autres surfaces non solides. Si elle est activée sur de la neige, des dunes de sable ou d'autres surfaces meubles avec une surface solide en-dessous, les fondations de la structure (le cas échéant) s'enracinent dans cette surface compacte. Si un objet avec ce trait est activé sur une surface solide mais instable, telle qu'un marais ou une zone soumise à des secousses, faites un test nu DD 3 chaque jour ; en cas d'échec, la structure commence à s'enfoncer ou à s'effondrer.

La structure ne blesse pas les créatures situées dans la zone où elle apparaît et on ne peut pas la créer au sein d'une foule ou d'une zone densément peuplée. Toute créature prise par inadvertance à l'intérieur de la structure lorsque l'objet est activé se retrouve saine et sauve à l'intérieur de la structure achevée et peut toujours trouver un moyen évident d'en sortir. Une créature à l'intérieur de la structure quand l'activation se termine n'est pas blessée et se retrouve sur le sol, sans subir de dégât, si elle se trouvait dans l'un des étages de la bâtisse.

talisman (trait). Un talisman est un petit objet fixé sur une armure, un bouclier ou une arme (appelé l'objet support). Vous devez manier ou porter l'objet pour activer le talisman fixé dessus. Une fois activé, le talisman se consume et est perdu. p. 256, LB p. 566-571

téléportation (trait). Les effets de téléportation vous permettent de vous déplacer instantanément d'un point donné à un autre. La téléportation ne déclenche généralement pas de réactions causées par les déplacements.

ténébres (trait). Les effets de ténébres éteignent les lumières non magiques d'une zone et peuvent contrer des effets de lumière magique moins puissants qu'eux. Vous devez généralement cibler une magie de lumière avec votre magie de ténébres afin de la contrer, mais certains sorts de ténébres tentent automatiquement de contrer la lumière.

tengu (trait). Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des tengus. Les tengus sont des humanoïdes qui ressemblent à des oiseaux. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des tengus. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des tengus. p. 24-27

terre (trait). Les effets associés au trait terre permettent de manipuler ou de créer de la terre. Ceux qui permettent de manipuler la terre n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de terre. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de terre ou ont une connexion magique avec cet élément.

terreur (trait). Les effets de terreur suscitent cette émotion. Les effets dotés de ce trait possèdent toujours les traits mental et émotion.

tieffelin (trait). Une créature avec ce trait a l'héritage tieffelin polyvalent. Les tieffelins sont des héritiers des plans qui descendent des fiélons. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des tieffelins.

tour de magie (trait). Un sort que vous pouvez lancer à volonté et qui est automatiquement intensifié de la moitié de votre niveau arrondi à l'entier supérieur. LB p. 300

transformation (trait). Les effets qui altèrent légèrement la forme d'une créature sont dotés du trait transformation. Les Frappes accordées par un effet de transformation sont magiques. Vous pouvez être affecté par plusieurs effets de transformation à la fois, mais si une même partie de corps est transformée à plusieurs reprises, le dernier effet tente

de contrer le précédent (comme le font deux effets de métamorphose, comme expliqué dans le descriptif de ce trait).

Votre effet de transformation se termine si vous êtes métamorphosé et que l'effet de métamorphose invalide ou supprime celui de transformation. C'est au MJ de décider si des effets de transformation s'utilisent de concert ou non.

transmutation (trait). Les effets et les objets magiques dotés de ce trait sont associés à l'école de magie de transmutation, qui étudie les changements de formes.

unique (trait). Un élément de règle doté de ce trait est unique. LB p. 13

vase (trait). Les vases sont des créatures à l'anatomie simple. Elles ont généralement des capacités mentales peu élevées et une immunité contre les effets mentaux et les dégâts de précision.

visuel (trait). Un effet visuel affecte seulement les créatures qui peuvent le voir. Il ne s'applique qu'aux éléments visibles de l'effet, qui sont déterminés par le MJ.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Advanced Player's Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Amiri Attar Olyae, Alexander Augunas, Kate Baker, Brian Bauman, Logan Bonner, Carlos Cabrera, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquin, Steven Hammond, Sasha Laranoa Harving, Joan Hong, Nicolas Hornyak, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhal Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine, and Andrew White.

PAIZO INC.

Directeurs de la création • James Jacobs, Robert G. McCreary

Directeur de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Directrice de la conception visuelle • Sarah E. Robinson

Responsables du développement • Adam Daigle, Amanda Hamon

Responsable développement du jeu organisé • Linda Zayas-Palmer

Développeurs • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre, Jason Tondro

Responsable concepteur de Starfinder • Joe Pasini

Responsable développement Starfinder • John Compton

Développeur de la Starfinder Society • Thurston Hillman

Responsable de la conception • Mark Seifter

Responsable concepteur de Pathfinder • Logan Bonner

Concepteur • Lyz Liddell

Gestion de la rédaction • Judy Bauer

Rédacteur en chef • Leo Glass

Rédacteurs • Patrick Hurlley, Avi Kool, Kieran Newton et Lu Pellazar

Responsable de la direction artistique • Sonja Morris

Directeurs artistiques • Kent Hamilton, Adam Vick

Responsable conception graphique • Emily Crowell

Conception graphique • Tony Barnett

Chef de marque • Mark Moreland

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur de la création • Erik Mona

Directeur financier • John Parrish

Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez

Directeur technique • Vic Wertz

Directeur de la gestion de projet • Glenn Elliott

Coordinateur de projet • Michael Nzazi

Directeur commercial • Pierce Watters

Assistant commercial • Cosmo Eisele

Vice-président du marketing & des licences • Jim Butler

Directeur des licences • John Feil

Responsable des relations publiques • Aaron Shanks

Gestion des médias sociaux • Payton Smith

Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie

Responsable des opérations • Will Chase

Responsable du jeu organisé • Tonya Woldridge

Associé du jeu organisé • Alex Speidel

Comptable • William Jorenby

Expert comptabilité & AP • Eric Powell

Spécialiste des opérations bancaires • B. Scott Keim

Gestionnaire des ressources humaines • Devinne Caples

Directeur technologique • Raimi Kong

Gestionnaire du contenu internet • Maryssa Lagervall

Responsable du développement logiciel • Gary Teter

Coordination de la boutique en ligne • Katina Davis

Équipe du service client • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan et Diego Valdez

Équipe des entrepôts • Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton et Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Advanced Player's Guide © 2020, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Guide des joueurs Règles avancées. Black Book Editions. French translation © 2021, Paizo Inc.