



LE CHAUDRON DES MERVEILLES DE TASHA

DUNGEONS & DRAGONS

Un mélange magique de règles optionnelles
pour le plus grand des jeux de rôle.

LE CHAUDRON DES MERVEILLES DE TASHA



CRÉDITS

Responsable conception : Jeremy Crawford
Direction artistique : Kate Irwin

Conception : Dan Dillon, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Elisa Teague

Ajouts à la conception : Bill Benham, Adam Lee, Ari Levitch, Christopher Perkins, Taymoor Rehman, Kate Welch, Ray Winninger

Élaboration des règles : Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman

Relecture/corrections : Michele Carter, Christopher Perkins, Jessica Ross, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Responsable conception graphique : Trish Yochum

Conception graphique : Trystan Falcone, Emi Tanji

Illustrations de couverture : Magali Villeneuve

Illustrations intérieures : Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Sam Keiser, Julian Kok, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn Metheney, Robson Michel, Scott Murphy, Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Crystal Sully, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Anna Veltkamp, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner

Illustration conceptuelle : Shawn Wood

Ingénierie produit : Cynda Callaway
Technicien en imagerie : Kevin Yee
Spécialiste préimpression : Jefferson Dunlap

D&D GAME STUDIO

Producteur exécutif : Ray Winninger

Concepteurs principaux : Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Responsable de conception : Steve Scott

Département conception : F. Wesley Schneider, Dan Dillon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor

Directeur artistique principal : Richard Whitters

Département artistique : Kate Irwin, Emi Tanji, Trish Yochum, Shawn Wood

Producteur principal : Dan Tovar

Producteurs : Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis

Direction de la gestion produit : Liz Schuh

Gestion de la licence : Hilary Ross

Gestion du produit : Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross

Responsable de la marque : Shelly Mazzanoble

Publicité : Greg Tito

Gestion de la communauté : Brandy Camel

Cet ouvrage reprend du contenu déjà paru dans *Sword Coast Adventurer's Guide* (2015), *Guildmasters' Guide to Ravnica* (2018), *Eberron: Rising from the Last War* (2019) et *Mythic Odysseys of Theros* (2020).



SUR LA COUVERTURE

Dans ce tableau de Magali Villeneuve, la magicienne Tasha, grimoire en main, lance un sort sur la mixture qui mijote dans son chaudron magique.

Avertissement : Cet ouvrage renferme les observations de l'archimage Tasha. Celle qui sera plus tard connue sous le terme de Reine Sorcière puis Iggwilv reste l'un des plus grands magiciens de l'histoire du multivers. Craignant qu'une incantation se cache derrière ces notes, nous avons relié ce tome de puissantes protections magiques. Si vous levez ces lignes, c'est que la première défense a cédé ! Si vous prenez le risque de prolonger cette lecture, nous ne pouvons garantir la sécurité de votre âme ni vous assurer que vous n'ouvrirez pas un portail vers un autre plan d'existence. Et si un portail apparaît, priez pour qu'il n'en émerge rien de pire que Baba Yaga, la mère de Tasha. Et si la mère des guenaudes se présente, veillez à ne professer que louanges à l'adresse de sa fille. Ou offrez-lui des petits gâteaux. Elle adore les pâtisseries.

610C7878101001 FR

ISBN : 978-0-7869-6777-3

Première impression en anglais : novembre 2020

Première impression : octobre 2021

9 8 7 6 5 4 3 2 1

UK
CA
CE

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, l'esperluette en forme de dragon, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide et tous les autres titres de Wizards of the Coast, et leurs logos respectifs sont des marques déposées de Wizards of the Coast aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous les personnages et leurs apparences distinctives sont la propriété de Wizards of the Coast. Le contenu détaillé dans cette déclaration est protégé par les lois sur les droits d'auteur des États-Unis d'Amérique et du monde entier en vertu des traités internationaux sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du texte ou des illustrations contenues dans le présent ouvrage est interdite sans l'autorisation écrite expresse de Wizards of the Coast.

Printed in China / Imprimé en Chine. ©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Représenté par : Hasbro, De Entrée 240, 1101 EE Amsterdam, NL, Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

SOMMAIRE

Les principes de cet ouvrage	4	Vagabond féerique	73
Ch. 1 : Options de personnage	7	Compagnons de Maître des bêtes.....	74
Personnalisation des origines.....	7	Roublard	75
Remplacement d'une compétence.....	8	Aptitude de classe optionnelle.....	75
Remplacement de sous-classe	8	Âme acérée.....	75
Artificier.....	9	Phantôme.....	77
Aptitudes de classe	11	Dons.....	79
Alchimiste.....	14		
Armurier	15	Ch. 2 : Mécènes	83
Artilleur.....	17	Le concept de mécène.....	83
Forgeron de guerre.....	18	Académie	84
Influx d'artificier.....	20	Aristocrate.....	86
Barbare	24	Entité ancestrale.....	88
Aptitudes de classe optionnelles.....	24	Force militaire.....	91
Voie de la Bête	24	Guilde	93
Voie de la Magie sauvage	25	Ordre religieux.....	96
Barde	27	Organisation criminelle.....	98
Aptitudes de classe optionnelles	27	Souverain	100
Collège de la Création.....	28	Être son propre mécène.....	103
Collège de l'Éloquence	29		
Clerc.....	30	Ch. 3 : Recueil de magie	105
Aptitudes de classe optionnelles	30	Sorts	105
Domaine du Crénuscle	31	Convocation d'aberration	106
Domaine de l'Ordre	33	Convocation d'artificiel	106
Domaine de la Paix	34	Convocation de bête	107
Druide	35	Convocation de céleste	107
Aptitudes de classe optionnelles	35	Convocation d'élémentaire	107
Cercle des Astres	36	Convocation de fée	109
Cercle des Fournaises	37	Convocation de fiélon	110
Cercle des Spores	39	Convocation de mort-vivant	110
Ensorceleur.....	41	Convocation d'ombreux	111
Aptitudes de classe optionnelles	41	Costume d'outre-monde de Tasha	112
Aberrance	42	Éruption de lames	112
Âme mécanique	43	Ferrage fulgurant	113
Guerrier	45	Forteresse mentale	113
Aptitudes de classe optionnelles	45	Fouet mental de Tasha	113
Options de manœuvre	46	Lame des flammes vertes	114
Chevalier runique	46	Lame du désastre	114
Soldat psi	48	Lame retentissante	115
Modèles de Maître de guerre	50	Linceul spirituel	115
Magicien	52	Mixture caustique de Tasha	115
Aptitudes de classe optionnelles	52	Piqûre mentale	115
Chantelames	52	Songe du voile bleu	116
Ordre des Scribes	54	Personnalisation des sorts	116
Moine	56	Objets magiques	117
Aptitudes de classe optionnelles	56	Accordéon du noceur	119
Voie de l'Astre intérieur	56	Amulette des dévots	119
Voie de la Miséricorde	58	Archive d'astromancie	119
Occultiste	60	Atlas des horizons infinis	119
Aptitudes de classe optionnelles	60	Branche clochette	120
Options de Manifestation occulte	60	Carnet du cœur	120
Le Génie	62	Chaudron de renaissance	120
L'Insoudable	64	Chronique cristalline	121
Paladin	65	Codex du héritage planaire	121
Aptitudes de classe optionnelles	65	Crosse de Rao	121
Serment de Gloire	67	Demonicon d'Iggwilv	122
Serment des Guetteurs	68	Dents de Dahlver-Nar	123
Rôdeur	69	Emblème gardien	126
Aptitudes de classe optionnelles	69	Encensoir du dévot	126
Gardien des nuées	71	Faucille de lune	126
		Fiole sanguine	126
		Fragment astral	126
		Fragment d'essence élémentaire	126
		Fragment d'essence extérieure	127
		Fragment de Féerie	127
		Fragment de Gisombre	127
		Fragment de Royaume Lointain	128
		Grand serviteur de Leuk-o	128
		Grimoire des arcanes	130
		Le pilon et le mortier de Baba Yaga	130
		Livre des âmes et de la chair	131
		Lyre de réfection	131
		Mante de dame Nature	131
		Manuscrit fourbe	132
		Membre artificiel	132
		Outil à tout faire	132
		Précis d'alchimie	132
		Strophes de garde	132
		Tambour de cadence	133
		Tarokka spirituel de Luba	133
		Tatouage d'absorption	134
		Tatouage barrière	135
		Tatouage de l'enlumineur	135
		Tatouage de fontaine de vie	135
		Tatouage de foulée spectrale	135
		Tatouage de fureur sanglante	136
		Tatouage de Gisombre	136
		Tatouage de la griffe occulte	136
		Tatouage mascarade	136
		Tatouage de préhension	137
		Tatouage sortilège	137
		Traité fulminant	137
		Ch. 4 : Outils du maître du donjon	139
		Séance zéro	139
		Comparses	142
		Compagnon d'armes	142
		Expert	144
		Incantateur	146
		Pourparlers avec les monstres	148
		Contrées surnaturelles	150
		Hantise	150
		Infestation	152
		Magie instable	154
		Radiance bénie	156
		Résonance psychique	158
		Royaume Lointain	159
		Zone miroir	161
		Phénomènes magiques	163
		Champignons magiques	163
		Colonies de mimiques	164
		Échos affectifs	164
		Fontaines enchantées	166
		Fruit primordial	167
		Orages occultes	168
		Routes supraterrestres	169
		Dangers naturels	169
		Avalanches et éboulements	169
		Chuter sur une créature	170
		Sorts comme dangers naturels	170
		Tomber à l'eau	170
		Énigmes	171
		Fiches d'énigme	189

LES PRINCIPES DE CET OUVRAGE

Le *Chaudron des merveilles de Tasha* présente une foule de nouvelles options pour DUNGEONS & DRAGONS, sachant que ce voyage sera ponctué de notes de la magicienne Tasha. L'existence de celle-ci, créatrice du sort *fou rire de Tasha*, est l'une des plus fabuleuses du multivers de D&D. Élevée par Baba Yaga, la Mère des Sorcières en personne, Tasha s'est aventurée dans le monde de Greyhawk où elle est devenue l'amie et parfois l'ennemie d'autres aventuriers de renom tels que Mordenkainen. L'histoire l'a vue régner comme Reine Sorcière avant de se rebaptiser Iggwilv, une personnalité de légende dont on murmure le nom, autant qu'on la craint et l'admire.

Cet ouvrage, rédigé autant pour les joueurs que pour les maîtres du donjon, vous offre de quoi améliorer vos personnages et campagnes, que vos aventures se déroulent à Greyhawk, dans un autre univers officiel de D&D ou dans un monde de votre création.

CE QUE VOUS DÉCOUVRIREZ AU FIL DE CES PAGES

Le **chapitre 1** regorge de nouvelles aptitudes et de sous-classes pour les classes du *Player's Handbook* et présente la classe d'artificier, maître des inventions magiques. Vous y trouverez aussi des dons pour les tables qui en font usage.

Le **chapitre 2** comprend des mécènes susceptibles d'influencer directement les aventures de votre groupe.

Le **chapitre 3** étincelle de nouvelles options magiques pour les PJ et les monstres, notamment des sorts, des grimoires, des artefacts et des tatouages chargés de magie.

Le **chapitre 4** comprend diverses règles que le MD pourra intégrer à sa campagne, comme celle des comparses dont le niveau croît avec celui des héros ou celle des environnements surnaturels. Il se conclut par une sélection d'énigmes, pour toute aventure que le MD souhaitera épicer de réflexion.

TOUT DEMEURE OPTIONNEL

Tout ce que cet ouvrage renferme reste optionnel. Chaque groupe décide lesquelles de ces options il souhaite intégrer avec l'aval de son MD. Vous pouvez toutes les adopter ou seulement certaines, voire aucune. Nous vous suggérons de retenir celles qui collent le mieux à l'esprit de votre campagne et au style de jeu de votre table.

Quelles que soient les options choisies, ce livre se base sur les règles du *Player's Handbook*, du *Monster Manual* et du *Dungeon Master's Guide*, et se marie très bien avec les options du *Guide complet de Xanathar* et d'autres suppléments de D&D.

ARCANES EXHUMÉS

Une grande partie du contenu de ce livre a fait sa première apparition dans *Unearthed Arcana*, une série d'articles que nous publions en ligne pour explorer des règles susceptibles de faire partie intégrante du jeu. Certaines de ces propositions, boudées par les joueurs, sont finalement abandonnées. Ce qui a été retenu dans les chapitres suivants, en revanche, a reçu un très bon accueil et a pu être affiné grâce aux retours de milliers de fans de D&D pour apparaître sous la forme officielle que nous vous dévoilons ici.

DIX RÈGLES À MÉMORISER

1. LE MD ARBITRE LES RÈGLES

Les règles de D&D couvrent de nombreuses situations pouvant intervenir lors d'une partie, mais les possibilités sont si vastes qu'elles ne peuvent être exhaustives. Lorsque vous tombez sur un aspect non traité par les règles ou que vous hésitez dans l'interprétation d'une règle, c'est au MD de fixer la marche à suivre selon ce qui lui apparaît comme la solution la plus satisfaisante pour le groupe.

2. LES EXCEPTIONS S'IMPOSENT SUR LA RÈGLE GÉNÉRALE

Les règles générales régissent chaque aspect du jeu. Ainsi, les règles de combat vous indiquent que les attaques d'arme de corps à corps se basent sur la Force et les attaques d'arme à distance sur la Dextérité. Il s'agit d'une règle générale, qui s'applique par défaut tant que rien d'autre ne vient la contredire dans le jeu.

Le jeu fait également intervenir des éléments (aptitudes de classe, sorts, objets magiques, aptitudes de monstre, etc.) qui viennent infirmer une règle générale. Lorsqu'une exception entre en conflit avec une règle générale, c'est l'exception qui l'emporte. Ainsi, quand une aptitude indique que vous pouvez effectuer une attaque d'arme de corps à corps en vous basant sur votre Charisme, c'est que vous en avez la possibilité, même si cette affirmation contredit la règle générale.

3. AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Même lorsque plus d'un facteur vous confère l'avantage ou vous impose le désavantage à un jet, vous ne l'appliquez qu'une seule fois ; et si vous avez à la fois l'avantage et le désavantage à un jet donné, ils s'annulent mutuellement.

4. SÉQUENCE DES RÉACTIONS

Certaines aptitudes du jeu vous permettent d'entreprendre une action spéciale appelée réaction, en réponse à un événement. Effectuer une attaque d'opportunité, par exemple, ou lancer le sort *bouclier*, sont des réactions classiques. Lorsque vous hésitez sur l'instant précis où la réaction intervient par rapport à son déclencheur, la règle est la suivante : la réaction intervient après son déclencheur, sauf mention explicite contraire dans la description de la réaction. Une fois la réaction jouée, vous ne pouvez pas en jouer d'autre avant le début de votre tour de jeu suivant.

Chers, chanceux et adorables lecteurs et lectrices,

Vous me connaissez. Vous avez entendu parler de mes exploits. Vous avez propagé mes titres : Natasha la Sombre, Hura de Ket, la fille de Baba Yaşa, sorcière par excellence ou, si vous ne cherchez pas à en imposer, simplement Tasha.

Depuis plus longtemps que je n'ose le confesser, j'ai étudié et cherché des mystères et merveilles défiant toute description (ou plutôt qui restent indescriptibles pour tout individu qui n'a pas été élevé dans la hutte dansante d'une immortelle, comme je le fus). Dans ce tome, vous découvrirez un échantillon des curiosités que j'ai compilées au gré de mes voyages, notamment mes exploits au sein de la célèbre Compagnie des Sept, mes études avec le premier Archimage fou Zagig Yragerne et mes correspondances avec des sommets interplanaires et moralisatrices comme Mordenkainen.

Malheureusement, à la demande de Mordenkainen, un panel d'experts de la guilde des Mages de Greyhawk (qui, j'en suis convaincu, constitue bien un foyer d'érudition et absolument pas une sombre escroquerie visant à plumer les nantis ignares) s'est vu confier la supervision éditoriale de ce travail. Il en résulte, d'après ce que j'ai compris, que certaines de mes trouvailles les « moins traditionnelles » ont été farcies de diverses règles pour la supposée « préservation souhaitable des arts mystiques, voire de toute vie dans le multivers. »

Qu'à cela ne tienne. Par le biais d'un savant dosage d'arguments irréfutables et de sorts, j'ai pu convaincre le comité éditorial de me procurer cet exemplaire préliminaire de leur ouvrage.

J'ai émaillé ma relecture de diverses notes marginales. L'ajout de ces réflexions, conseils, menaces et critiques devrait offrir aux esprits les plus vifs tout le nécessaire pour mieux appréhender les audaces infinies du multivers. Et même sans cela, vous pouvez toujours parcourir ces lignes dans l'espoir de glaner quelques bribes que les archimages qui se prennent pour mes confrères redoutent d'exposer à ce qui vous sert d'intellect.

C'est pour vous, chères lectrices, chers lecteurs, que je lève le voile de la réalité. Armez-vous de courage, osez un coup d'œil.

TASHA

5. BONUS DE MAÎTRISE

Si votre bonus de maîtrise s'applique à un jet donné, vous ne pouvez l'appliquer qu'une seule fois au jet, même si plusieurs éléments du jeu vous indiquent que ce bonus s'applique. En outre, quand plus d'un élément précise que vous doublez votre bonus ou le réduisez de moitié, vous ne le doublez ou ne le divisez qu'une fois avant de l'appliquer. Qu'il soit multiplié, divisé ou laissé tel quel, le bonus n'est employé qu'une fois par jet.



6. SORTS EN ACTION BONUS

Si vous souhaitez lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 action bonus, n'oubliez pas que vous ne pouvez pas lancer d'autre sort au même tour (ni avant ni après), sauf s'il s'agit d'un sort mineur dont le temps d'incantation est de 1 action.

7. CONCENTRATION

Dès que vous lancez un sort ou recourez à une aptitude spéciale requérant votre concentration, vous perdez aussitôt la concentration sur tout autre effet en cours.

8. POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Les points de vie temporaires ne se cumulent pas. Si vous disposez de points de vie temporaires et que vous en recevez davantage, ils ne s'ajoutent pas, sauf si un élément du jeu le spécifie. Au lieu de cela, c'est vous qui décidez quels points de vie temporaires garder.

9. ARRONDIR À L'INFÉRIEUR

Chaque fois que vous divisez ou multipliez un nombre dans le jeu et que vous obtenez une fraction, arrondissez à l'entier inférieur même si cette fraction est d'un demi ou plus.

10. AMUSEZ-VOUS

Nul besoin de connaître la moindre règle pour profiter de D&D, sachant que chaque groupe a son propre style ; sa manière de conter les histoires et d'utiliser les règles. Adoptez les préférences de votre table de jeu. En bref : laissez-vous guider par le plaisir !



LA MAGICIENNE TASHA ÉTUDIE
LA MAGIE PRÈS DE LA HUTTE
DE BABA YAGA, SA MÈRE ADOPТИVE.

CHAPITRE 1

OPTIONS DE PERSONNAGE

À

LA CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE DE D&D, le *Player's Handbook* vous fournit un ensemble d'options pour concevoir un aventurier conforme à vos aspirations. Ce chapitre y ajoute de nouvelles options, de quoi concevoir encore davantage de concepts de personnage. Ces options, combinées avec celles du *Guide complet de Xanathar* constituent une véritable pléthore de possibilités.

Dans ce chapitre, elles se présentent comme suit :

- Une méthode pour personnaliser les origines de votre personnage en modifiant certains de ses traits « raciaux »
- Des conseils pour modifier votre sous-classe
- La classe d'artificier, maître des inventions magiques
- Des aptitudes de classe et des sous-classes pour chaque classe du *Player's Handbook*
- Des dons pour quiconque recourt à cette règle optionnelle

PERSONNALISATION DES ORIGINES

Au niveau 1, vous choisissez divers aspects de votre personnage, notamment ses valeurs de caractéristique, sa race, sa classe et son historique. Ces éléments combinés concourent à illustrer les origines de votre héros et vous confèrent une vaste palette de création. Malgré cette grande souplesse, la race de personnage telle qu'elle apparaît classiquement dans D&D, offre peu de choix, ce qui peut brider certaines réalisations conceptuelles. Les articles qui suivent viennent combler cette lacune en vous proposant des choix liés à la race de votre personnage, notamment la possibilité de personnaliser ses valeurs de caractéristique, ses langues et certaines maîtrises pour mieux refléter les origines que vous lui destinez. Ce qu'on appelle « race » dans le jeu correspond à l'espèce du personnage dans cet univers de fantasy, combinée à d'autres considérations culturelles. Les options qui suivent vous permettent de sortir des sentiers battus en la matière pour concevoir des aventuriers véritablement uniques.

AUGMENTATIONS DE CARACTÉRISTIQUE

Quelle que soit la race de D&D choisie pour votre personnage, elle vous octroie un trait appelé Augmentation de caractéristique. Cette augmentation reflète l'excellence globale des aventuriers issus de cette culture tels qu'ils sont perçus dans la tradition du jeu. Ainsi, un nain voit sa Constitution augmenter de 2, car les héros nains de D&D sont réputés pour leur robustesse hors du commun. Cette augmentation ne concerne toutefois pas tous les nains, mais simplement les aventuriers de cette race ; elle ne fait donc que renforcer une perception emblématique. Cette vision a du sens si vous souhaitez coller à cet archétype,

mais devient encombrante si vous souhaitez que votre personnage s'en écarte.

Si vous préférez que votre héros suive sa propre voie, vous pouvez faire fi du trait Augmentation de caractéristique et lui octroyer une augmentation plus adaptée à ses besoins. Voici comment procéder : convertissez toute augmentation de caractéristique normalement conférée par votre race ou sous-race en augmentation pour la caractéristique de votre choix. Si vous bénéficiez de plus d'une augmentation, vous ne pouvez en aucun cas l'appliquer plus d'une fois à une même caractéristique, pas plus qu'elle ne peut vous permettre de dépasser une valeur de 20.

Dans ces conditions, si le trait Augmentation de caractéristique de votre race ou sous-race augmente votre Constitution de 2 et votre Sagesse de 1, vous pouvez par exemple décider qu'il augmente en fait votre Intelligence de 2 et votre Charisme de 1.

LANGUES

La race de votre personnage s'accompagne de langues qu'il est censé maîtriser, généralement le commun et la langue de ses ancêtres. Ainsi, un aventurier halfelin parle par défaut le commun et le halfelin. Seulement, les aventuriers de D&D sont des êtres extraordinaires, si bien que votre personnage a tout à fait pu grandir dans un cadre qui l'a vu s'exprimer dans des langues différentes de celles précisées par votre trait Langues.

Personnaliser vos langues maîtrisées est simple ; vous pouvez remplacer chaque langue de votre trait Langues par une langue de la liste suivante : abyssal, céleste, commun, commun des profondeurs, draconique, elfique, géant, gnome, gobelin, halfelin, infernal, nain, orc, primordial, profond ou sylvestre.

Votre MD pourra modifier cette liste à son gré, selon ce qu'il jugera adapté à votre campagne.

MAÎTRISES

Certaines races et sous-races octroient des maîtrises. Comme celles-ci sont généralement culturelles et que votre personnage n'a peut-être aucun lien avec sa culture traditionnelle ou qu'il a suivi une formation toute autre, vous pouvez remplacer chacune de ces maîtrises par une autre, de votre choix, en suivant les restrictions indiquées sur la table Échange de maîtrises.

ÉCHANGE DE MAÎTRISES

Maîtrise	Maîtrise de remplacement
Compétence	Compétence
Armure	Arme courante/de guerre ou outil
Arme courante	Arme courante ou outil
Arme de guerre	Arme courante/de guerre ou outil
Outil	Outil ou arme courante

LIGNÉE SUR MESURE

Au lieu de choisir l'une des races du jeu pour votre personnage de niveau 1, vous pouvez recourir aux traits suivants pour représenter son ascendance, ce qui vous donne le contrôle total de la manière dont ses origines l'ont façonné :

Type de créature. Vous êtes un humanoïde. Vous déterminez votre apparence et décidez si vous ressemblez à des membres de votre famille.

Catégorie de taille. Vous êtes de taille P ou M (à votre convenance).

Vitesse. Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

Augmentation de caractéristique. Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 2.

Don. Vous recevezz un don de votre choix dont vous remplissez les prérequis.

Trait variable. Vous recevezz l'une des options suivantes, au choix : (a) vision dans le noir sur un rayon de 18 m ou (b) maîtrise d'une compétence de votre choix.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et une autre langue que vous et votre MD estimez adaptée à votre personnage.

Prenons l'exemple d'aventuriers hauts-elfes, normalement dotés de la maîtrise des épées longues, qui sont des armes de guerre. En consultant la table Échange de maîtrises, on voit que votre haut-elfe peut remplacer cette maîtrise par celle d'une autre arme ou d'un outil. Il peut ainsi devenir musicien en optant pour la maîtrise d'un instrument de musique (type d'outil) au lieu de celle des épées longues. De même, les elfes débutent normalement avec la maîtrise de la compétence Perception. Votre elfe peut parfaitement ne pas jouir des sens aiguisés associés à son espèce et donc choisir la maîtrise d'une autre compétence, comme Représentation.

Le chapitre « Équipement » du *Player's Handbook* présente des armes et outils adaptés à ces remplacements, sachant que votre MD peut accorder d'autres options.

PERSONNALITÉ

La description d'une race évoque parfois des comportements et conduites caractéristiques des aventuriers qui en font partie. Vous pouvez parfaitement ne pas en tenir compte, qu'il s'agisse de l'alignement, de l'humeur, des centres d'intérêt ou autre habitude. La personnalité de votre personnage et son comportement restent avant tout votre affaire.

REPLACEMENT D'UNE COMPÉTENCE

Parfois, vous optez pour une maîtrise de compétence qui s'avère peu utile dans la campagne ou n'apporte plus grand-chose à l'histoire de votre héros. Dans ce cas, soumettez à votre MD l'idée de remplacer cette maîtrise par celle d'une autre compétence offerte par votre classe au niveau 1. Un tel remplacement paraît particulièrement adapté lorsque vous atteignez un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, ce qui illustre le fait que votre personnage a passé un ou deux niveaux à étudier la nouvelle compétence en délaissant l'ancienne.

REPLACEMENT DE SOUS-CLASSE

Chaque classe de personnage fait intervenir le choix d'une sous-classe au niveau 1, 2 ou 3. Une sous-classe représente un domaine de spécialisation octroyant des aptitudes qui lui sont propres au gré des niveaux. Si votre MD l'autorise, vous pouvez changer de sous-classe lorsque celle-ci est censée vous octroyer une nouvelle aptitude de sous-classe. Si vous optez pour un tel changement, choisissez une nouvelle sous-classe liée à votre classe et remplacez toutes vos anciennes aptitudes de sous-classe par celles de la nouvelle sous-classe pour votre niveau tout juste acquis et les niveaux inférieurs.

DURÉE DE LA FORMATION

Dans le cadre d'un remplacement de sous-classe, votre MD peut vous demander de consacrer du temps à cette transition pour illustrer votre étude de ces nouvelles techniques. Cette conversion demande autant de jours que le double de votre nouveau niveau dans la classe ; les niveaux élevés constituent un apprentissage plus dense.

Le MD peut aussi vous demander de dépenser de l'argent pour la formation, les ingrédients magiques et autres produits exigés par la transition. Le coût en est généralement de 100 po multipliées par votre nouveau niveau. Il peut s'accompagner d'une forme de quête. Ainsi, un ensorceleur qui souhaite adopter une Lignée draconique devra peut-être recevoir le sang ou la bénédiction d'un dragon vénérable, voire les deux.

Si vous reprenez ultérieurement une sous-classe que votre personnage a déjà jouée avant de la remplacer, vous êtes exempté de la dépense en or et la durée de la transition est réduite de moitié.

CHANGEMENT SOUDAIN

Parfois, un personnage subit une transformation radicale de ses croyances et capacités. Quand un héros éprouve une prise de conscience si profonde ou qu'il se retrouve face à une entité ou un site d'une puissance, d'une beauté ou d'une horreur bouleversante, le MD peut l'autoriser à changer de sous-classe sur-le-champ. Voici quelques exemples :

- Une paladine du Serment de Dévotion n'est pas parvenue à empêcher l'invasion de sa patrie par une horde démoniaque. À l'issue d'une nuit à prier dans la douleur, elle se lève à l'aube suivante forte des aptitudes du Serment de Vengeance, prête à traquer la horde.
- Un magicien s'allonge pour faire la sieste au pied d'un chêne dont les racines atteignent la Féerie. Les songes qui s'en suivent lui font entrevoir plusieurs avenir possibles. À son réveil, ses aptitudes de sous-classe sont remplacées par celles de l'École de la Divination.
- Une cleric du Domaine de la Guerre a passé des années à lutter contre les ennemis de son temple. Mais un jour, elle se retrouve dans une clairière tamisée par le soleil où sa divinité versa jadis une larme de miséricorde devant la souffrance du monde. En buvant à l'eau du ruisseau qui traverse le site, la cleric éprouve une compassion irrépressible pour tous les peuples et porte désormais les pouvoirs du Domaine de la Vie ; dorénavant elle soignera plutôt que de guerroyer.



ARTIFICIER

Maîtres inventeurs, les artificiers puisent dans la magie et leur ingéniosité pour libérer les capacités insoupçonnées des objets. Pour eux, la magie est un système complexe qui attend d'être décodé et contrôlé par le biais de sorts et d'inventions. Les quelques sections qui suivent vous fournissent tout ce dont vous aurez besoin pour jouer l'un de ces inventeurs.

Les artificiers recourent à un ensemble d'outils divers leur permettant de canaliser leur puissance arcanique. Leurs incantations prennent bien des formes : utilisation du matériel d'alchimiste pour concocter un puissant elixir, du matériel de calligraphe pour inscrire un symbole de pouvoir ou des outils de bricoleur pour confectionner un charme temporaire. La magie des artificiers est liée à leurs outils et talents ; rares sont les individus capables de créer aussi bien qu'eux des instruments adaptés à chaque tâche.

ARTIFICIERS DE TOUS LES MONDES

Les artificiers du multivers de D&D engendrent des inventions et objets magiques de guerre et de paix. Leurs ouvrages ont ainsi illuminé ou sauvé bien des existences, mais aussi balayé des vies innombrables, certaines de leurs créations constituant des engins de destruction massive.

Dans les Royaumes Oubliés, l'île de Lantan accueille de nombreux artificiers, et les gnomes bricoleurs de Dragonlance sont souvent membres de cette classe. Les étranges technologies qu'abritent la Barrière des hautes cimes du monde de Greyhawk ont indirectement poussé certaines personnes à emprunter la voie de l'artificier ; à Mystara, diverses nations font appel aux artificiers pour assurer le fonctionnement des aéronefs et autres appareils merveilleux.

Les artificiers de la Cité de Sigil partagent leurs découvertes de tout le multivers et c'est également là que l'artificier gnome Vi gère son entreprise d'envergure cosmique, employant des aventuriers pour régler des problèmes jugés insolubles par d'autres. En Eberron, monde d'origine de Vi, la magie se domestique sous forme de science et se déploie dans toute la société, essentiellement grâce à l'ingéniosité des artificiers.

CRÉER UN ARTIFICIER

Les artificiers inventent des problèmes de pointe, puis tentent de les résoudre, en faisant beaucoup de bruit et souvent des dégâts collatéraux.

TASHA

Pour créer un artificier, consultez les paragraphes qui suivent. Ils vous octroient des points de vie, des maîtrises et un équipement de départ. Jetez ensuite un œil à la table « L'artificier » pour voir quelles aptitudes vous obtenez à chaque niveau. La description de ces aptitudes figure dans la section « Aptitudes de classe ».

L'ARTIFICIER GNOME VI ET SON CANON À L'ASPECT DE COCKATRICE AFFONTENT DES ADVERSAIRES SUR LE TOIT D'UN TRAIN FULGURANT.



L'ARTIFICIER

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Influx connus	Objets imprégnés	Sorts mineurs connus	Emplacements par niveau de sort				
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+2	Bricolage magique, Sorts	—	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Influx d'objet	4	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	Artificier spécialisé, L'outil de circonstance	4	2	2	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	2	2	3	—	—	—	—
5	+3	Aptitude d'Artificier spécialisé	4	2	2	4	2	—	—	—
6	+3	Expertise de l'outillage	6	3	2	4	2	—	—	—
7	+3	Trait de génie	6	3	2	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	6	3	2	4	3	—	—	—
9	+4	Aptitude d'Artificier spécialisé	6	3	2	4	3	2	—	—
10	+4	Adepté des objets magiques	8	4	3	4	3	2	—	—
11	+4	Objet de stockage de sort	8	4	3	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	8	4	3	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14	+5	Érudit des objets magiques	10	5	4	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude d'Artificier spécialisé	10	5	4	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	10	5	4	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Maître des objets magiques	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Âme de l'artifice	12	6	4	4	3	3	3	2

CRÉATION RAPIDE

Vous pouvez créer un artificier sans attendre en suivant ces quelques conseils. En premier lieu, l'Intelligence doit être votre meilleure valeur de caractéristique, suivie de la Constitution ou de la Dextérité. Ensuite, optez pour l'historique d'artisan de guilde.

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau d'artificier

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie à plus haut niveau : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau d'artificier au-delà du premier

MAÎTRISES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, bouclier

Armes : armes courantes

Outils : outils de bricoleur, outils de voleur, un type d'outils d'artisan de votre choix

Jets de sauvegarde : Constitution, Intelligence

Compétences : deux au choix parmi Arcanes, Escamotage, Histoire, Investigation, Médecine, Nature, Perception

Les secrets de la poudre à canon furent découverts en divers confins du multivers de D&D. Si votre maître du donjon recourt aux règles des armes à feu du *Dungeon Master's Guide* et que votre artificier a pu voir de près ces armes à l'œuvre, il dispose de la maîtrise des armes à feu.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de celui que vous octroye votre historique :

- Deux armes courantes de votre choix
- Une arbalète légère et 20 carreaux
- Au choix : une armure de cuir clouté ou une armure d'écaillles
- Des outils de voleur et un paquetage d'exploration souterraine

Si vous renoncez à cet équipement de départ ainsi qu'aux objets octroyés par votre historique, vous débutez avec 5d4 x 10 po pour vous acheter du matériel.

MULTICLASSAGE ET ARTIFICIERS

Si votre groupe emploie la règle optionnelle du multiclassage (*Player's Handbook*), voici ce qu'il faut savoir si l'artificier figure parmi vos classes.

Valeur de caractéristique minimale. Vous devez disposer d'une Intelligence d'au moins 13 pour prendre un niveau dans cette classe en tant que personnage multiclassé (ou pour prendre un niveau dans une autre classe si vous êtes déjà artificier).

Maîtrises gagnées. Si artificier n'est pas votre classe de départ, voici les maîtrises que vous acquérez en prenant votre premier niveau d'artificier : armures légères, armures intermédiaires, bouclier, outils de bricoleur, outils de voleur.

Emplacements de sort. Pour déterminer vos emplacements de sort, ajoutez la moitié de vos niveaux dans la classe d'artificier (arrondir au supérieur) aux niveaux ajustés d'autres classes concernées.

APTITUDES DE CLASSE

Vous recevez les aptitudes de classe suivantes en tant qu'artificier, comme le résume la table « L'artificier ».

BRICOLAGE MAGIQUE

Aptitude d'artificier de niveau 1

Vous avez appris à insuffler une étincelle de magie aux objets ordinaires. Pour recourir à cette aptitude, vous devez vous munir d'outils de voleur ou d'outils d'artisan. Puis, vous touchez un objet non magique de taille TP au prix d'une action pour lui conférer l'une des propriétés magiques suivantes, au choix :

- L'objet produit une lumière vive dans un rayon de 1,50 m et une lumière faible sur 1,50 m de plus.
- Chaque fois qu'une créature tapote dessus, l'objet émet un message enregistré, audible dans un rayon maximal de 3 m. Vous prononcez ce message au moment de conférer cette propriété à l'objet, sachant qu'il ne peut durer plus de 6 secondes.
- L'objet émet en permanence l'odeur de votre choix ou un son non verbal (vent, vagues, gazouillis, etc.). Le phénomène retenu est perceptible dans un rayon de 3 m.
- Un effet visuel statique apparaît sur l'une des surfaces de l'objet. Il peut s'agir d'une image, d'un texte comportant jusqu'à 25 mots, de lignes et de formes ou d'une combinaison de ces éléments, à votre convenance.

La propriété choisie persiste indéfiniment. Au prix d'une action, vous pouvez toucher l'objet pour mettre fin à la propriété.

Vous pouvez octroyer ce type de magie à plusieurs objets ; il vous suffit d'en toucher un à chaque utilisation de l'aptitude, mais un même objet ne peut bénéficier que d'une seule propriété à la fois. Le nombre maximum d'objets que vous pouvez affecter par cette aptitude à un instant donné est égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum d'un objet). Si vous tentez de dépasser cette limite, la propriété la plus ancienne prend aussitôt fin et la nouvelle propriété s'applique.

SORTS

Aptitude d'artificier de niveau 1

Vous avez étudié les rouages de la magie et l'incantation des sorts, en vous servant d'objets pour canaliser ces énergies. Pour un œil extérieur, vous ne lancez pas vos sorts de manière conventionnelle, mais semblez produire des merveilles à partir d'objets ordinaires ou d'inventions extravagantes.

OUTILS REQUIS

Vous produisez vos effets de sort d'artificier par le biais d'outils. Vous devez disposer d'un focaliseur d'incantation, dans votre cas des outils de voleur ou des outils d'artisan d'un genre ou l'autre, que vous devez tenir pour pouvoir lancer un sort par l'intermédiaire de cette aptitude Sorts (ce qui impose d'emblée la composante « M » à tout sort ainsi lancé). Vous devez avoir la maîtrise de l'outil concerné. Reportez-vous au chapitre Équipement du *Player's Handbook* pour plus de détails sur ces outils.

LA MAGIE DE L'ARTIFICE

Comme tout artificier, vous utilisez des outils pour lancer vos sorts. Pour décrire ces incantations, réfléchissez à la manière dont vous employez un outil. Ainsi, lorsque vous lancez *soins* avec du matériel d'alchimiste, vous pourriez concocter une pommade à la hâte. Si vous le faites à partir d'outils de bricoleur, vous pourriez activer une araignée mécanique qui suture les blessures. L'effet du sort reste le même dans les deux cas.

Ces détails ne constituent en aucun cas une contrainte, pas plus qu'ils ne vous accordent le moindre bénéfice en plus des effets du sort. Vous n'êtes pas tenu de justifier l'utilisation de vos outils pour une incantation, mais ces descriptions imaginatives vous distinguent savoureusement des autres lanceurs de sorts.

Une fois que vous avez acquis l'aptitude Influx d'objet au niveau 2, vous pouvez également utiliser tout objet portant l'un de vos influx comme focaliseur d'incantation.

SORTS MINEURS (NIVEAU 0)

Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts d'artificier. Vous en apprenez d'autres que vous choisissez à plus haut niveau, comme le montre la colonne « Sorts mineurs connus » de la table « L'artificier ».

Lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer l'un des sorts mineurs d'artificier que vous connaissez par un autre sort mineur de la liste de sorts de l'artificier.

PRÉPARATION ET INCANTATION DES SORTS

La table « L'artificier » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts d'artificier du 1^{er} niveau et plus. Pour lancer un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous préparez la liste des sorts d'artificier disponibles à l'incantation en les sélectionnant dans la liste des sorts d'artificier. Ce faisant, choisissez autant de sorts d'artificier que votre modificateur d'Intelligence + la moitié de votre niveau d'artificier (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements.

Exemple : si vous êtes artificier de niveau 5, vous disposez de quatre emplacements du 1^{er} niveau et de deux emplacements du 2^e niveau. Avec une Intelligence de 14, vous pouvez préparer une liste contenant quatre sorts du 1^{er} ou 2^e niveau, selon la répartition de votre choix. Si vous préparez le sort du 1^{er} niveau *soins*, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1^{er} ou du 2^e niveau. Cette incantation ne retire pas le sort de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts d'artificier demande du temps de manipulation de vos focaliseurs d'incantation : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort de la liste.

CARACTÉRIQUE D'INCANTATION

L'Intelligence est la caractéristique d'incantation de vos sorts d'artificier ; votre compréhension de la théorie magique vous confère un grand contrôle de vos effets. Vous recourez à l'Intelligence chaque fois qu'un sort d'artificier se réfère à votre caractéristique d'incantation. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour calculer le DD de sauvegarde des sorts d'artificier que vous lancez, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de votre part.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

INCANTATION RITUELLE

Vous pouvez lancer comme rituel un sort d'artificier que vous avez préparé si ce sort porte la mention « rituel ».

LISTE DES SORTS D'ARTIFICIER

Voici la liste des sorts à consulter lorsque vous apprenez un sort d'artificier. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Quand un sort peut être lancé comme rituel, la mention « rituel » apparaît derrière le nom du sort.

Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décris au chapitre 3) ou deux astérisques (tirés du *Guide complet de Xanathar*).

SORTS MINEURS

(NIVEAU 0)

- Aspersion acide
- Assistance
- Bouffée de poison
- Coup de tonnerre**
- Embrasement**
- Éruption de lames*
- Ferrage fulgurant*
- Fouet épineux
- Gelure**
- Lame des flammes vertes*
- Lame retentissante*
- Lumière
- Lumières dansantes
- Main du mage
- Message
- Pierre magique**
- Poigne électrique
- Prestidigitation
- Rayon de givre
- Réparation
- Résistance
- Stabilisation
- Trait de feu

1^{ER} NIVEAU

- Absorption des éléments**
- Alarme (rituel)
- Catapulte**
- Collet**
- Déguisement
- Détection de la magie (rituel)
- Feuille morte
- Graisse
- Grande foulée
- Identification (rituel)
- Lueurs féeriques
- Mixture caustique de Tasha*
- Purification de la nourriture et de l'eau
- Repli expéditif
- Sanctuaire
- Saut
- Simulacre de vie
- Soins

2^{ÈME} NIVEAU

- Agrandissement/rapetissement
- Aide
- Amélioration de caractéristique
- Arme magique
- Bouche magique (rituel)

Corde enchantée

Détection de l'invisibilité

Flamme éternelle

Flou

Invisibilité

Lévitation

Métal brûlant

Modification d'apparence

Protection contre le poison

Pyrotechnie**

Restauration partielle

Verrou magique

Vision dans le noir

Serviteur miniature**

Sieste**

Vol

4^{ÈME} NIVEAU

Chien de garde de

Mordenkainen

Coffre secret de Léomund

Convocation d'artificiel*

Fabrication

Façonnage de la pierre

Fléau élémentaire**

Liberté de mouvement

Œil du mage

Peau de pierre

Sanctuaire privé

de Mordenkainen

Sphère résiliente d'Otiluke

5^{ÈME} NIVEAU

Amélioration de compétences**

Animation des objets

Création

Main de Bigby

Mur de pierre

Restauration suprême

Transmutation de la pierre**

INFLUX D'OBJET

Aptitude d'artificier de niveau 2

Vous avez acquis la capacité d'imprégnier des objets ordinaires de certains influx pour en faire des objets magiques.

INFLUX CONNUS

À l'acquisition de cette aptitude, choisissez quatre influx d'artificier à apprendre parmi la section « Influx d'artificier » qui figure en fin de description de la classe. Vous apprenez d'autres influx de votre choix en atteignant certains niveaux de cette classe, comme le montre la colonne Influx connus de la table « L'artificier ».

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer l'un des influx d'artificier que vous avez appris par un nouveau.

IMPRÉGNER UN OBJET

Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez toucher un objet non magique pour l'imprégnier de l'un de vos influx d'artificier et en faire un objet magique. Un influx donné ne fonctionne que sur certains types d'objet, comme l'indique sa description. Si l'objet demande l'harmonisation, vous pouvez vous harmoniser avec lui à l'instant précis où vous l'imprégnez de l'influx. Si vous préférez attendre pour opérer cette harmonisation, elle devra se faire selon la procédure normale (voir la règle de l'harmonisation dans le *Dungeon Master's Guide*).

Votre influx reste dans l'objet indéfiniment, mais si vous mourez, il se disperse au bout d'un nombre de jours égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum de 1 jour). L'influx se disperse également si vous remplacez votre connaissance de l'influx par une autre.

Vous pouvez ainsi imprégner plusieurs objets ordinaires à la fin d'un repos long, sachant qu'à un instant donné le nombre d'objets imprégnés par vous est limité, comme le montre la colonne Objets imprégnés de la table « L'Artificier ». Il vous faut toucher chacun de ces objets pour les imprégner et chaque influx ne peut imprégner qu'un objet. De plus, un même objet ne peut porter qu'un seul influx à la fois. Si vous tentez de dépasser cette limite du nombre d'influx simultanés, l'influx le plus ancien prend fin et le nouvel influx s'applique.

Quand un influx prend fin sur un objet qui contient d'autres choses, comme un *sac sans fond*, son contenu apparaît sans dommages dans son espace et autour.

ARTIFICIER SPÉCIALISÉ

Aptitude d'artificier de niveau 3

Choisissez votre type de spécialiste : Alchimiste, Armurier, Artilleur ou Forgeron de guerre, sous-classes décrites en fin de description de la classe. Votre choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 5, 9 et 15.

L'OUTIL DE CIRCONSTANCE

Aptitude d'artificier de niveau 3

Vous avez appris à confectionner l'outil idéal pour une tâche donnée : que vous soyez équipé d'outils de voleur ou d'outils d'artisan, vous pouvez créer magiquement un exemplaire d'outils d'artisan dans un espace inoccupé à 1,50 m ou moins de vous. Cette confection vous demande 1 heure de travail ininterrompu, que vous pouvez coupler avec un repos court ou long. Bien que ces outils soient le fruit de la magie, ils ne sont eux-mêmes pas magiques et disparaissent lorsque vous utilisez à nouveau cette aptitude.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Aptitude d'artificier de niveau 4

Lorsque vous atteignez le niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19), vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, cette aptitude ne vous permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

EXPERTISE DE L'OUTILLAGE

Aptitude d'artificier de niveau 6

Lorsque votre bonus de maîtrise avec un outil est censé s'appliquer à un test de caractéristique que vous effectuez, ce bonus est désormais doublé.

TRAIT DE GÉNIE

Aptitude d'artificier de niveau 7

Vous avez reçu la capacité de trouver des solutions en conditions de stress. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m (ou vous-même) effectue un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez jouer votre réaction pour ajouter votre modificateur d'Intelligence au jet.

Vous pouvez utiliser cette aptitude autant de fois que votre modificateur d'Intelligence (minimum d'une fois). Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

ADEPTE DES OBJETS MAGIQUES

Aptitude d'artificier de niveau 10

Vous avez acquis une connaissance profonde du fonctionnement et de l'utilisation des objets magiques :

- Vous pouvez être harmonisé avec un maximum de quatre objets à la fois.
- Lorsque vous confectionnez un objet magique courant ou peu courant, la création ne vous demande que le quart du temps normal et ne vous coûte que la moitié des dépenses en or habituelles.

OBJET DE STOCKAGE DE SORT

Aptitude d'artificier de niveau 11

Vous pouvez désormais placer un sort dans un objet. Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez toucher une arme courante ou de guerre, ou un objet que vous pouvez employer comme focaliseur d'incantation, pour y stocker un sort du 1^{er} ou 2^e niveau de la liste des sorts d'artificier, à condition que son incantation demande 1 action (vous n'êtes pas tenu de l'avoir préparé).



ALCHIMISTE NAIN AVEC SON SERVITEUR HOMONCULE

Tant qu'elle tient l'objet, une créature peut produire les effets du sort par son biais au prix d'une action, en prenant votre modificateur de caractéristique d'incantation. Si le sort exige la concentration, c'est la créature qui doit se concentrer. Le sort reste dans l'objet jusqu'à ce qu'on l'ait utilisé autant de fois que le double de votre modificateur d'Intelligence (minimum deux fois) ou que vous employiez de nouveau cette aptitude pour stocker un sort dans un objet.

ÉRUDIT DES OBJETS MAGIQUES

Aptitude d'artificier de niveau 14

Votre affinité avec les objets magiques se précise :

- Vous pouvez désormais être harmonisé avec un maximum de cinq objets magiques à la fois.
- Vous ne tenez pas compte des contraintes de classe, de race, de sort et de niveau lorsqu'il s'agit de s'harmoniser avec un objet magique ou de l'utiliser.

MAÎTRE DES OBJETS MAGIQUES

Aptitude d'artificier de niveau 18

Vous pouvez désormais être harmonisé avec un maximum de six objets magiques à la fois.

ÂME DE L'ARTIFICE

Aptitude d'artificier de niveau 20

Vous avez développé avec vos objets magiques un lien mystique dans lequel puiser pour vous protéger :

- Vous recevez à tous les jets de sauvegarde un bonus de +1 par objet magique avec lequel vous êtes actuellement harmonisé.
- Si vous tombez à 0 point de vie sans être tué sur-le-champ, vous pouvez jouer votre réaction pour mettre un terme à l'un de vos influx d'artificier et vous retrouver alors à 1 point de vie au lieu de 0.

ARTIFICIERS SPÉCIALISÉS

Les artificiers explorent de nombreux domaines. Voici quelques spécialisations pour lesquelles vous pouvez opter au niveau 3.

ALCHIMISTE

La magie des alchimistes et des sorcières se base sur une puissante vérité multiverselle : les mortels ne résistent pas à ce qui fait des bulles.

TASHA

Un alchimiste est expert dans l'association d'ingrédients lorsqu'il s'agit de produire des effets magiques. Ses créations lui permettent de donner la vie et de l'éroder. L'alchimie reste la tradition la plus ancienne des artificiers et sa polyvalence la rend aussi précieuse en temps de guerre que de paix.

MAÎTRISE D'OUTILS

Aptitude d'Alchimiste de niveau 3

Vous recevez la maîtrise du matériel d'alchimiste. Si vous en êtes déjà doté, vous recevez la maîtrise d'un autre type d'outils d'artisan de votre choix.

SORTS D'ALCHIMISTE

Aptitude d'Alchimiste de niveau 3

Lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, certains sorts sont toujours préparés en ce qui vous concerne, comme le montre la table Sorts d'Alchimiste. Ces sorts sont considérés pour vous comme des sorts d'artificier, mais ne sont pas décomptés du nombre de sorts d'artificier que vous pouvez préparer.

SORTS D'ALCHIMISTE

Niveau d'artificier	Sort
3	<i>mot de guérison, rayon empoisonné</i>
5	<i>flèche acide de Melf, sphère de feu</i>
9	<i>forme gazeuse, mot de guérison de groupe</i>
13	<i>flétrissement, protection contre la mort</i>
17	<i>brume mortelle, rappel à la vie</i>

ÉLIXIR EXPÉRIMENTAL

Aptitude d'Alchimiste de niveau 3

Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez produire magiquement un *élixir expérimental* dans une fiole vide que vous touchez. Déterminez-en l'effet au hasard selon la table « Élixir expérimental ». Cet effet s'active dès que quelqu'un boit l'élixir. Au prix d'une action, une créature peut ingérer l'élixir ou le faire boire à une créature neutralisée.

Vous pouvez créer des élixirs expérimentaux supplémentaires en dépensant un emplacement de sort du 1^{er} niveau ou supérieur par élixir. Ce faisant, vous consacrez une action à créer l'élixir dans une fiole vide que vous touchez. Son effet est défini par la table « Élixir expérimental ».

La création d'un *élixir expérimental* vous demande d'être équipé de matériel d'alchimiste, sachant que chaque élixir ainsi créé dure jusqu'à ce que vous le buviez ou que vous terminiez un repos long.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, vous pouvez créer davantage d'élixirs à l'issue d'un repos long : deux au niveau 6, puis trois au niveau 15. Déterminez aléatoirement et individuellement chaque effet. Chaque élixir demande une fiole séparée.

ÉLIXIR EXPÉRIMENTAL

d6 Effet

- 1 **Guérison.** Le buveur récupère autant de points de vie que 2d4 + votre modificateur d'Intelligence.
- 2 **Rapidité.** La vitesse au sol du buveur augmente de 3 m pendant 1 heure.
- 3 **Résistance.** Le buveur reçoit un bonus de +1 à la CA pendant 10 minutes.

d6 Effet

- 4 **Audace.** Le buveur peut lancer un d4 et en ajouter le résultat à tous ses jets d'attaque et de sauvegarde effectués durant la prochaine minute.
- 5 **Vol.** Le buveur acquiert une vitesse de vol de 3 m pendant 10 minutes.
- 6 **Transformation.** Le corps du buveur se transforme comme par le biais du sort *modification d'apparence*. Le buveur détermine la nature de la transformation, dont les effets persistent pendant 10 minutes.

ÉRUDIT ALCHIMIQUE

Aptitude d'Alchimiste de niveau 5

Votre savoir-faire en matière de chimie magique est tel que les soins et dommages dont vous êtes capable par leur biais s'améliore. Chaque fois que vous lancez un sort en recourant à votre matériel d'alchimiste comme focaliseur d'incantation, vous recevez un bonus à un jet associé au sort. Il doit s'agir d'un jet qui rend des points de vie ou d'un jet de dégâts infligeant des dégâts d'acide, de feu, nécrotiques ou de poison. Le bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1).

INGRÉDIENTS REVIGORANTS

Aptitude d'Alchimiste de niveau 9

Vous pouvez intégrer des ingrédients revigorants à certaines de vos réalisations :

- Chaque fois qu'une créature boit un *élixir expérimental* de votre création, elle reçoit autant de points de vie temporaires que 2d6 + votre modificateur d'Intelligence (minimum de 1 point de vie temporaire).
- Vous pouvez lancer *restauration partielle* sans dépenser d'emplacement de sort ni devoir préparer le sort, à condition de recourir à du matériel d'alchimiste comme focaliseur d'incantation. Vous pouvez opérer ainsi autant de fois que votre modificateur d'Intelligence (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

MAÎTRISE CHIMIQUE

Aptitude d'Alchimiste de niveau 15

Vous avez été exposé à tant de produits chimiques qu'ils présentent pour vous peu de risques et vous permettent de vite mettre un terme à certains maux :

- Vous recevez la résistance aux dégâts d'acide et de poison, et êtes immunisé contre l'état empoisonné.
- Vous pouvez lancer *restauration suprême* et *soins* sans dépenser d'emplacement de sort ni devoir préparer le sort, à condition de recourir à du matériel d'alchimiste comme focaliseur d'incantation. Une fois que vous avez lancé l'un de ces sorts par le biais de cette aptitude, il vous faut terminer un repos long pour pouvoir le refaire.

ARMURIER

Un échantillon de logique d'artificier, pour la route :
« Que se passerait-il si, suite à une défaillance, une de mes inventions explosait alors que je suis à l'intérieur ? »

TASHA

Un artificier qui se spécialise comme Armurier apporte aux armures des modifications pour qu'elles fonctionnent comme une seconde peau. L'armure ainsi améliorée affûte la magie de l'artificier, libère des attaques puissantes et génère une grande protection. L'artificier se lie avec cette armure pour ne faire qu'un avec elle, tout en multipliant les expériences sur elle et en affinant ses propriétés magiques.

TECHNIQUES DU MÉTIER

Aptitude d'Armurier de niveau 3

Vous recevez la maîtrise des armures lourdes. Vous gagnez aussi la maîtrise des outils de forgeron. Si vous disposez déjà de cette maîtrise d'outils, vous recevez en fait celle d'un autre type d'outils d'artisan de votre choix.

SORTS D'ARMURIER

Aptitude d'Armurier de niveau 3

Lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, certains sorts sont toujours préparés en ce qui vous concerne, comme le montre la table Sorts d'Armurier. Ces sorts sont considérés pour vous comme des sorts d'artificier, mais ne sont pas décomptés du nombre de sorts d'artificier que vous pouvez préparer.

SORTS D'ARMURIER

Niveau d'artificier Sort

3	<i>projectile magique, vague tonnante</i>
5	<i>fracasement, image miroir</i>
9	<i>éclair, motif hypnotique</i>
13	<i>bouclier de feu, invisibilité suprême</i>
17	<i>mur de force, passe-muraille</i>

ARMURE ARCANIQUE

Aptitude d'Armurier de niveau 3

Votre passion métallurgique vous a conduit à transformer votre armure en vecteur de votre magie. Au prix d'une action, vous pouvez convertir une armure que vous portez en armure arcanique, à condition d'avoir des outils de forgeron en main.

Vous recevez les bénéfices suivants tant que vous portez cette armure :

- Si l'armure affiche normalement un prérequis de Force, l'armure arcanique correspondante n'a plus ce prérequis dans votre cas.
- Vous pouvez utiliser l'armure arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'artificier.
- L'armure se fixe à vous et ne peut être retirée contre votre volonté. Elle s'étend également de manière à recouvrir l'intégralité de votre corps, mais vous pouvez retirer le casque ou vous en équiper par une action bonus.



ARMURIERS : UN INFILTRÉ DROW
ET UN GARDIEN TIEFFELIN

L'armure remplace d'éventuels membres manquants et fonctionne comme s'ils étaient pleinement présents.

- Vous pouvez enfiler ou retirer l'armure au prix d'une action.

L'armure reste une armure arcanique jusqu'à ce que vous enfiliez une autre armure ou que vous mouriez.

MODÈLE D'ARMURE

Aptitude d'Armurier de niveau 3

Vous pouvez personnaliser votre armure arcanique. Quand vous la faites, choisissez l'un des modèles d'armure suivants : Gardien ou Infiltré. Le modèle retenu vous octroie des bénéfices spéciaux lorsque vous le portez.

Chaque modèle comprend une arme spéciale. Lorsque vous attaquez avec cette arme, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence, au lieu de celui de Force ou de Dextérité, aux jets d'attaque et de dégâts.

Vous pouvez changer de modèle d'armure chaque fois que vous terminez un repos court ou long, à condition d'avoir des outils de forgeron en main.

Gardien. Vous concevez votre armure pour les lignes de front. Elle présente les propriétés suivantes :

Gantelets tonnerre. Chacun des gantelets de l'armure fait office d'arme courante de corps à corps tant que vous ne tenez rien de la main correspondante et inflige 1d8 dégâts de tonnerre quand elle touche. Une créature touchée par le gantelet est désavantagée aux jets d'attaque contre les cibles autres que vous jusqu'au début de votre tour suivant, l'armure émettant magiquement des pulsations dérangeantes chaque fois que la créature attaque quelqu'un d'autre.

Champ protecteur. Par une action bonus, vous pouvez gagner autant de points de vie temporaires que votre niveau dans cette classe, ce qui remplace tous les éventuels points de vie temporaires dont vous disposez déjà. Vous perdez ces points de vie temporaires si vous retirez l'armure. Vous pouvez recourir à cette action bonus autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Infiltré. Vous personnalisez votre armure pour des tâches subtiles. Elle présente les propriétés suivantes :

Lance-foudre. Un nodule à l'aspect de gemme apparaît sur l'un de vos gantelets ou sur le poitrail (à votre convenance). Il s'agit d'une arme courante à distance, dont la portée normale est de 27 m et la portée longue de 90 m, qui inflige 1d6 dégâts de foudre quand elle touche. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez lui infliger 1d6 dégâts de foudre supplémentaires.

Foulée énergisée. Votre vitesse au sol augmente de 1,50 m.

Champ amortissant. Vous êtes avantagé aux tests de Dextérité (Discréption). Si l'armure impose normalement le désavantage à ces tests, l'avantage et le désavantage se neutralisent, selon la règle normale.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Aptitude d'Armurier de niveau 5

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entrez l'action Attaquer à votre tour.

MODIFICATIONS D'ARMURE

Aptitude d'Armurier de niveau 9

Vous apprenez à utiliser vos influx d'artificier pour altérer spécifiquement votre armure arcanique. Cette armure est désormais considérée comme plusieurs objets dans le cadre de votre aptitude Influx d'objet : armure (le plastron), bottes, casque et l'arme spéciale de l'armure. Chacun de ces objets peut porter l'un de vos influx, sachant que ces influx se transfèrent si vous changez de modèle d'armure par le biais de l'aptitude Modèle d'armure. De plus, le nombre maximum d'objets que vous pouvez imprégner en même temps augmente de 2, à condition que ces objets en surplus fassent partie de votre armure arcanique.

ARMURE PARACHEVÉE

Aptitude d'Armurier de niveau 15

Votre armure arcanique reçoit des bénéfices supplémentaires dépendant du modèle, comme indiqué ci-dessous.

Gardien. Lorsqu'une créature que vous voyez, de taille TG ou inférieure, termine son tour dans un rayon de 9 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour la forcer magiquement à réussir un jet de sauvegarde de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, sous peine de se retrouver tirée vers vous d'un maximum de 9 m jusqu'à un espace inoccupé. Si vous attirez ainsi la cible dans un espace situé à 1,50 m ou moins de vous, vous pouvez aussitôt effectuer un jet d'attaque d'arme de corps à corps contre elle dans le cadre de votre réaction.

Vous pouvez recourir à cette réaction autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Infiltré. Toute créature qui subit des dégâts de foudre de votre Lance-foudre scintille d'une lueur magique jusqu'au début de votre tour suivant. La créature en question émet une lumière faible sur un rayon de 1,50 m et subit un désavantage aux jets d'attaque contre vous, la lueur lui envoyant de petites décharges dès qu'elle vous attaque. De plus, le prochain jet d'attaque contre la créature est avantage et, si l'attaque touche, la cible subit 1d6 dégâts de foudre supplémentaires.

ARTILLEUR

Certains artificiers posent la question qui tue : « N'y aurait-il pas moyen d'augmenter les dommages collatéraux ? »

TASHA

Un Artilleur se spécialise dans l'utilisation de la magie pour créer des projections d'énergie et d'objets sur le champ de bataille. Cette puissance dévastatrice est prise par les armées de nombreux mondes. Et lorsque cesse la guerre, certains de ces spécialistes contribuent à bâtir un monde plus pacifique en mettant leurs pouvoirs au service de la lutte contre la dissension. L'artificier gnome Vi, voyageur des mondes, s'est montré particulièrement clair sur la moralité de ses intentions : « Il est temps que nous réparions les choses au lieu de tout faire sauter. »

MAÎTRISE D'OUTILS

Aptitude d'Artilleur de niveau 3

Vous recevez la maîtrise des outils de menuisier. Si vous en êtes déjà doté, vous recevez la maîtrise d'un autre type d'outils d'artisan de votre choix.

SORTS D'ARTILLEUR

Aptitude d'Artilleur de niveau 3

Lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, certains sorts sont toujours préparés en ce qui vous concerne, comme le montre la table Sorts d'Artilleur. Ces sorts sont considérés pour vous comme des sorts d'artificier, mais ne sont pas décomptés du nombre de sorts d'artificier que vous pouvez préparer.

SORTS D'ARTILLEUR

Niveau d'artificier Sort

3	bouclier, vague tonnante
5	fracasement, rayon ardent
9	boule de feu, mur de vent
13	mur de feu, tempête de grêle
17	cône de froid, mur de force

CANON OCCULTE

Aptitude d'Artilleur de niveau 3

Vous avez appris à créer un canon magique. Équipé d'outils de menuisier ou de forgeron, vous pouvez consacrer une action à créer magiquement un canon occulte de taille P ou TP sur une surface horizontale en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de vous. Un canon occulte de taille P occupe son espace, tandis qu'on peut tenir dans une main un canon de taille TP.

Une fois que vous avez créé un canon, vous devez terminer un repos long ou dépenser un emplacement de sort pour pouvoir en créer un autre. Vous ne pouvez disposer que d'un seul canon à la fois et ne pouvez pas en créer un nouveau tant que votre canon existe.

Le canon est un objet magique. Quelle que soit sa taille, le canon présente une CA de 18 et autant de points de vie que le quintuple de votre niveau d'artificier. Il est immunisé contre les dégâts psychiques et de poison. S'il doit effectuer un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, considérez que toutes ses valeurs de caractéristique sont de 10 (+0). Si on lance le sort *réparation* dessus, le canon récupère 2d6 points de vie. Il disparaît au bout d'une heure ou s'il tombe à 0 point de vie avant cela. Vous pouvez en outre le révoquer plus tôt au prix d'une action.

À la création du canon, vous pouvez en définir l'aspect et décider s'il dispose de pieds. Vous en choisissez aussi le type, parmi les options de la table « Canons occultes ». Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez par une action bonus provoquer l'activation du canon à condition de vous trouver dans un rayon de 18 m de l'objet. Dans le cadre de la même action bonus, vous pouvez ordonner au canon de se déplacer d'un maximum de 4,50 m, en marchant ou en grimpant, jusqu'à un espace inoccupé, sous réserve qu'il soit doté de pieds.



ARTILLEUR HUMAIN
DOTÉ D'UN CANON
OCCULTE

CANONS OCCULTES

Canon Activation

Baliste de choc	Effectuez une attaque de sort à distance émanant du canon sur une créature ou un objet situé dans un rayon de 36 m du canon. Si l'attaque touche, la cible subit 2d8 dégâts de force et, si la cible est une créature, elle est repoussée d'un maximum de 1,50 m du canon.
Lance-flammes	Le canon crache du feu sous forme d'un cône adjacent de 4,50 m que vous désignez. Chaque créature prise dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité assorti de votre DD de sauvegarde des sorts et subit 2d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Les flammes embrasent tous les objets inflammables de la zone qui ne sont pas portés.
Protecteur	Le canon émet une décharge d'énergie positive qui lui confère des points de vie temporaires, ainsi qu'à toute créature de votre choix dans un rayon de 3 m du canon : 1d8 + votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1).

ARME À FEU ARCANIQUE

Aptitude d'Artilleur de niveau 5

Vous savez comment transformer une baguette, un bâton ou un sceptre en arme à feu arcanique capable de canaliser vos sorts destructeurs. Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez vous servir d'outils de menuisier pour graver des symboles spéciaux sur une baguette, un bâton ou un sceptre afin d'en faire une arme à feu arcanique. Les symboles s'effacent spontanément de cet objet si vous les gravez par la suite sur un autre. Sans cela, ils restent gravés indéfiniment.

Vous pouvez vous servir de votre arme arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'artificier. Lorsque vous lancez un sort d'artificier par l'intermédiaire de l'arme à feu, lancez un d8 : vous appliquez alors à l'un des jets de dégâts du sort un bonus égal au nombre obtenu.

CANON EXPLOSIF

Aptitude d'Artilleur de niveau 9

Chaque canon occulte que vous créez désormais s'avère plus destructeur :

- Les jets de dégâts du canon augmentent tous de 1d8.
- Au prix d'une action, vous pouvez ordonner au canon de détoner si vous êtes situé dans un rayon de 18 m de l'objet, ce qui entraîne la destruction du canon et force chaque créature située dans un rayon de 6 m de l'objet à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre votre DD de sauvegarde des sorts, pour subir 3d8 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

POSITION FORTIFIÉE

Aptitude d'Artilleur de niveau 15

Vous êtes passé maître dans la mise en place de positions bien défendues par l'intermédiaire de votre canon :

- Vos alliés (vous y compris) bénéficient d'un abri partiel tant qu'ils sont dans un rayon de 3 m d'un canon que vous avez créé avec Canon occulte, profitant du champ miroitant de protection magique produit par l'objet.
- Vous pouvez désormais disposer de deux canons à la fois. Vous pouvez les créer tous deux au prix de la même action (mais pas avec le même emplacement de sort) et pouvez les activer tous deux par la même action bonus. Vous choisissez s'ils sont identiques ou différents. Vous ne pouvez pas en créer de troisième tant que vous disposez de deux canons.

FORGERON DE GUERRE

Investis du pouvoir non négligeable de créer la vie, la plupart des forgerons de guerre consacrent leur génie à la conception de chiots et de chatons technologiquement avancés.

Les aurais-je sous-estimés ?

TASHA

Les armées ont besoin de protection et il faut bien quelqu'un pour tout rapiécer quand les défenses cèdent. Mélange de protecteur et d'auxiliaire médical, le Forgeron de guerre est passé maître dans la défense d'autrui et la réparation du matériel comme du personnel. Beaucoup s'accompagnent d'un défenseur d'acier, création qui les assiste dans leur tâche. Nombreux sont les soldats qui relatent comment ils furent laissés pour morts avant d'être sauvés par un Forgeron de guerre et son défenseur d'acier.

Dans le monde d'Eberron, les Forgerons de guerre jouèrent un rôle majeur dans le travail de la maison Cannith sur les artificiels de combat et les premiers forgliers ; ces mêmes artificiers orchestrèrent aussi les soins des blessés légués par les horribles batailles de la Dernière Guerre.

MAÎTRISE D'OUTILS

Aptitude de Forgeron de guerre de niveau 3

Vous recevez la maîtrise des outils de forgeron. Si vous en êtes déjà doté, vous recevez la maîtrise d'un autre type d'outils d'artisan de votre choix.

SORTS DE FORGERON DE GUERRE

Aptitude de Forgeron de guerre de niveau 3

Lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, certains sorts sont toujours préparés en ce qui vous concerne, comme le montre la table Sorts de Forgeron de guerre. Ces sorts sont considérés pour vous comme des sorts d'artificier, mais ne sont pas décomptés du nombre de sorts d'artificier que vous pouvez préparer.

SORTS DE FORGERON DE GUERRE

Niveau d'artificier Sort

3	bouclier, héroïsme
5	châtiment révélateur, lien de protection
9	aura de vitalité, hérisslement de projectiles
13	aura de pureté, bouclier de feu
17	châtiment du ban, soins de groupe

APTE AU COMBAT

Aptitude de Forgeron de guerre de niveau 3

Votre formation martiale et vos expériences magiques portent leurs fruits de deux manières :

- Vous recevez la maîtrise des armes de guerre.
- Lorsque vous attaquez avec une arme magique, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence, au lieu de celui de Force ou de Dextérité, aux jets d'attaque et de dégâts.

DÉFENSEUR D'ACIER

Aptitude de Forgeron de guerre de niveau 3

Votre bidouillage expert a engendré un compagnon, appelé défenseur d'acier. Cet être vous est amical, ainsi qu'à vos compagnons, et il obéit à vos ordres. Son profil qui apparaît ci-après se base à plusieurs reprises sur votre bonus de maîtrise (BM). C'est vous qui décidez de l'aspect de la créature et du nombre de ses pattes (deux ou quatre), ces choix n'ayant pas d'incidence sur son profil.

Au combat, le défenseur partage votre rang d'initiative, mais il joue son tour juste après vous. Il peut se déplacer et jouer sa réaction de son propre chef, mais la seule action qu'il puisse entreprendre à son tour est Esquiver, sauf si vous consacrez une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'entreprendre une autre action. Cette action peut alors être l'une de son profil ou une autre. Si vous êtes neutralisé, le défenseur peut entreprendre l'action de son choix et n'est plus limité à Esquiver.

Si on lance le sort *réparation* sur le défenseur, il récupère 2d6 points de vie. S'il est mort depuis une heure ou moins, vous pouvez recourir à vos outils de forgeron au prix d'une action pour lui redonner vie, à condition de vous trouver dans un rayon de 1,50 m de lui et de dépenser un emplacement de sort du 1^{er} niveau ou supérieur. Le défenseur reprend vie au bout de 1 minute, tous ses points de vie étant restaurés.

À l'issue d'un repos long, vous pouvez créer un nouveau défenseur d'acier si vous portez vos outils de forgeron. Si vous disposez déjà d'un défenseur produit par cette aptitude, le premier est aussitôt détruit. Un défenseur est également détruit si vous mourez.

DÉFENSEUR D'ACIER

Artificiel de taille M

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 2 + votre modificateur d'Intelligence + le quintuple de votre niveau d'artificier (le défenseur dispose d'autant de DV [des d8] que votre niveau d'artificier)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAC	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +1 plus BM, Con +2 plus BM

Compétences Athlétisme +2 plus BM, Perception +0 plus BM x 2

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10 + (BM x 2)

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance —

Bonus de maîtrise (BM)
égal au vôtre

Vigilance. Le défenseur ne peut pas être surpris.

ACTIONS

Lacération énergétique. *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allongé 1,50 m, une cible que vous voyez. *Touché* : 1d8 + BM dégâts de force.

Maintenance (3/jour). Les rouages internes du défenseur restaurent 2d8 + BM points de vie, à lui-même ou à un objet ou un autre artificiel situé dans un rayon de 1,50 m de lui.

RÉACTION

Attaque déviée. Le défenseur impose le désavantage au jet d'attaque d'une créature qu'il voit dans un rayon de 1,50 m de lui, à condition que le jet d'attaque soit contre une créature autre que lui-même.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Aptitude de Forgeron de guerre de niveau 5

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entrez dans l'action Attaquer à votre tour.

DÉCHARGE ARCANIQUE

Aptitude de Forgeron de guerre de niveau 9

Vous avez appris de nouvelles méthodes pour canaliser l'énergie arcanique dans le but de soigner ou de blesser. Lorsque vous touchez une cible avec une attaque d'arme magique ou que votre défenseur d'acier touche une cible avec une attaque, vous pouvez canaliser la magie dans le coup correspondant pour produire l'un des effets suivants :

- La cible subit 2d6 dégâts de force supplémentaires.
- Choisissez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 9 m de la cible. Des soins magiques affluent vers le bénéficiaire, qui récupère 2d6 points de vie.

Vous pouvez recourir à ces énergies autant de fois que votre modificateur d'Intelligence (minimum d'une fois), mais pas plus d'une fois dans un même tour.

Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

DÉFENSEUR AMÉLIORÉ

Aptitude de Forgeron de guerre de niveau 15

Votre Décharge arcanique et votre défenseur d'acier sont désormais plus puissants :

- Les dégâts supplémentaires et les soins produits par votre Décharge arcanique passent à 4d6.
- Votre défenseur d'acier reçoit un bonus de +2 à la classe d'armure.
- Chaque fois que votre défenseur d'acier recourt à son Attaque déviée, l'assaillant subit des dégâts de force égaux à 1d4 + votre modificateur d'Intelligence.

INFLUX D'ARTIFICIER

Les influx d'artificier, procédés extraordinaires, transforment rapidement un objet ordinaire en objet magique. La description de chacun des influx suivants détaille le type d'objet qui peut en être imprégné et précise si l'objet magique obtenu requiert l'harmonisation.

Certains influx spécifient un niveau d'artificier minimal. Vous ne pouvez pas apprendre un influx pour lequel vous n'avez pas au moins ce niveau.

Sauf mention contraire dans la description, vous ne pouvez pas apprendre un même influx plus d'une fois.

AIGUISOIR D'ESPRIT

Objet : une armure ou une toge

L'objet imprégné d'influx peut envoyer une décharge au porteur pour lui remettre les idées au clair. L'objet dispose de 4 charges. Lorsque le porteur rate un jet de sauvegarde de Constitution visant à maintenir sa concentration sur un sort, il peut jouer sa réaction pour dépenser 1 des charges de l'objet, auquel cas il réussit en réalité le JS. L'objet récupère quotidiennement 1d4 charges dépensées, à l'aube.

ANNEAU DE RAVITAILLEMENT MAGIQUE

Prérequis : artificier de niveau 6

Objet : un anneau (harmonisation requise)

Tant qu'elle porte cet anneau, une créature peut récupérer un emplacement de sort dépensé, au prix d'une action. L'emplacement récupéré doit être du 3^e niveau ou inférieur. Une fois utilisé, l'anneau ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

ARME AMÉLIORÉE

Objet : une arme courante ou de guerre

Cette arme magique confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle.

Ce bonus passe à +2 lorsque vous atteignez le niveau 10 dans cette classe.

ARME BOOMERANG

Objet : une arme courante ou de guerre dotée de la propriété lancer

Cette arme magique confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle, et revient dans la main de son porteur juste après avoir été utilisée pour une attaque à distance.

FORGERON DE GUERRE

GNOME AVEC SON

DÉFENSEUR D'ACIER

ARME RADIANTE

Prérequis : artificier de niveau 6

Objet : une arme courante ou de guerre (harmonisation requise)

Cette arme magique confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. Tant qu'il tient l'arme, le porteur peut par une action bonus lui faire émettre une lueur vive sur un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m de plus. Le porteur peut éteindre cette lueur par une action bonus.

L'arme dispose de 4 charges. S'il joue sa réaction juste après avoir été touché par une attaque, le porteur peut dépenser 1 charge pour que l'assaillant soit soumis à un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, l'assaillant est aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant. L'arme récupère quotidiennement 1d4 charges dépensées, à l'aube.

ARMURE À PROPULSION ARCANIQUE

Prérequis : artificier de niveau 14

Objet : une armure (harmonisation requise)

Le porteur de cette armure reçoit les bénéfices suivants :

- La vitesse au sol du porteur augmente de 1,50 m.
- L'armure comprend des gantelets qui constituent chacun une arme de corps à corps magique ne pouvant être utilisée que si la main correspondante ne tient rien. Le porteur a la maîtrise de ces gantelets, qui infligent chacun 1d8 dégâts de force lorsqu'ils touchent et présentent la propriété lancer, avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m. Quand on le lance, le gantelet se détache et file vers la cible de l'attaque, puis revient aussitôt vers le porteur et se glisse de nouveau à sa main.
- L'armure ne peut être retirée contre la volonté du porteur.
- L'armure remplace d'éventuels membres manquants du porteur (mains, bras, pieds, jambes ou appendices de ce type) et fonctionne comme s'ils étaient pleinement présents.

ARMURE DE FORCE MAGIQUE

Objet : une armure (harmonisation requise)

Cette armure dispose de 6 charges. Le porteur peut dépenser les charges de l'armure de plusieurs façons :

- Lorsque le porteur effectue un test de Force ou un jet de sauvegarde de Force, il peut dépenser 1 charge pour ajouter au jet un bonus égal à son modificateur d'Intelligence.
- Quand le porteur est censé être jeté à terre, il peut jouer sa réaction pour dépenser 1 charge afin d'éviter de se retrouver à terre.

L'armure récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube.

ARMURE RÉSISTANTE

Prérequis : artificier de niveau 6

Objet : une armure (harmonisation requise)

Tant qu'elle porte cette armure, une créature bénéficie de la résistance à l'un des types de dégâts suivants, que vous choisissez lorsque vous imprégnez l'objet : acide, feu, force, foudre, froid, nécrotiques, poison, psychiques, radiants ou tonnerre.

BOTTES DU SENTIER TORTUEUX

Prérequis : artificier de niveau 6

Objet : une paire de bottes (harmonisation requise)

Tant qu'elle porte ces bottes, une créature peut se téléporter d'un maximum de 4,50 m par une action bonus, jusqu'à un espace inoccupé qu'elle voit. La créature doit avoir occupé l'espace concerné à un moment du tour en cours.

BOUCLIER RÉPULSIF

Prérequis : artificier de niveau 6

Objet : un bouclier (harmonisation requise)

Une créature reçoit un bonus de +1 à la classe d'armure tant qu'elle tient ce bouclier.

Le bouclier dispose de 4 charges. Tant qu'il le tient, le porteur peut jouer sa réaction juste après avoir été touché par une attaque de corps à corps pour dépenser 1 des charges du bouclier et repousser l'assaillant d'un maximum de 4,50 m. Le bouclier récupère quotidiennement 1d4 charges dépensées, à l'aube.

DÉFENSE AMÉLIORÉE

Objet : une armure ou un bouclier

Une créature reçoit un bonus de +1 à la classe d'armure tant qu'elle porte cette armure ou tient ce bouclier.

Ce bonus passe à +2 lorsque vous atteignez le niveau 10 dans cette classe.

FOCALISEUR ARCANIQUE AMÉLIORÉ

Objet : une baguette, un bâton ou un sceptre

(harmonisation requise)

Tant qu'elle tient cet objet, une créature reçoit un bonus de +1 aux jets d'attaque de sort. Par ailleurs, la créature ne tient pas compte des abris partiels lorsqu'elle effectue une attaque de sort.

Ce bonus passe à +2 lorsque vous atteignez le niveau 10 dans cette classe.

HEAUME DE VIGILANCE

Prérequis : artificier de niveau 10

Objet : un casque (harmonisation requise)

Tant qu'elle porte ce casque, une créature est avantagée aux jets d'initiative. Par ailleurs, le porteur ne peut pas être surpris tant qu'il n'est pas neutralisé.

RÉPLIQUE D'OBJET MAGIQUE

Cet influx vous permet de reproduire un objet magique donné. Vous pouvez apprendre plusieurs fois cet influx ; chaque fois, choisissez un objet magique qu'il vous permettra de reproduire parmi les tables « Objets reproductibles ». Le titre de chaque table vous indique le niveau minimal requis dans la classe pour pouvoir choisir un objet de la liste. Une autre option consiste à choisir votre objet magique parmi les objets magiques courants du jeu, à l'exclusion des potions et parchemins.

Chaque entrée des tables vous indique si l'objet requiert l'harmonisation. Reportez-vous à la description des objets dans le *Dungeon Master's Guide* pour plus de détails, notamment le type d'objet demandé par sa confection.

OBJETS REPRODUCTIBLES (ARTIFICIER DE NIVEAU 2)

Objet magique	Harmonisation
<i>Bague de détection de la magie</i>	Non
<i>Baguette des secrets</i>	Non
<i>Capuchon de respiration aquatique</i>	Non
<i>Corde d'escalade</i>	Non
<i>Cruche alchimique</i>	Non
<i>Lunettes du nyctalope</i>	Non
<i>Pierres messagères</i>	Non
<i>Sac sans fond</i>	Non

OBJETS REPRODUCTIBLES (ARTIFICIER DE NIVEAU 6)

Objet magique	Harmonisation
<i>Anneau de marche sur l'onde</i>	Non
<i>Bottes elfiques</i>	Non
<i>Cape de la raie manta</i>	Non
<i>Cape elfique</i>	Oui
<i>Flûte terrifiante</i>	Non
<i>Gants de chapardeur</i>	Non
<i>Lanterne de révélation</i>	Non
<i>Regard charmeur</i>	Oui

OBJETS REPRODUCTIBLES (ARTIFICIER DE NIVEAU 10)

Objet magique	Harmonisation
<i>Amulette de cicatrisation</i>	Oui
<i>Anneau de barrière mentale</i>	Oui
<i>Anneau de saut</i>	Oui
<i>Bandeau d'intelligence</i>	Oui
<i>Bottes ailées</i>	Oui
<i>Bottes de sept lieues</i>	Oui
<i>Bottes des terres gelées</i>	Oui
<i>Bracelets d'archer</i>	Oui
<i>Broche de défense</i>	Oui
<i>Cape de protection</i>	Oui
<i>Carquois d'Ehlonna</i>	Non
<i>Chapeau de déguisement</i>	Oui
<i>Chaussons de l'araignée</i>	Oui
<i>Collier d'adaptation</i>	Oui
<i>Flûte des égouts</i>	Oui
<i>Gantelets de puissance d'ogre</i>	Oui
<i>Gants de nage et d'escalade</i>	Oui
<i>Gants piégeurs de projectiles</i>	Oui
<i>Heaume de télépathie</i>	Oui
<i>Médaillon des pensées</i>	Oui
<i>Yeux de lynx</i>	Oui

OBJETS REPRODUCTIBLES (ARTIFICIER DE NIVEAU 14)

Objet magique	Harmonisation
<i>Amulette de santé</i>	Oui
<i>Anneau d'action libre</i>	Oui
<i>Anneau de protection</i>	Oui
<i>Anneau du bétier</i>	Oui
<i>Bottes de lévitation</i>	Oui
<i>Bottes de rapidité</i>	Oui
<i>Bracelets de défense</i>	Oui
<i>Cape de la chauve-souris</i>	Oui
<i>Ceinturon de force de géant des collines</i>	Oui
<i>Cor de dévastation</i>	Non
<i>Gemme de vision</i>	Oui
<i>Menottes dimensionnelles</i>	Non

SERVITEUR HOMONCULE

Artificiel de taille TP

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 1 + votre modificateur d'Intelligence + votre niveau d'artificier (l'homoncule dispose d'autant de DV [des d4] que votre niveau d'artificier)

Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +2 plus BM

Compétences Discréption +2 plus BM, Perception +0 plus BM x 2
Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10 + (BM x 2)

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — Bonus de maîtrise (BM)
égal au vôtre

Esquive totale. Si l'homoncule est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit en fait aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec. Il ne peut recourir à ce trait s'il est neutralisé.

ACTIONS

Choc. Attaque d'arme à distance : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, portée 9 m, une cible que vous voyez.
Touché : 1d4 + BM dégâts de force.

RÉACTIONS

Conduit magique. L'homoncule libère un sort que vous lancez dont la portée est « contact ». L'homoncule doit se trouver dans un rayon de 36 m de vous.



SALVE

Objet : une arme courante ou de guerre dotée de la propriété munitions (harmonisation requise)

Cette arme magique confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle lorsqu'elle est utilisée pour effectuer une attaque à distance, et elle ne tient pas compte d'une éventuelle propriété « chargement ».

Si vous ne chargez aucune munition dans l'arme, elle produit ses propres projectiles : elle crée automatiquement une munition, magique, lorsque vous effectuez une attaque à distance avec elle. Les munitions créées par l'arme disparaissent juste après avoir touché ou raté leur cible.

SERVITEUR HOMONCULE

Objet : une gemme ou un cristal d'une valeur minimale de 100 po

Vous apprenez des méthodes complexes pour créer magiquement un homoncule à votre service spécifique. L'objet que vous imprégnez d'influx constitue le cœur de la créature, autour duquel le corps se forme aussitôt.

Vous décidez de l'aspect de l'homoncule. Certains artificiers préfèrent les oiseaux d'aspect mécanique, d'autres des fioles ailées ou des chaudrons miniatures et animés.

L'homoncule se montre amical envers vous et vos compagnons, et il obéit à vos ordres. Son profil ci-joint se base à plusieurs reprises sur votre bonus de maîtrise (BM).

Au combat, l'homoncule partage votre rang d'initiative, mais il joue son tour juste après vous. Il peut se déplacer et jouer sa réaction de son propre chef, mais la seule action qu'il puisse entreprendre à son tour est Esquiver, sauf si vous consacrez une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'entreprendre une autre action. Cette action peut alors être l'une de son profil ou une autre. Si vous êtes neutralisé, l'homoncule peut entreprendre l'action de son choix et n'est plus limité à Esquiver.

Si on lance le sort *réparation* sur l'homoncule, il récupère 2d6 points de vie. Si vous ou l'homoncule mourez, ce dernier disparaît en laissant son cœur dans son espace.



BARBARE

La classe de barbare reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les barbares.

Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter une, les deux ou aucune.

SAVOIR PRIMAL

Aptitude de barbare de niveau 3

Lorsque vous atteignez le niveau 3, puis encore au niveau 10, vous recevez la maîtrise d'une compétence de votre choix parmi la liste des compétences accessibles aux barbares de niveau 1.

BARBARE HUMAINE
DE LA BÊTE



BOND INSTINCTIF

Aptitude de barbare de niveau 7

Dans le cadre de l'action bonus entreprise pour entrer en rage, vous pouvez vous déplacer jusqu'à la moitié de votre vitesse.

VOIES PRIMITIVES

Au niveau 3, le barbare reçoit l'aptitude Voie primitive, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : la Voie de la Bête ou la Voie de la Magie sauvage.

voie de la bête

On ne peut éprouver que respect pour qui laisse sa bête intérieure gambader de temps à autre et s'adonner à quelque égorgement.

TASHA

Les barbares qui empruntent la Voie de la Bête tirent leur rage de l'étincelle bestiale qui couve en leur âme. Cette bête s'exprime férolement dans les affres de la rage en transformant physiquement le barbare.

Un tel barbare peut être habité par un esprit primitif ou descendre de métamorphes. Vous pouvez choisir l'origine de cette puissance sauvage ou laisser le hasard en décider selon la table « Origine de la Bête ».

ORIGINE DE LA BÊTE

d4 Origine

- | | |
|---|---|
| 1 | L'un de vos parents est un lycanthrope et vous avez hérité de sa malédiction. |
| 2 | Vous descendez d'un archidruide et avez hérité de la capacité à changer partiellement de forme. |
| 3 | Un esprit féerique vous a octroyé la capacité d'adopter différents aspects bestiaux. |
| 4 | Un esprit animal ancestral vit en vous, ce qui vous permet d'embrasser cette voie. |

FORME DE LA BÊTE

Aptitude de la Voie de la Bête de niveau 3

Lorsque vous entrez en rage, vous pouvez vous transformer et révéler ainsi la puissance bestiale qui vous habite. Jusqu'à la fin de la rage, vous manifestez une arme naturelle. Celle-ci est considérée pour vous comme une arme courante de corps à corps et vous ajoutez votre modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts lorsque vous attaquez avec cette arme, selon la règle normale.

Choisissez la forme de l'arme chaque fois que vous entrez en rage :

Morsure. Votre bouche prend la forme d'un museau bestial ou de grandes mandibules (à votre convenance). Cette morsure inflige 1d8 dégâts perforants quand elle touche. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec cette morsure,

vous récupérez autant de points de vie que votre bonus de maîtrise, à condition d'avoir moins de la moitié de votre maximum de points de vie lorsque vous touchez.

GriFFes. Chacune de vos mains se dote de griffes acérées, si bien que vous pouvez vous en servir d'arme si elle est libre. Elle inflige 1d6 dégâts tranchants quand elle touche. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous attaquez avec une griffe par l'action Attaquer, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire de griffe dans le cadre de la même action.

Queue. Une queue cinglante munie de pointes se développe ; elle inflige 1d8 dégâts perforants quand elle touche et présente la propriété allonge. Si une créature que vous voyez dans un rayon de 3 m vous touche avec un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour interposer votre queue et lancer un d8, le résultat venant s'appliquer comme bonus à votre CA pour l'attaque en question, ce qui peut en définitive la faire échouer.

ÂME BESTIALE

Aptitude de la Voie de la Bête de niveau 6

La puissance sauvage qui est en vous s'intensifie au point que les armes naturelles de votre Forme de la Bête sont considérées comme magiques pour ce qui est de passer outre à la résistance et l'immunité contre les attaques et dégâts non magiques.

Vous pouvez également altérer votre forme pour mieux vous adapter à l'environnement. Lorsque vous terminez un repos court ou long, choisissez l'un des bénéfices suivants, qui persiste jusqu'à ce que vous terminiez votre prochain repos court ou long :

- Vous recevez une vitesse de nage égale à votre vitesse au sol et vous pouvez respirer sous l'eau.
- Vous recevez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol et vous pouvez gravir les surfaces difficiles, y compris les plafonds (la tête en bas), sans passer par un test de caractéristique.
- Lorsque vous sautez, vous pouvez effectuer un test de Force (Athlétisme) pour accroître la distance du saut du résultat multiplié par 30 cm. Vous ne pouvez recourir à ce test spécial qu'une fois par tour.

FUREUR CONTAGIEUSE

Aptitude de la Voie de la Bête de niveau 10

Lorsque vous touchez une créature avec une arme naturelle et que vous êtes en rage, la bête intérieure peut infecter votre cible d'un accès de furie. La cible doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir l'un des effets suivants, à votre convenance :

- La cible doit jouer sa réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre une autre créature de votre choix parmi celles qu'elle voit.
- La cible subit 2d12 dégâts psychiques.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

HALLALI

Aptitude de la Voie de la Bête de niveau 14

La bête qui est en vous est désormais si puissante que sa férocité se manifeste chez autrui et vous galvanise quand des compagnons se joignent à votre meute. Lorsque vous entrez en rage, vous pouvez choisir des créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m, autant que votre modificateur de Constitution (minimum d'une créature). Vous recevez 5 points de vie temporaires par créature acceptant cette aptitude. Jusqu'à la fin de la rage, les créatures choisies peuvent chacune recourir au bénéfice suivant une fois à chacun de leur tour : lorsque la créature touche une cible avec un jet d'attaque et lui inflige des dégâts, la créature peut lancer un d6 et en appliquer le résultat sous forme de bonus aux dégâts.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

VOIE DE LA MAGIE SAUVAGE

Je ne recommande à personne de confier les rênes à la magie, mais bon... je ne suis pas votre mère et loin de moi l'idée de vous priver d'une vie de délices.

TASHA

De nombreux lieux du multivers abondent de beauté, d'émotions intenses et de magie débridée ; la Féerie, les Plans Supérieurs et autres royaumes surnaturels irradient de telles forces et peuvent influencer profondément les gens. Les barbares restent guidés par l'émotion, ce qui les expose à ce type d'ascendant sauvage, certains se laissant même métamorphoser par la magie. Ces barbares imprégnés de surnaturel empruntent la Voie de la Magie sauvage. Les barbares elfes, tieffelins, aasimars et genasis notamment, embrassent souvent cette approche et manifestent volontiers la magie merveilleuse de leurs ancêtres.

CONSCIENCE MAGIQUE

Aptitude de la Voie de la Magie sauvage de niveau 3

Au prix d'une action, vous pouvez ouvrir votre conscience à toute concentration magique. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, vous connaissez la position de tout sort ou objet magique qui ne bénéficie pas d'un abri total, dans un rayon de 18 m. Lorsque vous percevez un sort, vous savez aussi à quelle école de magie il appartient.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

ACCÈS SAUVAGE

Aptitude de la Voie de la Magie sauvage de niveau 3

Les énergies magiques qui bouillonnent en vous entrent parfois en éruption. Lorsque vous entrez en rage, consultez la table « Magie sauvage » pour déterminer au hasard l'effet magique produit.

Si l'effet entraîne un jet de sauvegarde, le DD correspondant est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution.

MAGIE SAUVAGE

d8 Effet magique

- 1 Des vrilles ténébreuses cinglent autour de vous. Chaque créature de votre choix que vous voyez dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sous peine de subir 1d12 dégâts nécrotiques. Vous gagnez en outre 1d12 points de vie temporaires.
- 2 Vous vous téléportez d'un maximum de 9 m dans un espace inoccupé que vous voyez. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez réutiliser cet effet à chacun de vos tours par une action bonus.
- 3 Un esprit intangible à l'aspect de flumph ou de pixie (à votre convenance) apparaît à 1,50 m ou moins d'une créature de votre choix que vous voyez dans un rayon de 9 m de vous. À la fin du tour en cours, l'esprit explode et chaque créature dans un rayon de 1,50 m de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts de force. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez réutiliser cet effet pour convoquer un autre esprit par une action bonus à chacun de vos tours.
- 4 La magie charge l'arme que vous tenez de votre choix. Jusqu'à la fin de la rage, le type de dégâts de l'arme devient force et l'arme reçoit les propriétés légère et lancer, avec une portée normale de 6 m et une portée longue de 18 m. Si l'arme quitte votre main, elle réapparaît dans votre main à la fin du tour en cours.
- 5 Chaque fois qu'une créature vous touche avec un jet d'attaque avant la fin de la rage, elle subit 1d6 dégâts de force, la magie venant la cingler en représailles.
- 6 Jusqu'à la fin de votre rage, vous êtes entouré de lueurs protectrices multicolores ; vous recevez un bonus de +1 à la CA et vos alliés profitent de ce même bonus tant qu'ils sont dans un rayon de 3 m de vous.
- 7 Fleurs et plantes grimpantes poussent temporairement autour de vous ; jusqu'à la fin de votre rage, le sol dans un rayon de 4,50 m de vous constitue un terrain difficile pour vos ennemis.
- 8 Un trait de lumière jaillit de votre poitrail. Une autre créature de votre choix que vous voyez dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 1d6 dégâts radiants et d'être aveuglée jusqu'au début de votre tour suivant. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez réutiliser cet effet à chacun de vos tours par une action bonus.

MAGIE GALVANISANTE

Aptitude de la Voie de la Magie sauvage de niveau 6

Vous pouvez dompter la magie sauvage pour renforcer un compagnon ou vous-même. Au prix d'une action, vous pouvez toucher une créature (qui peut être vous-même) et lui conférer l'un des bénéfices suivants :

- Pendant 10 minutes, la créature peut lancer un d3 chaque fois qu'elle effectue un jet d'attaque ou un test de caractéristique pour en ajouter le résultat à celui du d20.



BARBARE ELFE SYLVESTRE
DE LA MAGIE SAUVAGE

- Lancez un d3. La créature récupère un emplacement de sort dont le niveau est au maximum égal au nombre obtenu (la créature le choisit). Une fois que la créature a reçu ce bénéfice, elle ne pourra plus en profiter avant d'avoir terminé un repos long.

Vous pouvez entreprendre cette action autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

RIPOSTE CAPRICIEUSE

Aptitude de la Voie de la Magie sauvage de niveau 10

Lorsque vous êtes mis à mal durant votre rage, la magie qui vous habite se déchaîne parfois de manière imprévisible ; juste après avoir subi des dégâts ou raté un jet de sauvegarde alors que vous êtes en rage, vous pouvez jouer votre réaction pour déterminer au hasard un effet de la table « Magie sauvage » et le produire aussitôt. Il remplace votre effet de Magie sauvage en cours.

SAUVAGERIE CONTRÔLÉE

Aptitude de la Voie de la Magie sauvage de niveau 14

Chaque fois que vous devez déterminer au hasard un effet de la table « Magie sauvage », vous pouvez lancer deux fois le dé pour ne retenir que l'effet de votre choix. Si vous obtenez le même nombre sur les deux dés, vous pouvez ne pas tenir compte du résultat et choisir l'effet de votre choix sur la table.



BARDE

La classe de barde reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les bardes. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES DE BARDE

Aptitude de barde de niveau 1

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts de barde du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Quand

un sort peut être lancé comme rituel, la mention « rituel » apparaît derrière le nom du sort. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (déscrits au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

1^{ER} NIVEAU

Couleurs dansantes
Injonction

5^È NIVEAU

Lien télépathique
de Rary (rituel)

2^È NIVEAU

Agrandissement/rapetissement
Aide
Image miroir

6^È NIVEAU

Festin des héros

3^È NIVEAU

*Forteresse mentale**
Lenteur
Mot de guérison de groupe

7^È NIVEAU

Embruns prismatiques
*Songe du voile bleu**

4^È NIVEAU

Assassin imaginaire

8^È NIVEAU

Aversion/attirance

9^È NIVEAU

Mur prismatique

INSPIRATION MAGIQUE

Aptitude de barde de niveau 2

Si une créature qui dispose d'un dé d'Inspiration bardique conféré par vous lance un sort qui fait récupérer des points de vie ou inflige des dégâts, elle peut lancer ce dé en sélectionnant une cible affectée par son sort. Ajoutez le nombre obtenu comme bonus aux points de vie rendus ou aux dégâts infligés. L'Inspiration bardique est alors perdue.

UN BARDE DRAKÉOIDE DU
COLLÈGE DE LA CRÉATION FAIT
DANSER UNE STATUE.



POLYVALENCE BARDIQUE

Aptitude de barde de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez opter pour l'un des bénéfices suivants, représentant l'évolution de votre savoir-faire et de votre utilisation de la magie :

- Remplacez l'une des compétences associées à l'aptitude Expertise par une autre de vos compétences maîtrisées qui n'est pas associée à Expertise.
- Remplacez un sort mineur appris par l'aptitude Sorts de cette classe par un autre sort mineur de la liste de sorts du barde.

COLLÈGES BARDIQUES

Au niveau 3, le barde reçoit l'aptitude Collège bardique, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : le Collège de la Création et le Collège de l'Éloquence.

COLLÈGE DE LA CRÉATION

Le chant de création d'un barde finira souvent par animer les cauchemars d'autrui.

TASHA

Les bardes voient le cosmos comme une œuvre d'art, la création des premiers dragons et dieux. Cet ouvrage artistique comprenait des harmonies qui résonnent encore dans l'existence contemporaine, une puissance commune appelée Chant de création. Les bardes du Collège de la Création puisent dans cette mélodie des origines par la danse, la musique et la poésie, et reçoivent ce même enseignement de leurs professeurs : « Avant le soleil et la lune, était le Chant, dont la musique éveilla la première des aubes. Ses mélodies enchantèrent les pierres et les arbres, au point que certains acquièrent leur propre voix. Et qu'ils chantent désormais à leur tour. Apprenez le Chant, disciples, et vous pourrez vous aussi faire chanter et danser les montagnes. »

Nains et gnomes encouragent souvent leurs bardes à devenir adeptes du Chant de création. Cette chanson est également révérée chez les drakéides, car les légendes présentent Bahamut et Tiamat, les plus illustres des dragons, comme ses deux premiers interprètes.

GRAIN DE POTENTIEL

Aptitude du Collège de la Création de niveau 3

Chaque fois que vous octroyez un dé d'Inspiration bardique à une créature, vous pouvez émettre une note du Chant de création pour produire un grain de potentiel de taille TP qui entre en orbite dans un rayon de 1,50 m de la créature. La particule, intangible et invulnérable,

persiste jusqu'à ce que le dé d'Inspiration bardique soit perdu. Elle ressemble à une note de musique, une étoile, une fleur ou autre symbole d'art ou de la vie de votre choix.

Lorsque la créature utilise le dé d'Inspiration bardique, le grain produit un effet supplémentaire qui dépend du type de jet auquel le dé s'applique, comme détaillé ci-dessous :

Test de caractéristique. Lorsque la créature lance le dé d'Inspiration bardique pour l'ajouter à un test de caractéristique, elle peut relancer le dé d'Inspiration bardique pour choisir lequel s'applique, tandis que le grain explose dans une gerbe colorée et inoffensive.

Jet d'attaque. Juste après que la créature a lancé le dé d'Inspiration bardique pour l'ajouter à un jet d'attaque contre une cible, le grain se désintègre avec fracas. La cible et toute créature de votre choix que vous voyez dans un rayon de 1,50 m d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine de subir autant de dégâts de tonnerre que le nombre obtenu sur le dé d'Inspiration bardique.

Jet de Sauvegarde. Juste après que la créature a lancé le dé d'Inspiration bardique et l'a ajouté à un jet de sauvegarde, le grain disparaît dans une douce musique, et la créature gagne autant de points de vie temporaires que le nombre obtenu sur le dé d'Inspiration bardique plus votre modificateur de Charisme (minimum de 1 point de vie temporaire).

CRÉATIVITÉ CONCRÈTE

Aptitude du Collège de la Création de niveau 3

Au prix d'une action, vous pouvez canaliser la magie du Chant de création pour produire un objet non magique de votre choix dans un espace inoccupé à 3 m ou moins de vous. L'objet doit apparaître sur une surface ou dans un liquide capable de l'accueillir. Sa valeur en po ne peut pas excéder 20 fois votre niveau de barde et sa catégorie de taille est M ou moins. L'objet scintille légèrement et toute créature qui le touche entend une musique diffuse. Il disparaît au bout d'un nombre d'heures égal à votre bonus de maîtrise. Vous trouverez dans le chapitre Équipement du *Player's Handbook* des exemples d'objets à créer.

Une fois que vous avez créé un objet par cette aptitude, il vous faut terminer un repos long ou y consacrer un emplacement de sort du 2^e niveau ou supérieur pour pouvoir en créer un autre. Vous ne pouvez disposer que d'un seul objet ainsi créé à la fois ; si vous recourez à cette action alors qu'un objet déjà créé par cette aptitude existe, le premier disparaît aussitôt.

La catégorie de taille de l'objet que vous pouvez créer par cette aptitude augmente d'un cran lorsque vous atteignez le niveau 6 (taille G), puis le niveau 14 (taille TG).

OBJET DANSANT

Artificiel de taille G ou inférieure

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 10 + le quintuple de votre niveau de bard

Vitesse 9 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités (dégâts) poison, psychiques

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — Bonus de maîtrise (BM)
égal au vôtre

Forme immuable. L'objet est immunisé contre tout sort ou effet qui pourrait altérer sa forme.

Danse irrépressible. Lorsqu'une créature commence son tour dans un rayon de 3 m de l'objet, celui-ci peut accroître ou diminuer (à votre convenance) la vitesse au sol de la créature de 3 m jusqu'à la fin du tour, à condition que l'objet ne soit pas neutralisé.

ACTIONS

Coup énergique. Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allongé 1,50 m, une cible que vous voyez. Touché : 1d10 + BM dégâts de force.

PRESTATION DANSANTE

Aptitude du Collège de la Création de niveau 6

Au prix d'une action, vous pouvez cibler un objet non magique de taille G ou inférieure que vous voyez dans un rayon de 9 m, pour l'animer. L'objet animé utilise le profil Objet dansant, basé sur votre bonus de maîtrise (BM). L'objet est amical envers vous et vos compagnons, et il obéit à vos ordres. Il vit pendant 1 heure, jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie ou que vous mouriez.

Au combat, l'objet partage votre rang d'initiative, mais il joue son tour juste après vous. Il peut se déplacer et jouer sa réaction de son propre chef, mais la seule action qu'il puisse entreprendre à son tour est Esquiver, sauf si vous consacrez une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'entreprendre une autre action. Cette action peut alors être l'une de son profil ou une autre. Si vous êtes neutralisé, l'objet peut entreprendre l'action de son choix et n'est plus limité à Esquiver.

Lorsque vous recourez à l'aptitude Inspiration bardique, vous pouvez donner un ordre à l'objet dans le cadre de l'action bonus utilisée par Inspiration bardique.

Une fois que vous avez animé un objet par cette aptitude, il vous faut terminer un repos long ou y consacrer un emplacement de sort du 3^e niveau ou supérieur pour pouvoir en animer un autre. Vous ne pouvez disposer que d'un seul objet dansant à la fois ; si vous recourez à cette action alors qu'un objet déjà animé par cette aptitude existe, le premier devient aussitôt inerte.



CRESCENDO CRÉATIF

Aptitude du Collège de la Création de niveau 14

Lorsque vous recourez à l'aptitude Créativité concrète, vous pouvez créer plus d'un objet à la fois ; autant que votre modificateur de Charisme (minimum de deux objets). Si vous créez un objet qui dépasserait cette limite, choisissez lequel des objets déjà créés disparaît. Un seul de ces objets peut être de la catégorie de taille maximale ; les autres sont de taille P ou TP.

Vous n'êtes plus limité par la valeur en po lorsque vous créez des objets par Créativité concrète.

COLLÈGE DE L'ÉLOQUENCE

Note personnelle : réétudier la question d'un sort empêchant la parole. Niveau d'urgence : assourdissant.

TASHA

Les adeptes du Collège de l'Éloquence maîtrisent l'art oratoire. Ces bardes marient la rhétorique logique et un sens aiguë du verbe dramatique. Ils parviennent à convaincre les plus sceptiques et critiques par la justesse de leurs arguments et le maniement de la corde sensible en jouant sur les émotions de tous les publics.



FACONDE

Aptitude du Collège de l'Éloquence de niveau 3

Vous êtes passé maître dans l'art de prononcer le mot juste au moment propice. Lorsque vous effectuez un test de Charisme (Persuasion) ou Charisme (Tromperie), vous pouvez considérer que le résultat du d20 est de 10 lorsque vous obtenez 9 ou moins.

PAROLES DÉSTABILISANTES

Aptitude du Collège de l'Éloquence de niveau 3

Vous mâtinez vos phrases de magie pour déconcerter une créature au point de la faire douter. Par une action bonus, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Inspiration bardique en choisissant une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Lancez le dé d'Inspiration bardique. La créature doit soustraire le nombre obtenu à son prochain jet de sauvegarde intervenant avant le début de votre tour suivant.

INSPIRATION INDÉFECTIBLE

Aptitude du Collège de l'Éloquence de niveau 6

Vos paroles de soutien sont si convaincantes que les gens se sentent obligés de réussir. Lorsqu'une créature ajoute l'un de vos dés d'Inspiration bardique à un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde qu'elle effectue et que le jet correspondant échoue, elle peut conserver le dé d'Inspiration bardique.

DISCOURS UNIVERSEL

Aptitude du Collège de l'Éloquence de niveau 6

Vous recevez la capacité de rendre vos paroles intelligibles pour toute créature. Au prix d'une action, choisissez une ou plusieurs créatures dans un rayon de 18 m de vous, jusqu'à un maximum égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature). Pendant 1 heure, les créatures retenues vous comprennent magiquement, quelle que soit la langue employée.

Une fois que vous avez recouru à cette aptitude, vous ne pouvez plus la réutiliser avant d'avoir terminé un repos long ou d'y consacrer un emplacement de sort de n'importe quel niveau.

INSPIRATION CONTAGIEUSE

Aptitude du Collège de l'Éloquence de niveau 14

Lorsque vous inspirez quelqu'un avec succès, le pouvoir de votre éloquence se transmet à quelqu'un d'autre. Lorsqu'une créature située dans un rayon de 18 m de vous ajoute l'un de vos dés d'Inspiration bardique à un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde qu'elle effectue et que le jet correspondant est réussi, vous pouvez jouer votre réaction pour encourager une créature différente (autre que vous) qui vous entend et se trouve dans un rayon de 18 m de vous, pour lui octroyer un dé d'Inspiration bardique sans dépenser d'utilisation de l'aptitude Inspiration bardique.

Vous pouvez recourir à cette réaction autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

CLERC

La classe de clerc reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les clercs. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

Si vous prenez une aptitude qui en remplace une autre, vous ne tirez aucun bénéfice de l'aptitude abandonnée et n'avez plus accès aux éléments du jeu qui la requièrent.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES DE CLERC

Aptitude de clerc de niveau 1

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts de clerc du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Quand un sort peut être lancé comme rituel, la mention « rituel » apparaît derrière le nom du sort. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décris au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

3^e NIVEAU

Aura de vitalité
*Linceul spirituel**

6^e NIVEAU

Rayon de soleil

4^e NIVEAU

Aura de pureté
Aura de vie

8^e NIVEAU

Éclat du soleil

5^e NIVEAU

*Convocation de céleste**

9^e NIVEAU

Mot de pouvoir guérisseur

RÉAPPROVISIONNEMENT DIVIN

Aptitude de clerc de niveau 2

Vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin pour alimenter vos sorts. Par une action bonus, vous touchez votre symbole sacré en adressant une prière pour récupérer un emplacement de sort dépensé, dont le niveau ne peut être supérieur à la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur). Le nombre de fois que vous pouvez recourir à cette aptitude dépend du niveau que vous avez atteint dans cette classe : une fois au niveau 2, deux fois au niveau 6, trois fois au niveau 18. Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

SORTS MINEURS SOUPLES

Aptitude de clerc de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez remplacer un sort mineur appris par l'aptitude Sorts de cette classe par un autre sort mineur de la liste de sorts du clerc.

IMPACTS BÉNIS

Aptitude de clerc de niveau 8, qui remplace l'aptitude Impact divin ou Incantation puissante

Vous êtes banni de puissance divine lors des batailles. Lorsqu'une créature subit des dégâts par l'un de vos sorts mineurs ou l'une de vos attaques d'arme, vous pouvez aussi lui infliger 1d8 dégâts radiants. Une fois ces dégâts infligés, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude jusqu'au début de votre tour suivant.

DOMAINES DIVINS

Au niveau 1, le clerc reçoit l'aptitude Domaine divin, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : le Domaine du Crénuscle, le Domaine de l'Ordre et le Domaine de la Paix.

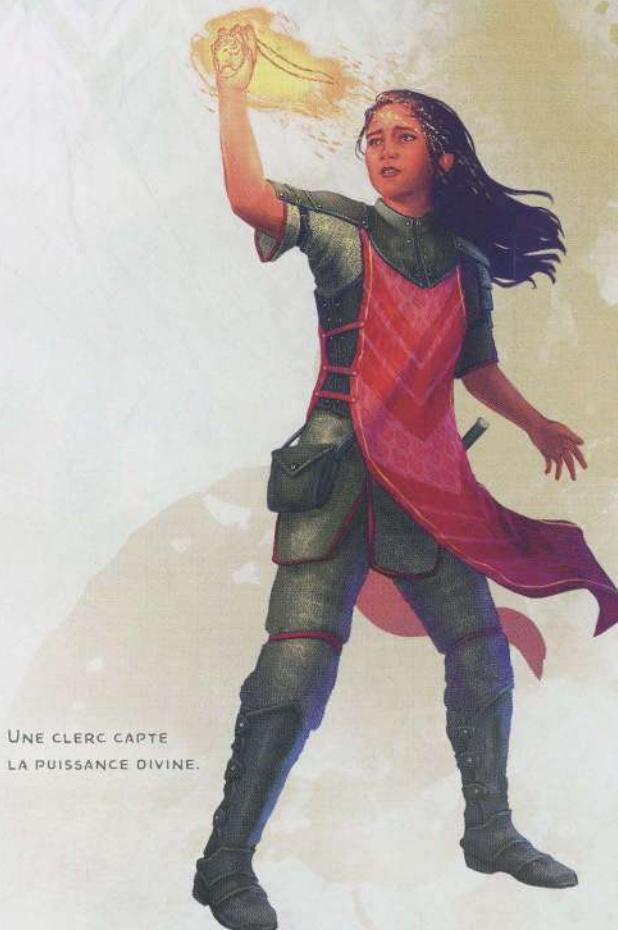
DOMAINE DU CRÉPUSCULE

Je n'aurais jamais cru écrire cela un jour, mais je pourrais me laisser tenter par un culte consacré aux lumières d'ambiance et aux tenues de soirée.

TASHA

La transition entre la lumière et l'obscurité apporte souvent calme et même joie, tandis que le labeur de la journée prend fin pour laisser place aux heures de repos. Les ténèbres peuvent s'accompagner de terreurs, mais les dieux du crépuscule veillent contre les horreurs de la nuit.

Les clercs qui servent ces divinités, dont la table « Divinités du Crénuscle » donne quelques exemples, apportent du réconfort à celles et ceux qui se reposent, et les protègent en s'aventurant dans les ténèbres envahissantes pour s'assurer que la nuit soit synonyme de bien-être et non d'effroi.



UNE CLERC CAPTE LA PUISSANCE DIVINE.

DIVINITÉS DU CRÉPUSCULE

Exemple de divinité	Panthéon
Boldréi	Éberron
Célestian	Greyhawk
Dol Arrah	Éberron
Heaum	Forgotten Realms
Ilmater	Forgotten Realms
Mishakal	Dragonlance
Séléné	Forgotten Realms
Yondalla	Halfelin

SORTS DE DOMAINE

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 1

Vous obtenez des sorts de domaine aux niveaux de clerc indiqués dans la table Sorts du Domaine du Crénuscle. Reportez-vous à l'aptitude de classe Domaine divin pour plus de détails sur les sorts de domaine.

SORTS DU DOMAINE DU CRÉPUSCULE

Niveau de clerc Sorts

1	lueurs féeriques, sommeil
3	détection de l'invisibilité, rayon de lune
5	aura de vitalité, petite hutte de Léomund
7	aura de vie, invisibilité suprême
9	cercle de pouvoir, double illusoire



CLERC HUMAINE DU CRÉPUSCULE

MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 1

Vous recevez la maîtrise des armes de guerre et des armures lourdes.

YEUX DE LA NUIT

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 1

Vos yeux percent les ténèbres les plus profondes. Vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 90 m. Dans ce rayon, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible.

Au prix d'une action, vous pouvez partager magiquement la vision dans le noir de cette aptitude avec des créatures consentantes que vous voyez dans un rayon de 3 m et dont le nombre maximum n'excède pas votre modificateur de Sagesse (minimum d'une créature). Cette vision dans le noir partagée persiste pendant 1 heure. Une fois partagée,

vous devez terminer un repos long ou y consacrer un emplacement de sort de n'importe quel niveau pour pouvoir la partager à nouveau.

FAVEUR DE VIGILANCE

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 1

La nuit vous a appris à rester vigilant. Au prix d'une action, vous pouvez octroyer à une créature que vous touchez (qui peut être vous-même) l'avantage à son prochain jet d'initiative. Ce bénéfice prend fin juste après le jet en question ou si vous réutilisez cette aptitude.

CONDUIT DIVIN : SANCTUAIRE DU CRÉPUSCULE

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 2

Vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour revigorer et soulager vos alliés par le pouvoir du crépuscule.

Au prix d'une action, vous arborez votre symbole sacré et une sphère crépusculaire émane de vous. La sphère, centrée sur vous et d'un rayon de 9 m, est remplie d'une lumière faible. Elle se déplace avec vous et persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé ou mouriez. Chaque fois qu'une créature (vous y compris) termine son tour dans la sphère, vous pouvez lui octroyer l'un des bénéfices suivants :

- Vous lui conférez des points de vie temporaires : 1d6 plus votre niveau de clerc.
- Vous mettez fin sur elle à un effet qui lui impose l'état charmé ou effrayé.

FOULÉE NOCTURNE

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 6

Vous savez puiser dans la magie de la nuit pour vous éléver dans les airs. Par une action bonus alors que vous êtes en lumière faible ou dans les ténèbres, vous pouvez vous octroyer magiquement pendant 1 minute une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol. Vous pouvez recourir à cette action bonus autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

IMPACT DIVIN

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 8

Vous gagnez la capacité d'insuffler l'énergie divine à vos coups armés. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez faire en sorte que l'arme inflige 1d8 dégâts radiaux supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

LINCEUL CRÉPUSCULAIRE

Aptitude du Domaine du Crénuscle de niveau 17

Le crépuscule que vous invoquez crée une étreinte protectrice : vos alliés (vous y compris) bénéficient d'un abri partiel tant qu'ils sont dans la sphère créée par votre Sanctuaire du crépuscule.

DOMAINE DE L'ORDRE

Enfin un culte entier dévoué au fameux « droit chemin ».

TASHA

Le Domaine de l'Ordre représente la discipline, ainsi que le dévouement envers les lois qui régissent une société, une institution ou une philosophie. Les clercs de l'Ordre méditent sur la logique et la justice au service de leurs déités, dont vous trouverez des exemples dans la table « Divinités de l'Ordre ».

Ces clercs sont convaincus que des lois bien faites fondent des hiérarchies légitimes et que l'on doit obéir à celles et ceux que la justice désigne comme meneurs. Il convient pour les autres de se soumettre à leurs instructions de leur mieux. Quand les chefs échouent à sauvegarder la loi, il est temps de les remplacer. Ainsi, la loi tisse une toile d'obligations qui assurent l'ordre et la sécurité en ce multivers chaotique.

DIVINITÉS DE L'ORDRE

Exemple de divinité Panthéon

Auréon	Éberron
Baine	Forgotten Realms
Majere	Dragonlance
Pholtus	Greyhawk
Tyr	Forgotten Realms
Wee Jas	Greyhawk

SORTS DE DOMAINES

Aptitude du Domaine de l'Ordre de niveau 1

Vous obtenez des sorts de domaine aux niveaux de clerc indiqués dans la table Sorts du Domaine de l'Ordre. Reportez-vous à l'aptitude de classe Domaine divin du *Player's Handbook* pour plus de détails sur les sorts de domaine.

SORTS DU DOMAINE DE L'ORDRE

Niveau de clerc Sorts

1	héroïsme, injonction
3	immobilisation de personne, zone de vérité
5	lenteur, mot de guérison de groupe
7	compulsion, localisation de créature
9	communion, domination de personne

MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES

Aptitude du Domaine de l'Ordre de niveau 1

Vous recevez la maîtrise des armures lourdes. Vous gagnez aussi la maîtrise de la compétence Intimidation ou Persuasion (à votre convenance).



CLERC DRAKÉIDE
DE L'ORDRE

VOIX DE L'AUTORITÉ

Aptitude du Domaine de l'Ordre de niveau 1

Vous pouvez invoquer le pouvoir de la loi pour enhardir un allié au combat. Si vous lancez un sort par un emplacement de sort du 1^{er} niveau ou supérieur en ciblant un allié, ce dernier peut jouer sa réaction juste après l'incantation pour effectuer une attaque d'arme contre une créature que vous voyez de votre choix.

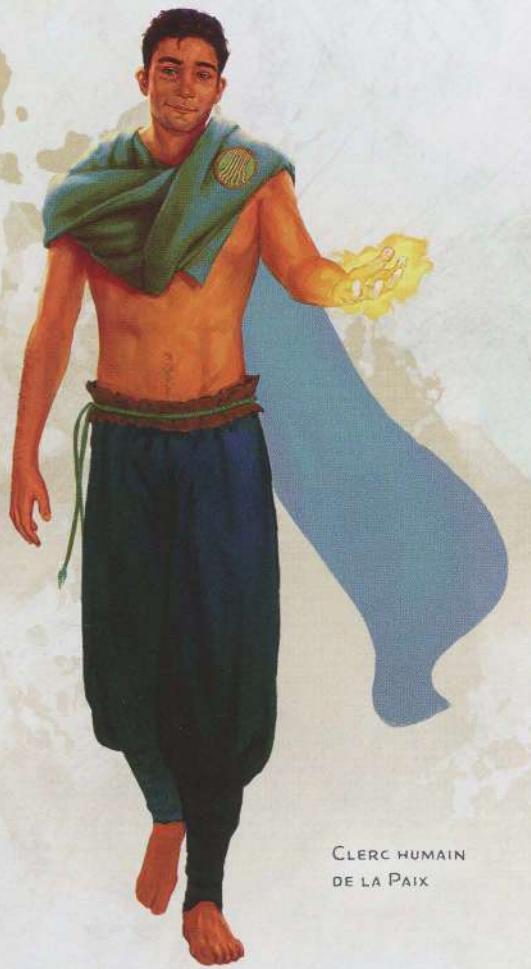
Si le sort cible plus d'un allié, vous choisissez quel allié peut effectuer l'attaque.

CONDUIT DIVIN : RÈGNE DE L'ORDRE

Aptitude du Domaine de l'Ordre de niveau 2

Vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour exercer votre présence intimidante sur autrui.

Au prix d'une action, vous arborez votre symbole sacré et chaque créature de votre choix qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée par vous jusqu'à la fin de votre tour suivant ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Vous pouvez aussi obliger toute créature ainsi charmée à lâcher ce qu'elle tient au moment où elle rate le jet de sauvegarde.



CLERC HUMAIN
DE LA PAIX

LA LOI INCARNÉE

Aptitude du Domaine de l'Ordre de niveau 6

Vous êtes devenu particulièrement expert lorsqu'il s'agit de canaliser les énergies magiques pour contraindre autrui.

Si vous lancez un sort de l'école de l'enchantement par un emplacement du 1^{er} niveau ou supérieur, vous pouvez modifier le temps d'incantation du sort en 1 action bonus pour cette seule incantation, à condition que son temps d'incantation normal soit de 1 action.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

IMPACT DIVIN

Aptitude du Domaine de l'Ordre de niveau 8

Vous gagnez la capacité d'insuffler l'énergie divine à vos coups armés. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez faire en sorte que l'arme inflige 1d8 dégâts psychiques supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

COURROUX DE L'ORDRE

Aptitude du Domaine de l'Ordre de niveau 17

Les adversaires que vous désignez pour l'élimination blêmissent devant les assauts conjugués de vos alliés

et de vous-même. Si vous infligez à votre tour vos dégâts d'Impact divin à une créature, vous pouvez la maudire jusqu'au début de votre tour suivant. La prochaine fois que l'un de vos alliés touche la créature ainsi maudite avec une attaque, la cible subit également 2d8 dégâts psychiques et la malédiction prend fin. Vous ne pouvez ainsi maudire qu'une seule créature par tour.

DOMAINE DE LA PAIX

Ces clercs pacifiques ont-ils seulement imaginé qu'ils bouleversent un système sacro-saint dans lequel toute mauvaise décision concorde avec la puissance éducative de la douleur ?

TASHA

Le baume de la paix nourrit le cœur des communautés équilibrées, l'harmonie entre les nations et l'âme des bienfaisants. Les dieux de la paix exhortent toute sorte de peuples à résoudre les conflits et à se dresser contre les forces qui menacent la sérénité. La table « Divinités de la Paix » présente une liste de dieux associés à ce domaine.

Les clercs du Domaine de la Paix président à la signature de traités et sont régulièrement appelés à arbitrer des disputes. Leurs bénédictions rapprochent les gens et les poussent à partager leurs fardeaux, tandis que leur assistance magique soutient celles et ceux qui luttent pour préserver la paix.

DIVINITÉS DE LA PAIX

Exemple de divinité	Panthéon
Angharradh	Elfique
Berronor Purargent	Nain
Boldréi	Éberron
Cyrrollalie	Halfelin
Eldath	Forgotten Realms
Gaerdal Maindefor	Gnome
Paladine	Dragonlance
Rao	Greyhawk

SORTS DE DOMAINES

Aptitude du Domaine de la Paix de niveau 1

Vous obtenez des sorts de domaine aux niveaux de clerc indiqués dans la table Sorts du Domaine de la Paix. Reportez-vous à l'aptitude de classe Domaine divin pour plus de détails sur les sorts de domaine.

SORTS DU DOMAINE DE LA PAIX

Niveau de clerc	Sorts
1	héroïsme, sanctuaire
3	aide, lien de protection
5	communication à distance, lueur d'espoir
7	aura de pureté, sphère résiliente d'Otiluke
9	lien télépathique de Rary, restauration suprême

INSTRUMENT DE LA PAIX

Aptitude du Domaine de la Paix de niveau 1

Vous recevez la maîtrise de la compétence Intuition, Persuasion ou Représentation (à votre convenance).

LIEN DE HARDIESSE

Aptitude du Domaine de la Paix de niveau 1

Vous pouvez forger un lien qui renforce les personnes en paix les unes avec les autres. Au prix d'une action, choisissez dans un rayon de 9 m de vous autant de créatures consentantes (ce qui peut vous inclure) que votre bonus de maîtrise. Vous créez un lien magique entre elles pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous réutilisiez cette aptitude. Tant qu'une créature ainsi liée se trouve dans un rayon de 9 m d'une autre, elle peut lancer un d4 et en ajouter le résultat à un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde qu'elle effectue. Chaque créature ne peut ajouter le d4 qu'une fois par tour.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

CONDUIT DIVIN : BAUME DE LA PAIX

Aptitude du Domaine de la Paix de niveau 2

Vous pouvez recourir à votre Condut divin pour apaiser autrui par votre seule présence. Au prix d'une action, vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité ; chaque fois que vous vous déplacez dans un rayon de 1,50 m d'une autre créature durant cette action, vous pouvez lui rendre autant de points de vie que $2d6 +$ votre modificateur de Sagesse (minimum de 1 point de vie). Une même créature ne peut profiter qu'une fois de cette guérison chaque fois que vous entreprenez cette action.

LIEN PROTECTEUR

Aptitude du Domaine de la Paix de niveau 6

Le lien que vous forgez entre les gens les aide à se protéger mutuellement. Quand une créature affectée par l'aptitude Lien de hardiesse doit subir des dégâts, une seconde créature qui lui est liée et se trouve dans un rayon de 9 m d'elle peut jouer sa réaction pour se téléporter dans un espace inoccupé à 1,50 m ou moins de la première. La seconde créature subit alors tous les dégâts à sa place.

INCANTATION PUISSANTE

Aptitude du Domaine de la Paix de niveau 8

Vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez par tout sort mineur de clerc.

LIEN ÉTENDU

Aptitude du Domaine de la Paix de niveau 17

Les bénéfices de vos aptitudes Lien de hardiesse et Lien protecteur s'appliquent désormais lorsque les créatures sont dans un rayon de 18 m les unes des autres. De plus, lorsqu'une créature recourt à Lien protecteur pour subir les dégâts d'une autre, elle bénéficie de la résistance à cette application des dégâts.



DRUIDE

La classe de druide reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les druides. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES DE DRUIDE

Aptitude de druide de niveau 1

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts de druide du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Quand un sort peut être lancé comme rituel, la mention « rituel » apparaît derrière le nom du sort. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décris au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

1^{ER} NIVEAU

Protection contre le mal et le bien

4^{ÈME} NIVEAU

Bouclier de feu

*Convocation d'élémentaire**

2^{ÈME} NIVEAU

Agrandissement/rapetissement

5^{ÈME} NIVEAU

Cône de froid

*Convocation de bête**

6^{ÈME} NIVEAU

Flamme éternelle

Pétrification

3^{ÈME} NIVEAU

Arme élémentaire

7^{ÈME} NIVEAU

Symbole

Aura de vitalité

8^{ÈME} NIVEAU

*Convocation de fée**

Nuage incendiaire

Retour à la vie

COMPAGNON SAUVAGE

Aptitude de druide de niveau 2

Vous recevez la capacité de convoquer un esprit prenant une forme animale : au prix d'une action, vous pouvez dépenser une utilisation de votre aptitude Forme sauvage pour lancer le sort *appel de familier*, sans composantes matérielles.



DRUIDESSE ET SON COMPAGNON SAUVAGE

Lorsque vous lancez le sort par ce biais, le familier est une fée et non une bête, et il disparaît au bout d'un nombre d'heures égal à la moitié de votre niveau de druide.

SORTS MINEURS SOUPLES

Aptitude de druide de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez remplacer un sort mineur appris par l'aptitude Sorts de cette classe par un autre sort mineur de la liste de sorts du druide.

CERCLES DE DRUIDE

Au niveau 2, le druide reçoit l'aptitude Cercle druidique, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : Cercle des Astres, Cercle des Fournaises et Cercle des Spores.

CERCLE DES ASTRES

Quid des étendues noires entre les étoiles ? Vous n'avez pas compris que c'est là que tout se joue ?

TASHA

Le Cercle des Astres permet à ses adeptes de puiser dans la lumière des étoiles. Ces druides observent les cieux depuis des temps immémoriaux pour comprendre les secrets recelés par les constellations. L'acquisition

progressive de ces arcanes permet à l'ordre de déployer toute la puissance du cosmos.

De nombreux druides de ce cercle archivent les détails des constellations et des effets astraux sur le monde. Certains groupes rassemblent ces observations au sein de sites mégalithiques, mystérieuses bibliothèques de savoir, qui peuvent prendre la forme de cercles de pierre, de pyramides, pétroglyphes ou de temples souterrains ; toute structure assez solide pour protéger le savoir sacré du cercle contre les pires cataclysmes.

CARTE STELLAIRE

Aptitude du Cercle des Astres de niveau 2

Vous avez créé une carte durant votre observation du ciel. Il s'agit d'un objet de taille TP qui peut vous servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide. À vous d'en déterminer la forme exacte, à moins de vous en remettre au hasard selon la table « Carte stellaire ».

Tant que vous tenez cette carte, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous connaissez le sort mineur *assistance*.
- Le sort *rayon traçant* est considéré comme préparé. Il est considéré pour vous comme un sort de druide et n'est pas décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.
- Vous pouvez lancer *rayon traçant* sans dépenser d'emplacement de sort, autant de fois que votre bonus de maîtrise, et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Si vous perdez votre carte, vous pouvez en recréer une magiquement à l'issue d'un rite de 1 heure. Ce rite qui peut intervenir dans le cadre d'un repos court ou long détruit l'ancienne carte.

CARTE STELLAIRE

d6 Forme de la carte

- | | |
|---|---|
| 1 | Parchemin recouvert de représentations de constellations |
| 2 | Tablette en pierre, percée de trous minuscules |
| 3 | Peau tachetée de hiboux, ciselée de marques protubérantes |
| 4 | Liaison de petites cartes reliées d'ébène |
| 5 | Cristal projetant des motifs astraux quand on l'illumine |
| 6 | Disques en verre trempé représentant les constellations |

FORME STELLAIRE

Aptitude du Cercle des Astres de niveau 2

Par une action bonus, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage pour adopter une forme stellaire au lieu de vous transformer en bête.

Sous forme stellaire, vous conservez votre profil de jeu, mais vous apparaissiez comme illuminé par les étoiles ; vos articulations scintillent et des lignes parcouruent votre corps comme sur une carte du ciel. Votre forme projette une lumière vive sur un rayon de 3 m, et une lumière faible sur 3 m de plus. Elle persiste 10 minutes, mais prend fin si vous êtes neutralisé, si vous mourez, réutilisez cette aptitude ou si vous révoquez la forme (pas d'action requise).

Chaque fois que vous adoptez votre forme stellaire, choisissez l'une des constellations suivantes, qui illumine votre corps et vous confère des bénéfices spécifiques :

Archer. La constellation d'un archer se manifeste sur vous. Au moment d'activer cette forme et par une action bonus aux tours suivants, tant que la forme persiste, vous pouvez effectuer une attaque de sort à distance par laquelle vous projetez une flèche lumineuse ciblant une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts radiants égaux à $1d8 +$ votre modificateur de Sagesse.

Calice. La constellation d'une coupe de vie se manifeste sur vous. Chaque fois que vous lancez un sort avec emplacement qui rend des points de vie à une créature, vous ou une créature que vous choisissez dans un rayon de 9 m de vous récupérez également autant de points de vie que $1d8 +$ votre modificateur de Sagesse.

Dragon. La constellation d'un dragon sage et vénérable se manifeste sur vous. Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse, ou un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration sur un sort, vous pouvez considérer que le résultat du d20 est de 10 lorsque vous obtenez 9 ou moins.

PRÉSAGE COSMIQUE

Aptitude du Cercle des Astres de niveau 6

Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez consulter votre carte stellaire en quête de présages.

Ce faisant, lancez un dé. Jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long, vous avez accès à une réaction spéciale, selon que vous avez obtenu un résultat pair ou impair.

Fortune (pair). Chaque fois qu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m est sur le point d'effectuer un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique, vous pouvez jouer votre réaction pour lancer $1d6$ et en ajouter le résultat au total.

Péril (impair). Chaque fois qu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m est sur le point d'effectuer un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique, vous pouvez jouer votre réaction pour lancer $1d6$ et en soustraire le résultat au total.

Vous pouvez jouer cette réaction autant de fois que votre bonus de maîtrise et récupérez ce quota en terminant un repos long.

CONSTELLATIONS SCINTILLANTES

Aptitude du Cercle des Astres de niveau 10

Les constellations de votre Forme stellaire se renforcent. Le d8 de l'Archer et du Calice devient 2d8 et, tant que le Dragon est actif, vous disposez d'une vitesse de vol de 6 m et du vol stationnaire.

De plus, au début de chacun de vos tours sous Forme stellaire, vous pouvez changer la constellation qui chatoie sur votre corps.

PLÉNITUDE STELLAIRE

Aptitude du Cercle des Astres de niveau 14

Tant que vous êtes sous forme stellaire, vous êtes en partie intangible, ce qui vous confère la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.



DRIUIDE TIEFFELIN
DES ASTRES

CERCLE DES FOURNAISES

Je ne saurais vous dire combien de fois j'ai tout fait cramer pour tout reprendre à zéro.

TASHA

Les adeptes du Cercle des Fournaises comprennent la nécessité de la destruction, comme lorsqu'un incendie de forêt relance la croissance végétale. Ces druides se lient avec un esprit primitif aux tendances à la fois destructrices et créatrices, ce qui leur permet de produire des flammes maîtrisées qui calcinent une chose pour donner vie à une autre.

SORTS DE CERCLE

Aptitude du Cercle des Fournaises de niveau 2

Vous entretez un lien mystique avec un esprit des fournaises, entité primitive de la création, mais aussi de la destruction. Ce lien vous donne accès à des sorts lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme indiqué sur la table « Sorts du Cercle des Fournaises ».

Une fois que vous avez acquis un sort de cercle, on considère qu'il est toujours préparé, sans qu'il soit décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous disposez d'un sort de cercle qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, il n'en est pas moins considéré comme un sort de druide dans votre cas.

SORTS DU CERCLE DES FOURNAISES

Niveau de druide	Sorts
2	mains brûlantes, soins
3	rayon ardent, sphère de feu
5	croissance végétale, retour à la vie
7	aura de vie, bouclier de feu
9	colonne de flamme, soins de groupe

CONVOCATION DES FOURNAISES

Aptitude du Cercle des Fournaises de niveau 2

Vous pouvez faire appel à l'esprit primitif lié à votre âme. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage pour convoquer votre esprit des fournaises au lieu d'adopter la forme d'une bête.

L'esprit apparaît alors dans un espace inoccupé que vous voyez et choisissez dans un rayon de 9 m. Chaque créature autre que vous située à 3 m ou moins de l'esprit au moment de son apparition doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, sous peine de subir 2d6 dégâts de feu.

L'esprit des fournaises est amical envers vous et vos compagnons, et il obéit à vos instructions. Son profil, fourni ci-après, se base à plusieurs reprises sur votre bonus de maîtrise (BM). Vous en déterminez l'aspect : certains esprits présentent une silhouette humanoïde faite de branches noueuses nimbées de flammes, d'autres apparaissent comme des bêtes ardentes.

Au combat, l'esprit des fournaises partage votre rang d'initiative, mais il joue son tour juste après vous. La seule action qu'il puisse entreprendre à son tour est Esquiver, sauf si vous consacrez une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'entreprendre une autre action. Cette action peut alors être l'une de son profil ou une autre. Si vous êtes neutralisé, l'esprit peut entreprendre l'action de son choix et n'est plus limité à Esquiver.

L'esprit des fournaises se manifeste pendant 1 heure, mais il se dissipe s'il tombe à 0 point de vie, si vous mourez ou si vous réutilisez cette aptitude pour convoquer à nouveau l'esprit.

ESPRIT DES FOURNAISES

Élémentaire de taille P

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 5 + le quintuple de votre niveau de druide

Vitesse 9 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Immunités (dégâts) feu

Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — Bonus de maîtrise (BM)
égal au vôtre

ACTIONS

Germe ardent. Attaque d'arme à distance : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, portée 18 m, une cible que vous voyez. Touché : 1d6 + BM dégâts de feu.

Téléportation enflammée. L'esprit et toute créature consentante de votre choix dans un rayon de 1,50 m de lui se téléportent d'un maximum de 4,50 m vers des espaces inoccupés que vous voyez. Chaque créature alors située à 1,50 m ou moins de l'espace quitté par l'esprit doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, sous peine de subir 1d6 + BM dégâts de feu.

LIEN AMÉLIORÉ

Aptitude du Cercle des Fournaises de niveau 6

Votre lien avec l'esprit des fournaises renforce vos sorts de destruction et de guérison. Chaque fois que vous lancez un sort qui inflige des dégâts de feu ou restaure des points de vie alors que votre esprit des fournaises est convoqué, vous lancez 1d8 et en ajoutez le résultat comme bonus à l'un des jets de dégâts ou de soins associés au sort.

Par ailleurs, lorsque vous lancez un sort dont la portée n'est pas personnelle, ce sort peut émaner de vous ou de votre esprit des fournaises.

DRUIDESSE NAINE
DES FOURNAISES





UN DRUIDE GNOME DES SPORES CUEILLE DES CHAMPIGNONS
AVEC SON COMPAGNON ZOMBI BRUTACIEN.

CAUTÈRE SPECTRAL

Aptitude du Cercle des Fournaises de niveau 10

Vous recevez la capacité de convertir la mort en flammes magiques qui soignent ou incinèrent. Lorsqu'une créature de taille P ou supérieure meurt dans un rayon de 9 m de vous ou de votre esprit des fournaises, des flammes spectrales inoffensives jaillissent de l'espace de la créature morte pour y vaciller pendant 1 minute. Lorsqu'une créature que vous voyez entre dans cet espace, vous pouvez jouer votre réaction pour y éteindre les flammes et soigner cette créature ou lui infliger des dégâts de feu. Ces soins ou dégâts sont égaux à $2d10 +$ votre modificateur de Sagesse.

Vous pouvez jouer cette réaction autant de fois que votre bonus de maîtrise et récupérez ce quota en terminant un repos long.

RENAISSANCE FLAMBOYANTE

Aptitude du Cercle des Fournaises de niveau 14

Le lien que vous entretenez avec votre esprit des fournaises peut vous soustraire à la mort. Si votre esprit est dans un rayon de 36 m de vous lorsque vous tombez à 0 point de vie en vous retrouvant inconscient, vous pouvez faire tomber l'esprit à 0 point de vie. Vous regagnez alors la moitié de votre maximum de points de vie et vous retrouvez aussitôt sur pied.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

CERCLE DES SPORES

Je reste une grande collectionneuse de spores, mousses et autres champignons, mon spécimen le plus précieux étant un sapiens zuggtmata des profondeurs du mont Zogon. Pour autant, je n'aimerais pas le voir trimballer un cadavre pour toucher à mes affaires.

TASHA

Les adeptes du Cercle des Spores savent apprécier la beauté de la décomposition. Quand ils observent de la moisissure ou des étendues fongiques, ils entrevoient la possibilité de transformer la matière inerte en forme de vie abondante, aussi étrange soit-elle. Pour ces druides, la vie et la mort font partie d'un grand cycle dans lequel l'une mène à l'autre et réciproquement. La mort ne signe pas la fin du vivant, mais annonce un changement par lequel la vie prendra une forme nouvelle.

Ces druides entretiennent une relation complexe avec les morts-vivants. Contrairement à la plupart de leurs pairs, ils ne perçoivent rien de foncièrement mauvais dans la fausse vie, qui n'est selon eux que la compagne de la vie et de la mort. Ils estiment toutefois que le cycle naturel demeure plus sain lorsque ses étapes se montrent dynamiques et changeantes. Les morts-vivants qui cherchent à remplacer la vie par leur simulacre ou qui se soustraient au repos final ne font que violer le cycle ; il faut les en empêcher.

SORTS DE CERCLE

Aptitude du Cercle des Spores de niveau 2

La symbiose dont vous jouissez avec les champignons et votre capacité à puiser dans le cycle de la vie et de la mort vous ouvrent la voie de certains sorts. Au niveau 2, vous apprenez le sort *contact glacial*.

Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous acquérez aussi les sorts indiqués dans la table Sorts du Cercle des Spores. Une fois que vous avez acquis un sort de cercle, on considère qu'il est toujours préparé, sans qu'il soit décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous disposez d'un sort de cercle qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, il n'en est pas moins considéré comme un sort de druide dans votre cas.

SORTS DU CERCLE DES SPORES

Niveau de druide Sorts

2	<i>contact glacial</i>
3	<i>cécité/surdité, doux repos</i>
5	<i>animation des morts, forme gazeuse</i>
7	<i>confusion, flétrissement</i>
9	<i>brume mortelle, contagion</i>

HALO DE SPORES

Aptitude du Cercle des Spores de niveau 2

Vous enveloppez de spores nécrotiques invisibles, inoffensives tant que vous ne les projetez pas contre une créature proche. Lorsqu'une créature que vous voyez se déplace dans un espace situé dans un rayon de 3 m de vous ou qu'elle y commence son tour, vous pouvez jouer votre réaction pour lui infliger 1d4 dégâts nécrotiques, sauf si elle réussit un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Ces dégâts passent à 1d6 au niveau 6, 1d8 au niveau 10 et 1d10 au niveau 14.

SYMBIOTE

Aptitude du Cercle des Spores de niveau 2

Vous recevez la capacité de charger vos spores de magie. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser une utilisation de l'aptitude Forme sauvage pour animer vos spores au lieu de vous transformer en bête. Vous recevez alors 4 points de vie temporaires par niveau dans cette classe. Tant que cette aptitude est active, vous recevez les bénéfices suivants :

- Lorsque vous infligez vos dégâts de Halo de spores, lancez le dé correspondant une deuxième fois et ajoutez-le au total.
- Vos attaques d'armes de corps à corps infligent 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible touchée.

Ces bénéfices persistent 10 minutes, mais prennent également fin si vous perdez tous ces points de vie temporaires ou réutilisez votre Forme sauvage.

ANIMATION FONGIQUE

Aptitude du Cercle des Spores de niveau 6

Vos spores vous permettent de contaminer un cadavre pour l'animer. Quand une bête ou un humanoïde de taille P ou M meurt dans un rayon de 3 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour l'animer et le relever aussitôt avec 1 point de vie. La créature acquiert le profil du zombi (*Monster Manual*) pendant 1 heure, après quoi elle tombe raide morte.

Au combat, le zombi joue son tour juste après vous. Il obéit à vos ordres mentaux, sachant qu'il ne peut entreprendre que l'action Attaquer (une seule attaque, de corps à corps).

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

DISSÉMINATION DE SPORES

Aptitude du Cercle des Spores de niveau 10

Vous recevez la capacité de semer vos spores meurtrières. Par une action bonus, à condition que votre aptitude de Symbiote soit active, vous pouvez projeter des spores à une distance maximale de 9 m, où elles produisent pendant 1 minute un tourbillon remplissant un cube de 3 m d'arête. Elles se dissipent si vous réutilisez cette aptitude, si vous les révoquez par une action bonus ou si votre Symbiote n'est plus actif.

Chaque fois qu'une créature se déplace dans le cube ou y commence son tour de jeu, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, sous peine de subir les dégâts de votre Halo de spores. Ces dégâts ne peuvent s'appliquer qu'une fois par tour à une même créature.

Tant que le cube de spores persiste, vous ne pouvez pas jouer la réaction associée à votre Halo de spores.

CORPS FONGIQUE

Aptitude du Cercle des Spores de niveau 14

Les spores que renferme votre corps finissent par vous changer, vous immunisant contre les états suivants : assourdi, aveuglé, effrayé et empoisonné. De plus, les coups critiques sont traités contre vous comme des coups normaux, sauf si vous êtes neutralisé.



ENSORCELEUR

La classe d'ensorceleur reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les ensorceleurs. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES D'ENSORCELEUR

Aptitude d'ensorceleur de niveau 1

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts d'ensorceleur du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Quand un sort peut être lancé comme rituel, la mention « rituel » apparaît derrière le nom du sort. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décrits au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

SORTS MINEURS (NIVEAU 0)

- Éruption de lames*
- Ferrage fulgurant*
- Lame des flammes vertes*
- Lame retentissante*
- Piqûre mentale*

1^{ER} NIVEAU

- Graisse
- Mixture caustique de Tasha*

2^{ÈME} NIVEAU

- Arme magique
- Fouet mental de Tasha*
- Lame de feu
- Sphère de feu

3^{ÈME} NIVEAU

- Caresse du vampire
- Forteresse mentale*

4^{ÈME} NIVEAU

- Bouclier de feu

5^{ÈME} NIVEAU

- Main de Bigby

6^{ÈME} NIVEAU

- Costume d'autre-monde de Tasha*
- Pétrification
- Sphère glacée d'Otiluke

7^{ÈME} NIVEAU

- Songe du voile bleu*

8^{ÈME} NIVEAU

- Demi-plan

9^{ÈME} NIVEAU

- Lame du désastre*

OPTIONS DE MÉTAMAGIE

Aptitude d'ensorceleur de niveau 3

Lorsque vous choisissez une option de métamagie, les options suivantes s'offrent à vous.

SORT CHERCHEUR

Si vous effectuez un jet d'attaque pour un sort et échouez, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie pour relancer le d20, auquel cas c'est le nouveau jet qui s'applique.

Vous pouvez recourir à Sort chercheur même si vous avez déjà utilisé une autre option de métamagie durant l'incantation du sort.

SORT TRANSMUTÉ

Lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts d'un type de la liste suivante, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour changer ce type en un autre de la liste : acide, feu, foudre, froid, poison, tonnerre.

POLYVALENCE ENSORCELÉE

Aptitude d'ensorceleur de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez opter pour l'un des bénéfices suivants, représentant l'évolution de la manière dont la magie vous anime :

- Remplacez l'une des options que vous avez choisies pour l'aptitude Métamagie par une autre option de Métamagie qui vous est accessible.

UN ENSORCELEUR
RECOURT À UN SORT
TRANSMUTÉ.





TIEFFELINE
DE L'ABERRANCE

- Remplacez un sort mineur appris par l'aptitude Sorts de cette classe par un autre sort mineur de la liste de sorts de l'ensorceleur.

COUP DE POUCE MAGIQUE

Aptitude d'ensorceleur de niveau 5

Vous pouvez puiser dans votre source intérieure de magie pour convertir l'échec en réussite. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique qui échoue, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer le d20, auquel cas le nouveau jet s'applique, ce qui peut transformer l'échec en réussite.

ORIGINES MAGIQUES

Au niveau 1, l'ensorceleur reçoit l'aptitude Origine magique, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : l'Aberrance et l'Âme mécanique.

ABERRANCE

Tentacules, pouvoirs psychiques, entités d'au-delà des étoiles ; un cauchemar pour les uns, une perspective réjouissante pour les autres.

TASHA

Une influence venue d'ailleurs enveloppe votre esprit dans ses tentacules et vous octroie des pouvoirs psioniques. Vous pouvez atteindre l'esprit d'autrui par ce pouvoir et altérer le monde qui vous entoure en contrôlant les énergies magiques du multivers. Ferez-vous briller ce pouvoir comme un flambeau d'espérance ? Ou semera-t-il la terreur dans l'esprit de ceux que vous surinerez mentalement, témoins des étranges manifestations de vos facultés ?

En sorcier de l'Aberrance, vous décidez comment vous avez acquis vos pouvoirs. Étaient-ils innés ? Ou un événement plus tardif a-t-il éveillé votre conscience psionique ? La table « Origines aberrantes » propose quelques pistes en la matière.

ORIGINES ABERRANTES

d6 Origine

- 1 Vous vous êtes retrouvé exposé à l'influence marquante du Royaume Lointain. Vous êtes convaincu qu'un tentacule se développe sur votre corps, mais personne ne le voit.
- 2 Un vent psychique du Plan Astral a porté l'énergie psionique jusqu'à vous. Lorsque vous recourez à vos pouvoirs, de fines particules de lumière étincellent autour de vous.
- 3 Vous avez été la cible des pouvoirs dominateurs d'un aboleth, ce qui a laissé un éclat psionique en votre esprit.
- 4 Vous avez subi un implant de têtard de flagelleur mental, mais la cérémorphose n'est pas arrivée à son terme. Son pouvoir psionique est désormais vôtre. Lorsque vous y recourez, votre chair brille d'un étrange mucus.
- 5 Enfant, vous aviez un ami imaginaire aux allures de flumph ou d'ornithorynque. Un jour, il vous a fait don de pouvoirs psioniques bien réels, eux.
- 6 Vos cauchemars vous murmurent la vérité : vos pouvoirs psioniques ne vous appartiennent pas. Vous les tirez de votre jumeau parasitaire !

SORTS PSIONIQUES

Aptitude d'Aberrance de niveau 1

Vous apprenez des sorts supplémentaires lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme le montre la table « Sorts psioniques ». Chacun de ces sorts est considéré pour vous comme un sort d'ensorceleur et n'est pas décompté du nombre de sorts d'ensorceleur que vous connaissez.

Chaque fois que vous acquérez un niveau d'ensorceleur, vous pouvez remplacer un sort acquis via cette aptitude par un autre sort du même niveau. Le nouveau sort doit être une divination ou un enchantement de la liste des sorts d'ensorceleur, de magicien ou d'occultiste.

SORTS PSIONIQUES

Niveau d'ensorceleur	Sorts
----------------------	-------

- | | |
|---|---|
| 1 | murmures dissonants, piqûre mentale (sort du chapitre 3), tentacules de Hadar |
| 3 | apaisement des émotions, détection des pensées |
| 5 | communication à distance, voracité de Hadar |

Niveau d'ensorceleur	Sorts
7	<i>convocation d'aberration</i> (sort du chapitre 3), <i>tentacules noirs d'Evard</i>
9	<i>lien télépathique de Rary, télékinésie</i>

DISCOURS TÉLÉPATHIQUE

Aptitude d'Aberrance de niveau 1

Vous pouvez créer un lien télépathique entre votre esprit et celui d'autrui. Par une action bonus, choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. Vous et la créature choisie pouvez communiquer mutuellement par télépathie tant que la distance qui vous sépare n'est pas supérieure à votre modificateur de Charisme multiplié par 1,5, en kilomètres (minimum de 1,5 km). Pour vous comprendre, vous devez chacun vous exprimer mentalement dans une langue comprise par l'autre.

Le lien télépathique persiste pendant un nombre de minutes égal à votre niveau d'ensorceleur. Il prend prématûrement fin si vous êtes neutralisé ou mourez, ou si vous recourez à cette aptitude pour créer un lien avec une autre créature.

MAGIE PSIONIQUE

Aptitude d'Aberrance de niveau 6

Lorsque vous lancez un sort du 1^{er} niveau ou supérieur par le biais de l'aptitude Sorts psioniques, vous pouvez le faire en dépensant un emplacement, comme normalement, ou en dépensant autant de points de sorcellerie que le niveau du sort. Si vous lancez le sort par une dépense de points de sorcellerie, il ne demande aucune composante verbale ni somatique, et ne requiert de composantes matérielles que si elles sont détruites par le sort.

DÉFENSES PSYCHIQUES

Aptitude d'Aberrance de niveau 6

Vous recevez la résistance aux dégâts psychiques et êtes avantage aux jets de sauvegarde contre les états charmé et effrayé.

RÉVÉLATION INCARNÉE

Aptitude d'Aberrance de niveau 14

Vous pouvez libérer la vérité aberrante qui se cache en vous. Par une action bonus, vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs points de sorcellerie pour transformer magiquement votre corps pendant 10 minutes. Chaque point ainsi dépensé vous octroie le bénéfice que vous choisissez parmi les suivants, les effets persistant jusqu'à la fin de la transformation :

- Vous voyez les créatures invisibles dans un rayon de 18 m, sauf celles qui bénéficient d'un abri total. Vos yeux deviennent entièrement noirs ou se transforment en vrilles sensorielles.
- Vous recevez une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol, avec le vol stationnaire. Lorsque vous volez, votre peau luit de mucus ou brille d'un éclat surnaturel.
- Vous recevez une vitesse de nage égale au double de votre vitesse au sol et pouvez respirer sous l'eau. De plus,

des branchies se forment dans votre cou ou derrière vos oreilles, vos doigts se palment ou des ciliatures frémissantes apparaissent parmi vos vêtements.

- Votre corps et tout l'équipement que vous portez deviennent souples et visqueux. Vous pouvez vous déplacer dans des espaces d'une largeur minimale de 2,5 cm sans même devoir vous faufiler et pouvez vous extraire d'entraves non magiques et de l'état agrippé en y consacrant 1,50 m de déplacement.

DISTORSION IMPLOSIVE

Aptitude d'Aberrance de niveau 18

Vous pouvez libérer une décharge aberrante qui vrille l'espace. Au prix d'une action, vous pouvez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 36 m. Aussitôt après votre disparition, chaque créature située dans un rayon de 9 m de l'espace que vous avez quitté doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, une créature subit 3d10 dégâts de force et se retrouve tirée vers votre espace de départ, pour terminer dans un espace inoccupé aussi proche que possible de cet espace. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas tirée.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer 5 points de sorcellerie, pour pouvoir y recourir de nouveau.

ÂME MÉCANIQUE

Je me vante rarement de parler le modron parce que les gens veulent juste connaître les jurons ; réglons donc cette question d'emblée.

Leçon numéro un : « bip boop » et autres claquements.

TASHA

La force cosmique de l'ordre vous a investi de magie. Cette puissance émane de Méchanus ou d'un royaume du même genre ; un plan d'existence entièrement régi par l'efficacité mécanique. Vous, ou l'un de vos ancêtres, vous êtes retrouvé impliqué dans les machinations des modrons, résidents très disciplinés de Méchanus. Votre aïeul a d'ailleurs peut-être participé à la Grande marche des modrons. Quelle que soit l'origine de votre pouvoir, cette manifestation de l'ordre déconcerte probablement autrui, mais elle s'inscrit selon vous dans un système grandiose.

MAGIE MÉCANIQUE

Aptitude d'Âme mécanique de niveau 1

Vous apprenez des sorts supplémentaires lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme le montre la table « Sorts mécaniques ». Chacun de ces sorts est considéré pour vous comme un sort d'ensorceleur et n'est pas décompté du nombre de sorts d'ensorceleur que vous connaissez.

Chaque fois que vous acquérez un niveau d'ensorceleur, vous pouvez remplacer un sort acquis via cette aptitude par un autre sort du même niveau. Le nouveau sort doit être une abjuration ou une transmutation de la liste des sorts d'ensorceleur, de magicien ou d'occultiste.



ÂME MÉCANIQUE HUMAINE

SORTS MÉCANIQUES

Niveau d'ensorceleur	Sorts
1	alarme, protection contre le mal et le bien
3	aide, restauration partielle
5	dissipation de la magie, protection contre l'énergie
7	convocation d'artificiel (sort du chapitre 3), liberté de mouvement
9	mur de force, restauration suprême

Consultez par ailleurs la table « Manifestations de l'ordre » pour choisir (ou laisser le hasard décider) comment votre lien à l'ordre se manifeste chaque fois que vous lancez un sort d'ensorceleur.

MANIFESTATIONS DE L'ORDRE

d6 Manifestation

- Des rouages spectraux flottent dans votre dos.
- Les aiguilles d'une horloge tournent à la place de vos yeux.
- Votre peau émet un éclat cuivré.
- Des équations et des formes géométriques parcouruent votre corps.
- Votre focaliseur d'incantation prend brièvement la forme d'un mécanisme complexe de taille TP.
- Le claquement des rouages ou le tintement d'une horloge vous est audible, ainsi qu'aux créatures affectées par votre magie.

ÉQUILIBRE RESTAURÉ

Aptitude d'Âme mécanique de niveau 1

Votre lien avec le plan de l'ordre absolu vous permet de niveler les accès chaotiques. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m s'apprête à lancer un d20 avec avantage ou désavantage, vous pouvez jouer votre réaction pour empêcher le jet d'être avantagé ou désavantage.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

BASTION DE LOI

Aptitude d'Âme mécanique de niveau 6

Vous pouvez puiser dans la grande équation de l'existence pour confier un pavillon de l'ordre chatoyant à une créature. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser de 1 à 5 points de sorcellerie pour créer une protection magique autour de vous ou d'une autre créature que vous voyez dans un rayon de 9 m. La protection persiste jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, mais se dissipe si vous réutilisez cette aptitude.

La protection est représentée par autant de d8 que le nombre de points de sorcellerie dépensés pour la créer. Lorsque la créature ainsi protégée subit des dégâts, elle peut dépenser un ou plusieurs de ces dés, les lancer et réduire les dégâts subis de la somme de ces dés.

TRANSE HARMONIQUE

Aptitude d'Âme mécanique de niveau 14

Vous recevez la capacité d'aligner votre conscience avec les calculs infinis de Méchanus. Par une action bonus, vous pouvez entrer dans cette transe pendant 1 minute. Pour toute cette durée, les jets d'attaque contre vous ne peuvent bénéficier de l'avantage et, chaque fois que vous effectuez un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez considérer que le résultat du d20 est de 10 lorsque vous obtenez 9 ou moins.

Une fois cette action bonus utilisée, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer 5 points de sorcellerie, pour pouvoir y recourir de nouveau.

CHEVAUCHÉE MÉCANIQUE

Aptitude d'Âme mécanique de niveau 18

Vous convoquez les esprits de l'ordre pour radier le désordre environnant. Au prix d'une action, vous convoquez les esprits dans un cube de 9 m d'arête émanant de vous. Ces esprits apparaissent comme des modrons ou autres artificiels de votre choix. Ils sont intangibles et invulnérables, et produisent avant de disparaître les effets suivants à l'intérieur du cube :

- Les esprits restaurent un maximum de 100 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix prises dans le cube.
- Tous les objets endommagés entièrement compris dans le cube sont aussitôt réparés.
- Tout sort du 6^e niveau ou inférieur prend fin sur les créatures et objets de votre choix pris dans le cube.

Une fois cette action utilisée, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer 7 points de sorcellerie, pour pouvoir y recourir de nouveau.



GUERRIER

La classe de guerrier reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les guerriers. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

OPTIONS DE STYLE DE COMBAT

Aptitude de guerrier de niveau 1

Lorsque vous choisissez un style de combat, les styles suivants s'ajoutent à la liste des options.

ARMES DE LANCER

Vous pouvez dégainer une arme dotée de la propriété lancer dans le cadre de l'attaque effectuée avec l'arme.

De plus, lorsque vous touchez avec une attaque à distance en utilisant une arme de lancer, vous recevez un bonus de +2 au jet de dégâts.

COMBAT À MAINS NUES

Vos frappes à mains nues peuvent infliger des dégâts contondants égaux à 1d6 + votre modificateur de Force lorsqu'elles touchent. Si vous ne tenez aucune arme ni bouclier lorsque vous effectuez le jet d'attaque, le d6 devient un d8.

Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts contondants à une créature agrippée par vous.

COMBAT EN AVEUGLE

Vous disposez de la vision aveugle sur 3 m. Dans ce rayon, vous « voyez » tout ce qui ne bénéficie pas d'un abri total, même si vous êtes aveuglé ou dans les ténèbres. Vous percevez aussi les créatures invisibles dans ce rayon, sauf celles qui parviennent à se cacher de vous.

UN JEUNE GUERRIER S'ENTRAÎNE
AVEC UN MAÎTRE D'ARMES.



INTERCEPTION

Lorsqu'une créature que vous voyez touche avec une attaque une cible autre que vous située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire les dégâts subis par la cible de $1d10 +$ votre bonus de maîtrise (en les réduisant au maximum à 0). Vous devez porter un bouclier ou une arme (courante ou de guerre) pour pouvoir jouer cette réaction.

TECHNIQUE SUPÉRIEURE

Vous pouvez apprendre une manœuvre de votre choix parmi celles accessibles à l'archétype Maître de guerre. Quand une manœuvre demande à la cible d'effectuer un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, le DD de sauvegarde est égal à $8 +$ votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou Dextérité (à votre convenance).

Vous recevez un dé de supériorité, un d6 (qui s'ajoute à d'éventuels dés de supériorité que vous pourriez tirer d'une autre source). Ce dé vous permet d'alimenter vos manœuvres. Tout dé de supériorité est dépensé quand vous l'utilisez. Vous récupérez vos dés de supériorité dépensés quand vous terminez un repos court ou long.

POLYVALENCE MARTIALE

Aptitude de guerrier de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez opter pour l'un des bénéfices suivants, représentant l'évolution de votre pratique martiale :

- Remplacez un style de combat que vous connaissez par un autre style de combat accessible aux guerriers.
- Si vous connaissez des manœuvres de l'archétype Maître de guerre, vous pouvez remplacer une manœuvre que vous connaissez par une autre.

OPTIONS DE MANŒUVRE

Si vous avez accès aux manœuvres, les suivantes s'ajoutent à liste d'options qui s'offre à vous. Les manœuvres concernent les Maîtres de guerre, mais aussi les personnages dotés d'une aptitude comme le style de combat Technique supérieure ou le don Expert du combat.

ANTICIPATION

Lorsqu'une créature que vous voyez se déplace à portée d'allonge de l'arme de corps à corps que vous tenez, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser un dé de supériorité et effectuer une attaque contre la créature, avec cette arme. Si l'attaque touche, ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'arme.

AUTORITÉ NATURELLE

Lorsque vous effectuez un test de Charisme (Intimidation), Charisme (Représentation) ou Charisme (Persuasion), vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour l'ajouter au test de caractéristique.

CHASSÉ-CROISÉ

Lorsque vous êtes dans un rayon de 1,50 m d'une créature à votre tour, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour échanger vos places, à condition d'y consacrer au moins 1,50 m de déplacement et que la créature soit consentante et non neutralisée. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Lancez le dé de supériorité. Jusqu'au début de votre tour suivant, vous ou l'autre créature (à votre convenance) recevez à la CA un bonus égal au résultat du dé.

COUP AGRIPPANT

Juste après avoir touché une créature avec une attaque de corps à corps à votre tour, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'agripper la cible par une action bonus (consultez le *Player's Handbook* pour les règles de la lutte). Ajoutez le dé de supériorité à votre test de Force (Athlétisme).

EMBUSCADE

Lorsque vous effectuez un test de Dextérité (Discréption) ou un jet d'initiative, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour en ajouter le résultat au jet, à condition de ne pas être neutralisé.

ÉVALUATION TACTIQUE

Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation), Intelligence (Histoire) ou Sagesse (Intuition), vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour l'ajouter au test de caractéristique.

LANCER PRESTE

Par une action bonus, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour effectuer une attaque à distance avec une arme dotée de la propriété lancer. Vous pouvez dégainer l'arme dans le cadre de l'attaque. Si vous touchez, ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'arme.

ARCHÉTYPES MARTIAUX

Au niveau 3, le guerrier reçoit l'aptitude Archétype martial, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : Chevalier runique et Soldat psi.

CHEVALIER RUNIQUE

Vous étudiez les arts de jadis et dessinez des runes.

Autant dire que vous aimeriez être sorcière, non ?

TASHA

Les Chevaliers runiques agrémentent leurs prouesses martiales de puissance surnaturelle issue des runes, une pratique ancestrale héritée des géants. On trouve des tailleurs de runes dans toute famille de géants ; il est ainsi fort probable que ces techniques vous aient été transmises, peut-être indirectement, par un tel artisan mystique. Que vous ayez découvert l'œuvre d'un géant,

gravée dans une colline ou une grotte, ou qu'un sage vous ait enseigné les runes, ou encore que vous ayez rencontré le géant en personne, vous avez étudié son art et appris comment améliorer votre équipement par ces runes.

MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES

Aptitude de Chevalier runique de niveau 3

Vous recevez la maîtrise des outils de forgeron et vous apprenez à parler, lire et écrire le géant.

SCULPTEUR DE RUNES

Aptitude de Chevalier runique de niveau 3

Vous pouvez enrichir votre matériel de runes magiques. Vous apprenez deux runes de votre choix, parmi celles décrites ci-après ; puis, chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer une rune que vous connaissez par une autre associée à cette aptitude. Vous apprenez des runes supplémentaires lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme le montre la table « Runes connues ».

RUNES CONNUES

Niveau de guerrier	Nombre de runes
3	2
7	3
10	4
15	5

Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez toucher autant d'objets que le nombre de runes que vous connaissez pour inscrire une rune différente sur chacun des objets. Seuls les objets suivants peuvent recevoir l'application d'une rune : armes, armures, boucliers, bijoux et tout ce que se porte comme vêtement ou tient dans la main. Votre rune reste sur l'objet jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, sachant qu'un même objet ne peut porter qu'une de vos runes à la fois.

Les runes suivantes vous sont disponibles lorsque vous en apprenez une nouvelle. Si une rune requiert un certain niveau, vous devez avoir au moins le niveau requis dans cette classe pour apprendre la rune. Si une rune entraîne un jet de sauvegarde, le DD de Rune magique est de $8 +$ votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution.

Rune des nuages. Cette rune reproduit la magie de subterfuge propre à certains géants des nuages. Tant que vous portez un objet ciselé de cette rune, vous êtes avantage aux tests de Dextérité (Escamotage) et Charisme (Tromperie).

De plus, lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m (ou vous-même) est touchée par un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour invoquer la rune en choisissant une autre créature située dans un rayon de 9 m de vous, autre que l'assaillant. La créature choisie devient la cible de l'attaque et le jet initial s'applique. Cette magie peut transférer les effets de l'attaque, quelle que soit la portée de l'attaque. Une fois cette rune invoquée, vous devez terminer un repos court ou long pour l'invoquer à nouveau.



CHEVALIER
RUNIQUE ORC

Rune du feu. La magie de cette rune canalise la maîtrise artisanale des grands forgerons. Tant que vous portez un objet ciselé de cette rune, votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique que vous effectuez lorsque votre maîtrise d'un outil s'applique.

En outre, lorsque vous touchez une créature avec une attaque utilisant une arme, vous pouvez invoquer la rune pour convoquer des chaînes ardentes : la cible subit 2d6 dégâts de feu supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être entravée pendant 1 minute. Tant qu'elle est ainsi entravée par les chaînes, la cible subit 2d6 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et bannit les chaînes en cas de réussite. Une fois cette rune invoquée, vous devez terminer un repos court ou long pour l'invoquer à nouveau.

Rune de givre. La magie de cette rune évoque la puissance de celles et ceux qui survivent dans les contrées hivernales, tels que les géants du givre. Tant que vous portez un objet ciselé de cette rune, vous êtes avantage aux tests de Sagesse (Dressage) et Charisme (Intimidation).

En outre, vous pouvez invoquer la rune par une action bonus pour accroître votre robustesse. Pendant 10 minutes, vous recevez un bonus de +2 à tous les tests de caractéristique et jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution. Une fois cette rune invoquée, vous devez terminer un repos court ou long pour l'invoquer à nouveau.

Rune des pierres. La magie de cette rune concentre la sagacité propre aux géants des pierres. Tant que vous portez un objet ciselé de cette rune, vous êtes avantagé aux tests de Sagesse (Intuition) et vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 36 m.

En outre, lorsqu'une créature que vous voyez termine son tour dans un rayon de 9 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour invoquer la rune et forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. À moins qu'elle réussisse ce JS, la créature est charmée par vous pendant 1 minute. Ainsi charmée, la créature voit sa vitesse tomber à 0 et se retrouve neutralisée, plongée dans ses rêves. La créature réitère le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet en cas de réussite. Une fois cette rune invoquée, vous devez terminer un repos court ou long pour l'invoquer à nouveau.

Rune des collines (niveau 7 ou plus). La magie de cette rune octroie une robustesse qui rappelle celle des géants des collines. Tant que vous portez un objet ciselé de cette rune, vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état empoisonné et vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de poison.

En outre, vous pouvez invoquer la rune par une action bonus pour recevoir la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants pendant 1 minute. Une fois cette rune invoquée, vous devez terminer un repos court ou long pour l'invoquer à nouveau.

Rune des tempêtes (niveau 7 ou plus). Par le biais de cette rune, vous pouvez entrevoir l'avenir à l'instar d'un devin géant des tempêtes. Tant que vous portez un objet ciselé de cette rune, vous êtes avantagé aux tests d'Intelligence (Arcanes) et vous ne pouvez pas être surpris si vous n'êtes pas neutralisé.

En outre, vous pouvez invoquer la rune par une action bonus pour entrer en transe prophétique pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous vous retrouviez neutralisé. Dans cet état, lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m (ou vous-même) effectue un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique, vous pouvez jouer votre réaction pour appliquer l'avantage ou le désavantage au jet. Une fois cette rune invoquée, vous devez terminer un repos court ou long pour l'invoquer à nouveau.

PIUSSANCE DES GÉANTS

Aptitude de Chevalier runique de niveau 3

Vous avez appris comment vous investir de la puissance des géants. Par une action bonus, vous recevez magiquement les bénéfices suivants, qui persistent pendant 1 minute :

- Si vous êtes de taille M ou inférieure, vous devenez de taille G, et vos vêtements s'adaptent à ces dimensions. Si l'espace est trop réduit pour vous permettre d'atteindre une taille G, vous ne changez pas de taille.
- Vous êtes avantagé aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Une fois à chacun de vos tours, l'une de vos attaques avec une arme ou à mains nues peut infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une cible qu'elle touche.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

BOUCLIER RUNIQUE

Aptitude de Chevalier runique de niveau 7

Vous apprenez à invoquer votre magique runique pour protéger vos alliés. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m, autre que vous, est touchée par un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour contraindre l'assaillant à relancer le d20 et utiliser le nouveau jet.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

GRANDE CARRURE

Aptitude de Chevalier runique de niveau 10

La magie de vos runes vous altère de manière permanente. Lorsque vous recevez cette aptitude, lancez 3d4. Votre taille augmente d'autant de centimètres que le résultat multiplié par 2,5.

De plus, les dégâts supplémentaires infligés par votre aptitude Puissance des géants passent à 1d8.

MAÎTRES DES RUNES

Aptitude de Chevalier runique de niveau 15

Vous pouvez invoquer deux fois (et non plus une seule) chaque rune que vous connaissez par l'aptitude Sculpteur de runes, et vous récupérez ce quota en terminant un repos court ou long.

MASTODONTE RUNIQUE

Aptitude de Chevalier runique de niveau 18

Vous apprenez à amplifier votre transformation runique. En conséquence, les dégâts supplémentaires infligés par l'aptitude Puissance des géants passent à 1d10. De plus, lorsque vous recourez à cette aptitude, votre catégorie de taille passe à TG et votre allonge augmente de 1,50 m tant que vous êtes de cette taille.

SOLDAT PSI

La tête plutôt que les jambes ? L'esprit sur la matière ? Ces guerriers rusés répondent à juste titre : « les deux mon général ! »

TASHA

En phase avec le pouvoir psionique qui l'habite, le Soldat psi est un guerrier qui agrémentera sa puissance physique de coups armés chargés de psi, de secousses télékinétiques et de barrages de force mentale. De nombreux githyankis s'entraînent dans cette optique, ainsi que certains hauts-elfes parmi les plus disciplinés. Dans le monde d'Éberron, bien des jeunes kalashtars rêvent de devenir Soldats psi.

Soldat psi, vous avez affûté vos pouvoirs psioniques à force d'une grande discipline personnelle, à moins d'avoir été l'élève d'un maître ou d'une académie consacrée à la conversion du pouvoir de l'esprit en arme et bouclier.

POUVOIR PSIONIQUE

Aptitude de Soldat psi de niveau 3

Vous recélez une source d'énergie psionique. Cette énergie est représentée par vos dés d'Énergie psionique, des d6. Vous en disposez d'autant que le double de votre bonus de maîtrise, ces dés alimentant les pouvoirs psioniques que vous détenez, décrits ci-après.

Certains de vos pouvoirs dépensent les dés d'Énergie psionique utilisés, comme le précise leur description ; vous ne pouvez pas recourir à un pouvoir demandant d'utiliser un dé si tous vos dés sont dépensés. Vous récupérez tous vos dés d'Énergie psionique dépensés en terminant un repos long. Par ailleurs, par une action bonus, vous pouvez récupérer un dé d'Énergie psionique, mais vous devez ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir le refaire.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, votre dé d'Énergie psionique se renforce : il devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 11 et un d12 au niveau 17.

Les pouvoirs ci-après utilisent vos dés d'Énergie psionique.

Champ protecteur. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m (ou vous-même) subit des dégâts, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser un dé d'Énergie psionique, lancer le dé et réduire les dégâts subis du nombre obtenu plus votre modificateur d'Intelligence (réduction minimale de 1), créant ce faisant un écran fugace de force télékinétique.

Déplacement télékinétique. Vous pouvez déplacer un objet ou une créature par l'esprit. Au prix d'une action, vous ciblez un objet non porté de taille G ou inférieure, ou une créature consentante autre que vous. Si vous voyez la cible et qu'elle se trouve dans un rayon de 9 m, vous pouvez la déplacer d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez. S'il s'agit d'un objet de taille TP, vous pouvez aussi le déplacer jusqu'à votre main ou depuis elle. Quoi qu'il en soit, la cible peut être déplacée horizontalement, verticalement ou les deux. Une fois cette action entreprise, vous devez terminer un repos court ou long, ou y consacrer un dé d'Énergie psionique, pour pouvoir l'entreprendre à nouveau.

Frappe psionique. Vous pouvez charger vos armes de force psionique. Une fois à chacun de vos tours, juste après avoir touché une cible dans un rayon de 9 m avec une attaque et lui avoir infligé des dégâts avec une arme, vous pouvez dépenser un dé d'Énergie psionique, le lancer et infliger à la cible autant de dégâts de force que le nombre obtenu plus votre modificateur d'Intelligence.



SOLDAT
PSI HAUT-ELFE

ADEPTE TÉLÉKINÉTIQUE

Aptitude de Soldat psi de niveau 7

Vous avez maîtrisé de nouvelles applications de vos facultés télékinétiques, décrites ci-après.

Bond psi. Par une action bonus, vous pouvez propulser votre corps d'un effort de volonté. Vous recevez une vitesse de vol égale au double de votre vitesse au sol, jusqu'à la fin du tour en cours. Une fois cette action bonus entreprise, vous devez terminer un repos court ou long, ou y consacrer un dé d'Énergie psionique, pour pouvoir l'entreprendre à nouveau.

Poussée télékinétique. Lorsque vous infligez des dégâts à une cible par l'intermédiaire de votre Frappe psionique, vous pouvez obliger la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Force assorti d'un DD égal à $8 +$ votre bonus de maîtrise $+$ votre modificateur d'Intelligence. Si le JS est raté, vous pouvez jeter la cible à terre ou la déplacer d'un maximum de 3 m, dans n'importe quelle direction horizontale.

ESPRIT BLINDÉ

Aptitude de Soldat psi de niveau 10

L'énergie psionique qui vous anime renforce votre esprit. Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts psychiques. De plus, si vous commencez votre tour charmé ou effrayé, vous pouvez dépenser un dé d'Énergie psionique pour mettre fin sur vous-même à tout effet vous soumettant à ces états.

REMPART DE FORCE

Aptitude de Soldat psi de niveau 15

Vous vous protégez, ainsi que vos alliés, derrière un écran télékinétique. Par une action bonus, vous pouvez choisir des créatures (qui peuvent vous inclure) que vous voyez dans un rayon de 9 m. Leur nombre ne doit pas dépasser votre modificateur d'Intelligence (minimum d'une créature). Chacune des créatures choisies est protégée par un abri partiel pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé.

Une fois cette action bonus entreprise, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer un dé d'Énergie psionique, pour pouvoir l'entreprendre à nouveau.

MAÎTRE TÉLÉKINÉTIQUE

Aptitude de Soldat psi de niveau 18

Votre capacité à déplacer créatures et objets par l'esprit est presque sans égale. Vous pouvez lancer le sort *télékinésie* sans composante, en prenant l'Intelligence comme caractéristique d'incantation. À chacun de vos tours tant que vous maintenez la concentration sur le sort, y compris au tour de son incantation, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme, par une action bonus.

Une fois le sort lancé par cette aptitude, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer un dé d'Énergie psionique, pour pouvoir le relancer par ce biais.

MODÈLES DE MAÎTRE DE GUERRE

Archétype martial proposé dans le *Player's Handbook*, le Maître de guerre montre toute la polyvalence dont est capable le guerrier. Votre sélection de manœuvres, combinée à votre style de combat et des dons, vous permet de créer une grande variété de guerriers au tempérament bien marqué. Voici quelques recommandations pour concevoir un Maître de guerre selon le type de combattant que vous souhaitez interpréter.

Chacun de ces modèles s'accompagne de suggestions de style de combat, de manœuvres et de dons. Ces options sont toutes issues du *Player's Handbook*, à l'exception de celles marquées d'un astérisque, présentées dans ce livre.

ARCHER

Style de combat : Archerie

Manœuvres : Attaque précise, Désarmement, Diversion

Dons : Tireur d'élite

Vous préférez harceler l'ennemi de loin et comptez sur la précision de vos flèches, javelins et billes de fronde pour terminer le combat sans laisser le temps de répliquer. Vous adhérez probablement à la devise selon laquelle « Ceux qui prendront l'épée périront par l'arc. »

BAGARREUR

Style de combat : Combat à deux armes, Combat à mains nues*, Combat en aveugle*

Manœuvres : Bélier, Croc-en-jambe, Désarmement, Embuscade*, Feinte

Dons : Athlète, Bagarreur de tavernes, Empoigneur, Gaillard, Maître des boucliers, Résilient, Robuste

Quand les chaises volent et qu'on commence à briser les bouteilles, vous êtes dans votre élément. Vous adorez les bagarres et n'en êtes pas à votre première. Vous avez peut-être suivi une formation spéciale, mais si certains vous accusent de ne pas vous battre à la loyale, vous êtes toujours vivant, vous.

CAVALIER

Style de combat : Archerie

Manœuvres : Attaque précise, Diversion, Embuscade*, Lancer presté*, Provocation

Dons : Alerté, Combattant monté, Maître-arbalétrier, Observateur, Tireur d'élite

La selle reste votre meilleur mode d'expression et votre monture votre plus fidèle compagnon. Charger tête baissée au combat est une tactique de lourdaud. Vous privilégiez la mobilité et la latitude par lesquelles vous trouvez les positions avantageuses qui vous permettent d'éliminer l'ennemi au galop tout en échappant aux pires menaces.

DUELLISTE

Style de combat : Combat à deux armes, Duel

Manœuvres : Attaque précise, Feinte, Fente, Jeu de jambes défensif, Parade, Riposte

Dons : Combattant à deux armes, Duelliste défensif, Maître d'armes, Observateur, Sauvagerie martiale

Pour vous, les duels constituent une fière tradition qui éprouve le talent et la vivacité pour couvrir d'honneur ceux qui savent vaincre l'adversaire dans les règles de l'art. Votre quête d'excellence, passion dévorante, vous pousse à puiser dans le savoir-faire des maîtres qui vous ont précédé pour parfaire votre exécution.

GARDE DU CORPS

Style de combat : Interception*, Protection

Manœuvres : Chassé-croisé*, Coup agrippant*, Désarmement, Provocation

Dons : Observateur, Robuste, Sentinel, Vigilant

L'amour, l'or ou quelque autre obligation vous pousse à interposer votre corps entre l'adversaire et la personne que vous avez juré de protéger. Vous êtes passé maître pour flairer les menaces et aider autrui à traverser les périls.

GLADIATEUR

- Style de combat :** Combat à deux armes, Défense
Manœuvres : Attaque menaçante, Balayage, Croche-pied, Provocation
Dons : Athlète, Combattant à deux armes, Empoigneur, Expert de la charge, Gaillard, Maître d'armes, Robuste, Sauvagerie martiale

Vous avez combattu pour divertir les foules, de plein gré ou en guise de châtiment. Ce faisant, vous avez appris à manier toutes sortes d'armes pour affronter des adversaires de tout poil. Votre tactique reste pragmatique tout en étant spectaculaire et vous savez user de la peur comme outil décisif.

HOPLITE

- Style de combat :** Armes de lancer*, Défense
Manœuvres : Anticipation*, Attaque précise, Fente, Parade
Dons : Athlète, Empoigneur, Maître d'hast, Maître des boucliers, Sentinelle

Bouclier et lance en main, vous suivez les traces des héros d'antan. Vous comptez sur la discipline et vos qualités physiques pour surmonter les pires adversités. Que vous luttiez épaule contre épaule avec vos compagnons d'armes ou comme combattant solitaire, vous restez à la hauteur de la tâche.

LANCIER

- Style de combat :** Duel
Manœuvres : Attaque menaçante, Attaque précise, Bélier, Fente
Dons : Combattant monté, Maître des armures lourdes, Sauvagerie martiale

Quand on fait appel à la cavalerie, on fait appel à vous. Vous chevauchez en tendant vers l'ennemi la pointe de votre arme. Quand vous chargez, le sol tremble et seuls les coups les plus lourds peuvent vous ralentir.

PUGILISTE

- Style de combat :** Combat à mains nues*
Manœuvres : Attaque menaçante, Bélier*, Coup agrippant*, Croc-en-jambe, Désarmement, Jeu de jambes défensif, Riposte
Dons : Athlète, Bagarreur de tavernes, Empoigneur, Gaillard, Sauvagerie martiale

D'autres se fient à l'acier, vous comptez sur vos poings. Que vous ayez été formé sur le tas ou dans une école, votre technique supérieure vous donne l'ascendant en combat rapproché.

SOLDAT DE CHOC

- Style de combat :** Armes à deux mains
Manœuvres : Attaque menaçante, Balayage, Bélier
Dons : Cogneur lourd, Expert de la charge, Maître des armures lourdes



SOLDAT DE CHOC

Vous ne faites pas dans la subtilité. Vous êtes formé pour rentrer dans le lard, pour foncer sur les lignes ennemis et peser lourdement dès le début du combat. Ceux qui méprisent votre tactique martiale le regrettent souvent très vite.

STRATÈGE

- Style de combat :** Défense
Manœuvres : Autorité naturelle*, Évaluation tactique*, Instruction, Manœuvre tactique, Regain
Dons : Esprit affûté, Figure de proue, Linguiste

Toute bataille se déroule selon vous comme une partie d'échecs. Vous savez que la force et la vitesse restent importantes au combat, mais l'expérience et la vivacité d'esprit sont cruciales pour savoir comment bien les exercer. C'est là que vous intervenez.

TIRAILLEUR

- Style de combat :** Archerie, Armes de lancer*
Manœuvres : Chassé-croisé*, Diversion, Embuscade*, Lancer preste*
Dons : Alerté, Combattant à deux armes, Discret, Mobile
- Vous brillez dans le chaos des batailles. Profitant de votre mobilité et de votre polyvalence martiale, vous affaiblissez l'adversaire et ébranlez ses formations. Les tactiques ennemis résistent rarement à votre contact.



MAGICIEN

La classe de magicien reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les magiciens. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES DE MAGICIEN

Aptitude de magicien de niveau 1

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts de magicien du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. L'école de magie de chaque sort est indiquée et, quand un sort peut être lancé comme rituel, la mention « rituel » apparaît derrière le nom du sort. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décris au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

SORTS MINEURS (NIVEAU 0)

*Éruption de lames** (invoc.)

*Ferrage fulgurant** (évoc.)

*Lame des flammes vertes** (évoc.)

*Lame retentissante** (évoc.)

*Piqûre mentale** (ench.)

1^{ER} NIVEAU

*Mixture caustique de Tasha** (évoc.)

2^E NIVEAU

Amélioration de caractéristique (trans.)

Augure (divin., rituel)

*Fouet mental de Tasha** (ench.)

3^E NIVEAU

Communication avec les morts (nécro.)

*Convocation d'ombreux** (invoc.)

<i>Convocation de fée*</i> (invoc.)	<i>Divination</i> (divin., rituel)
<i>Convocation de mort-vivant*</i> (invoc.)	6^E NIVEAU
<i>Forteresse mentale*</i> (abjur.)	<i>Convocation de fiélon*</i> (invoc.)
<i>Linceul spirituel*</i> (nécro.)	<i>Costume d'outre-monde de Tasha*</i> (trans.)
4^E NIVEAU	
<i>Convocation d'aberration*</i> (invoc.)	7^E NIVEAU
<i>Convocation d'artificiel*</i> (invoc.)	<i>Songe du voile bleu*</i> (invoc.)
<i>Convocation d'élémentaire*</i> (invoc.)	9^E NIVEAU
	<i>Lame du désastre*</i> (invoc.)

FORMULES DE SORT MINEUR

Aptitude de magicien de niveau 3

Vous avez retranscrit dans votre grimoire un ensemble de formules arcaniques qui vous permettent de fixer un sort mineur dans votre esprit. Chaque fois que vous terminez un repos long et que vous consultez ces formules dans votre grimoire, vous pouvez remplacer l'un des sorts mineurs que vous connaissez par un autre sort mineur issu de la liste de sorts du magicien.

TRADITIONS ARCANIQUES

Au niveau 2, le magicien reçoit l'aptitude Tradition arcanique, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : Chantelames et l'Ordre des Scribes.

CHANTELAMES

Face à l'assaut incessant des perspectives magiques, nombreux sont les magiciens qui subissent une crise d'identité. Certains la surmontent, d'autres en ressortent brisés, et d'autres encore deviennent des troubadours bretteurs.

TASHA

Les chantelames maîtrisent une tradition magique mariant l'escrime et la danse. Création des elfes, cette voie a depuis été adoptée par d'autres cultures, qui lui font honneur et ont su ajouter leur touche personnelle.

Au combat, un chantelame recourt à diverses manœuvres sophistiquées et élégantes qui permettent d'éviter les coups et de concentrer la magie en attaques dévastatrices ou parades ingénieuses. Quiconque a pu observer un chantelame à l'œuvre se souvient de l'un des plus beaux spectacles de son existence, mettant en scène une chorégraphie splendide rythmée par une lame mélodieuse.

FORMATION MARTIALE ET ARTISTIQUE

Aptitude de Chantelames de niveau 2

Vous recevez la maîtrise des armures légères et celle d'un type d'arme de corps à corps à une main de votre choix.

Vous recevez aussi la maîtrise de la compétence Représentation si vous n'en disposez pas déjà.

CHANT DE LAME

Aptitude de Chantelames de niveau 2

Vous pouvez invoquer une forme de magie elfique appelée Chant de lame, à condition que vous ne portiez pas d'armure lourde ni intermédiaire et n'utilisiez pas de bouclier. Cet effet vous confère vitesse et agilité, et renforce votre attention.

Par une action bonus, vous pouvez entonner le Chant de lame, qui persiste pendant 1 minute. L'effet prend fin prématurément si vous êtes neutralisé, si vous enfilez une armure lourde ou intermédiaire, si vous vous servez d'un bouclier ou si vous utilisez vos deux mains pour porter une attaque avec une arme. Vous pouvez en outre révoquer le Chant de lame à tout moment (pas d'action requise).

Tant que le Chant de lame est actif, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous recevez à la CA un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1).
- Votre vitesse au sol augmente de 3 m.
- Vous êtes avantage aux tests de Dextérité (Acrobacies).
- Vous recevez un bonus à tout jet de sauvegarde de Constitution visant à maintenir votre concentration sur un sort. Ce bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1).

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Aptitude de Chantelames de niveau 6

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entrez l'action Attaquer à votre tour. En outre, vous pouvez lancer l'un de vos sorts mineurs à la place de l'une de ces attaques.



CHANTELAMES,
DROW ET HAUT-ELFE

CHANT DE DÉFENSE

Aptitude de Chantelames de niveau 10

Vous pouvez orienter votre magie pour que votre Chant de lame actif absorbe les dégâts. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser un emplacement de sort afin de réduire ces dégâts du quintuple du niveau de l'emplacement.

CHANT DE VICTOIRE

Aptitude de Chantelames de niveau 14

Tant que votre Chant de lame est actif, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence (minimum de +1) aux dégâts de vos attaques d'arme de corps à corps.

ORDRE DES SCRIBES

La magie, c'est super, mais avez-vous déjà senti un livre ?

TASHA

La magie des livres ; c'est ainsi que beaucoup qualifient l'art des magiciens. Le terme convient certes, au vu du temps passé par les magiciens à éprouver des tomes et rédiger des théories sur la nature de la magie. Il est rare qu'un magicien voyage sans livres ni parchemins débordant de ses sacs et la plupart se démèneront pour pouvoir sonder des archives d'un temps révolu.

Mais de toutes les traditions arcaniques, l'Ordre des Scribes reste la plus livresque. Il prend diverses formes en bien des mondes, mais sa mission première demeure la même partout : consigner les découvertes magiques pour enrichir et favoriser le développement du grand art. Si tous les magiciens possèdent les grimoires, un représentant de l'Ordre des Scribes éveille magiquement le sien, pour en faire un fidèle compagnon. Tous les magiciens se plongent dans l'étude des livres, mais un Scribe de l'Ordre parle directement au sien !

PLUME DU MAGE

Aptitude de l'Ordre des Scribes de niveau 2

Par une action bonus, vous pouvez magiquement créer une plume de taille TP dans votre main libre. Cette plume présente les propriétés suivantes :

- Elle se passe d'encre pour écrire. Lorsque vous écrivez avec la plume, elle produit une encre de la couleur de votre choix sur la surface de rédaction.
- Le temps qui vous est demandé pour retranscrire un sort dans votre grimoire est égal à 2 minutes par niveau du sort si vous utilisez la plume pour ce faire.
- Vous pouvez effacer tout ce que vous écrivez avec la plume en l'agitant au-dessus du texte correspondant par une action bonus, à condition d'être dans un rayon de 1,50 m du texte.

La plume disparaît si vous en créez une autre ou si vous mourrez.



MAGICIEN HUMAIN
DE L'ORDRE DES SCRIBES

GRIMOIRE ÉVEILLÉ

Aptitude de l'Ordre des Scribes de niveau 2

Grâce à des encres spéciales et des formules ancestrales transmises par votre ordre, vous avez pu éveiller la conscience arcanique de votre grimoire.

Tant que vous tenez le livre, il vous octroie les bénéfices suivants :

- Vous pouvez vous servir du grimoire comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.
- Lorsque vous lancez un sort de magicien par un emplacement de sort, vous pouvez temporairement remplacer le type de dégâts par un type apparaissant dans un autre sort de votre grimoire, qui altère magiquement la formule du sort pour cette seule incantation. Le deuxième sort doit être du même niveau que l'emplacement dépensé.

- Lorsque vous lancez un sort de magicien comme rituel, vous pouvez vous contenter du temps d'incantation normal plutôt que de devoir y consacrer 10 minutes supplémentaires. Une fois que vous avez utilisé ce bénéfice, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Si nécessaire, vous pouvez remplacer le livre à la faveur d'un repos court en vous servant de votre Plume du mage pour tracer des symboles arcaniques dans un livre vierge ou dans un grimoire magique avec lequel vous êtes harmonisé. À l'issue du repos, la conscience de votre grimoire est convoquée dans le nouveau livre et transforme celui-ci en votre nouveau grimoire renfermant tous vos sorts. Si l'ancien livre existe encore quelque part, tous les sorts disparaissent de ses pages.

ÉRUDITION RÉIFIÉE

Aptitude de l'Ordre des Scribes de niveau 6

Vous pouvez invoquer l'esprit de votre Grimoire éveillé. Par une action bonus alors que le livre est sur vous, vous pouvez en faire manifester l'esprit sous forme d'un objet spectral de taille TP flottant dans un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 18 m. L'esprit spectral, intangible, n'occupe pas son espace et émet une lumière faible dans un rayon de 3 m. Il apparaît comme un tome fantomatique, un torrent de texte ou un érudit du passé (à votre convenance).

Ainsi manifesté, l'esprit spectral entend et voit, disposant de la vision dans le noir sur 18 m. Il peut partager avec vous par télépathie ce qu'il voit et entend (pas d'action requise).

Chaque fois que vous lancez un sort de magicien à votre tour, vous pouvez le faire comme si vous vous trouviez dans l'espace de l'esprit spectral plutôt que dans le vôtre, en vous servant de ses sens. Vous pouvez procéder ainsi autant de fois que votre bonus de maîtrise, et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Par une action bonus, vous pouvez faire flotter l'esprit spectral d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé qu'il ou vous voyez. Il peut traverser les créatures, mais pas les objets.

L'esprit spectral cesse de se manifester s'il se trouve à plus de 90 m de vous, si quelqu'un lance *dissipation de la magie* sur lui, si le Grimoire éveillé est détruit, si vous mourez ou si vous le révoquez par une action bonus.

Une fois l'esprit invoqué, vous devez terminer un repos long ou y consacrer un emplacement de sort de n'importe quel niveau pour pouvoir l'invoquer à nouveau.

MAÎTRE SCRIBE

Aptitude de l'Ordre des Scribes de niveau 10

Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez créer un parchemin magique en mettant votre Plume du mage en contact avec une feuille de papier ou parchemin vierge afin d'y retranscrire un sort de votre Grimoire éveillé. Le grimoire doit se trouver dans un rayon de 1,50 m de vous à la création de ce parchemin.

Le sort choisi doit être du 1^{er} ou 2^e niveau, avec un temps d'incantation de 1 action. Une fois retranscrit, le sort voit sa puissance croître : il est considéré comme d'un niveau supérieur à la normale. Vous pouvez lancer le sort par le biais du parchemin en le lisant, au prix d'une action. Le parchemin reste indéchiffrable pour toute autre créature et le sort en disparaît dès que vous le lancez ou que vous terminez votre prochain repos long.

Vous êtes en outre passé maître dans la création de *parchemins de sort*, décrits au chapitre Trésor du *Dungeon Master's Guide*. L'or et le temps consacrés pour écrire un tel parchemin sont réduits de moitié si vous vous servez de votre Plume du mage.

UNION AVEC LE VERBE

Aptitude de l'Ordre des Scribes de niveau 14

Votre lien avec votre Grimoire éveillé est désormais si profond que votre âme y est intimement mêlée. Tant que le livre est sur vous, vous êtes avantagé à tous les tests d'Intelligence (Arcanes), le grimoire se chargeant de vous rappeler votre savoir magique.

Par ailleurs, si vous subissez des dégâts alors que l'esprit du grimoire est manifesté, vous pouvez éviter l'intégralité de ces dégâts en jouant votre réaction pour révoquer l'esprit spectral, sa magie servant alors à vous protéger. Lancez aussitôt 3d6. Le grimoire perd provisoirement les sorts de votre choix dont le cumul des niveaux est au moins égal au résultat du jet. Exemple : le jet donne un total de 9, si bien que les sorts qui disparaissent du grimoire doivent cumuler au moins 9 niveaux (un sort du 9^e niveau, trois sorts du 3^e niveau ou toute autre combinaison). Si votre grimoire ne compte pas assez de sorts pour acquitter ce coût, vous tombez à 0 point de vie.

Vous demeurez incapable de lancer les sorts ainsi perdus tant que vous n'avez pas terminé 1d6 repos longs, même si vous les retrouvez sur un parchemin ou dans un autre grimoire. Une fois que vous avez terminé le nombre requis de repos, les sorts réapparaissent dans le grimoire.

Une fois cette réaction jouée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.



MOINE

La classe de moine reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les moines. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

ARME DÉDIÉE

Aptitude de moine de niveau 2

Vous savez adapter vos techniques monastiques à de nombreuses armes et non seulement aux armes courantes de corps à corps et aux épées courtes. Chaque fois que vous terminez un repos court ou long, vous pouvez toucher une arme pour y concentrer votre ki et considérer l'arme comme une arme de moine jusqu'à ce que vous réutilisiez cette aptitude.

L'arme choisie doit remplir les critères suivants :

- Il doit s'agir d'une arme courante ou de guerre.
- Vous devez en avoir la maîtrise.
- Elle ne doit pas avoir la propriété lourde ou spéciale.

ATTAQUE KI

Aptitude de moine de niveau 3

Si vous dépensez à votre tour au moins 1 point ki dans le cadre de votre action, vous pouvez effectuer une attaque, à mains nues ou avec une arme de moine, par une action bonus intervenant avant la fin du tour.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE

Aptitude de moine de niveau 4

Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer un dé d'Arts martiaux. Vous récupérez autant de points de vie que le nombre obtenu plus votre bonus de maîtrise.

VISÉE FOCALISÉE

Aptitude de moine de niveau 5

Lorsque vous ratez un jet d'attaque, vous pouvez dépenser entre 1 et 3 points ki pour augmenter le résultat du jet de 2 par point dépensé, ce qui peut transformer l'échec en réussite.

TRADITIONS MONASTIQUES

Au niveau 3, le moine reçoit l'aptitude Tradition monastique, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : Voie de l'Astre intérieur ou Voie de la Miséricorde.

VOIE DE L'ASTRE INTÉRIEUR

Note personnelle : créer un sort permettant de mettre des torques avec son propre fantôme.

TASHA

Les moines qui suivent cette voie sont convaincus que leur corps est une illusion. Ils perçoivent leur ki comme une représentation de leur forme véritable, un soi astral. Cette version d'eux-mêmes peut servir l'ordre ou le chaos ; certains monastères enseignent à leurs disciples comment contrôler leur pouvoir pour protéger les faibles, d'autres poussent leurs membres à donner libre cours à leurs pulsions au service des puissants.

BRAS ASTRAUX

Aptitude de la Voie de l'Astre intérieur de niveau 3

Votre maîtrise du ki vous permet d'invoquer une parcelle de votre moi astral. Par une action bonus, vous pouvez dépenser 1 point ki pour manifester les bras de votre astre intérieur. Ce faisant, chaque créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 3 m doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir autant de dégâts de force que la somme de deux dés d'Arts martiaux.

Pendant 10 minutes, ces bras spectraux flottent à proximité de vos épaules ou enveloppent vos propres bras (à votre convenance). Vous en déterminez l'aspect et ils disparaissent si vous mourez ou êtes neutralisé avant la fin des effets.

Tant que vos bras astraux se manifestent ainsi, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous pouvez substituer votre modificateur de Sagesse à celui de Force lorsque vous effectuez un test de Force ou un jet de sauvegarde de Force.
- Vous pouvez recourir aux bras astraux pour effectuer des attaques à mains nues.

- Lorsque vous effectuez une attaque à mains nues avec ces bras à votre tour, l'allonge correspondante est de 1,50 m supérieure à la normale.
- Pour les attaques à mains nues effectuées avec ces bras, vous pouvez substituer votre modificateur de Sagesse à celui de Force ou de Dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts, et vous infligez des dégâts de force.

VISAGE ASTRAL

Aptitude de la Voie de l'Astre intérieur de niveau 6

Vous pouvez manifester votre visage astral. Par une action bonus (ou dans le cadre de l'action bonus qui active vos Bras astraux), vous pouvez dépenser 1 point ki pour qu'apparaisse ce visage spectral pendant 10 minutes. Il disparaît avant ce terme si vous mourez ou êtes neutralisé.

Le visage spectral recouvre vos propres traits comme un casque ou un masque. Vous en déterminez l'aspect.

Tant que votre visage astral se manifeste ainsi, vous recevez les bénéfices suivants :

Aplomb de l'esprit. Vous êtes avantage aux tests de Sagesse (Intuition) et Charisme (Intimidation).

Parole de l'esprit. Lorsque vous parlez, vous pouvez adresser vos paroles à une créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 18 m ; elle seule vous entend. Au lieu de cela, vous pouvez amplifier votre voix pour que toutes les créatures vous entendent dans un rayon de 180 m.

Vision astrale. Vous voyez normalement dans les ténèbres magiques et ordinaires, dans un rayon de 36 m.

CORPS DE L'ASTRE INTÉRIEUR

Aptitude de la Voie de l'Astre intérieur de niveau 11

Tant que vous manifestez à la fois vos bras astraux et votre visage astral, vous pouvez faire apparaître votre corps astral (pas d'action requise). Cette enveloppe spectrale recouvre votre forme physique comme une armure en reliant les bras au visage. Vous en déterminez l'aspect.

Tant que ce corps spectral se manifeste, vous recevez les bénéfices suivants :

Bras renforcés. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une cible avec vos bras astraux, vous pouvez lui infliger des dégâts supplémentaires égaux à votre dé d'Arts martiaux.

UN MOINE ORC DES QUATRE ÉLÉMENTS ASSÈNE UNE ATTAQUE KI.



Parade énergétique. Lorsque vous subissez des dégâts d'acide, de feu, de force, de foudre, de froid ou de tonnerre, vous pouvez jouer votre réaction pour les détourner. Ce faisant, les dégâts que vous subissez sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Sagesse (réduction minimale de 1).

ASTRE INTÉRIEUR ACCOMPLI

Aptitude de la Voie de l'Astre intérieur de niveau 17

Le lien que vous entretez avec votre moi astral atteint la perfection, ce qui vous permet de le manifester pleinement. Par une action bonus, vous pouvez dépenser 5 points ki pour manifester les bras, le visage et le corps de votre astre intérieur sous forme accomplie, pendant 10 minutes. Cet éveil se termine prématurément si vous mourez ou êtes neutralisé.

Tant que votre astre intérieur s'exprime sous cette forme, vous recevez les bénéfices suivants :

Armure de l'esprit. Vous recevez un bonus de +2 à la classe d'armure.

Déferlement astral. Chaque fois que vous recourez à l'aptitude Attaque supplémentaire pour attaquer deux fois, vous pouvez en réalité attaquer trois fois si vous effectuez toutes vos attaques avec les bras astraux.

VOIE DE LA MISÉRICORDE

Médecin de peste... certains styles ne se démodent jamais.

TASHA

Les moines de la Voie de la Miséricorde apprennent à manipuler la force vitale d'autrui pour porter assistance aux nécessiteux. Ils sont les médecins itinérants des pauvres et des accidentés. Et quand plus rien ne peut aider leurs sujets, ils peuvent abréger leurs souffrances.

Celles et ceux qui empruntent la Voie de la Miséricorde sont parfois membres d'un ordre religieux qui veillent sur les indigents et prennent de sinistres décisions guidées par le réalisme plutôt que l'idéalisme. Certains, guérisseurs à la voix douce, sont adorés par la communauté, d'autres se présentent masqués comme porteurs d'une charité macabre.

Ces moines portent souvent des toges à lourd capuchon et dissimulent leurs traits derrière un masque, apparaissant comme les messagers sans visage de la vie et de la mort.

ASPECT DE VOTRE ASTRE INTÉRIEUR

L'astre intérieur est l'incarnation translucide de l'âme du moine. Il peut ainsi refléter divers aspects de son historique, ses idéaux, ses failles, ses obligations et ne ressemble pas forcément au moine physique. Ainsi, l'astre intérieur d'un humain dégingandé pourrait évoquer un minotaure, représentant la puissance que le moine éprouve en lui. De même, un moine orc pourrait manifester des bras arachnéens et un visage délicat reflétant la douce élégance de son âme. Chaque astre intérieur est unique, certains des moines de cette tradition étant d'ailleurs mieux reconnus par l'aspect de ce moi astral que par leur véritable incarnation physique.

Lorsque vous optez pour cette voie, pensez aux bizarries de votre moine. Avez-vous une obsession ? Est-ce la justice ou un désir plus égoïste qui vous guide ? Ces motivations peuvent toutes s'illustrer dans votre astre intérieur.

INSTRUMENTS DE CHARITÉ

Aptitude de la Voie de la Miséricorde de niveau 3

Vous recevez la maîtrise des compétences Intuition et Médecine, ainsi que celle du matériel d'herboriste.



MOINE DRAKÉIDE
DE L'ASTRE INTÉRIEUR

Vous recevez également un masque spécial que vous portez souvent lorsque vous recourez aux aptitudes de cette sous-classe. Vous en choisissez l'aspect ou le déterminez au hasard en consultant la table « Masque miséricordieux ».

MASQUE MISÉRICORDIEUX

d6 Aspect du masque

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | Corbeau |
| 2 | Simple et blanc |
| 3 | Visage éploré |
| 4 | Visage hilare |
| 5 | Crâne |
| 6 | Papillon |

MAIN GUÉRISSEUSE

Aptitude de la Voie de la Miséricorde de niveau 3

Votre contact mystique peut soigner les blessures. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 point ki pour toucher une créature et lui restaurer autant de points de vie que le résultat d'un dé d'Arts martiaux + votre modificateur de Sagesse.

Lorsque vous recourez à votre Déluge de coups, vous pouvez remplacer l'une des attaques à mains nues par une utilisation de cette aptitude, sans dépenser de point ki pour les soins.

MAIN MEURTRISSANTE

Aptitude de la Voie de la Miséricorde de niveau 3

Vous pouvez infliger des blessures par votre seul ki. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 1 point ki pour infliger des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux au résultat d'un dé d'Arts martiaux + votre modificateur de Sagesse. Vous ne pouvez recourir à cette aptitude qu'une fois par tour.

CARESSE MÉDICALE

Aptitude de la Voie de la Miséricorde de niveau 6

Vous pouvez administrer des soins plus intensifs d'un simple contact et savez puiser dans votre savoir pour blesser lorsque c'est nécessaire.

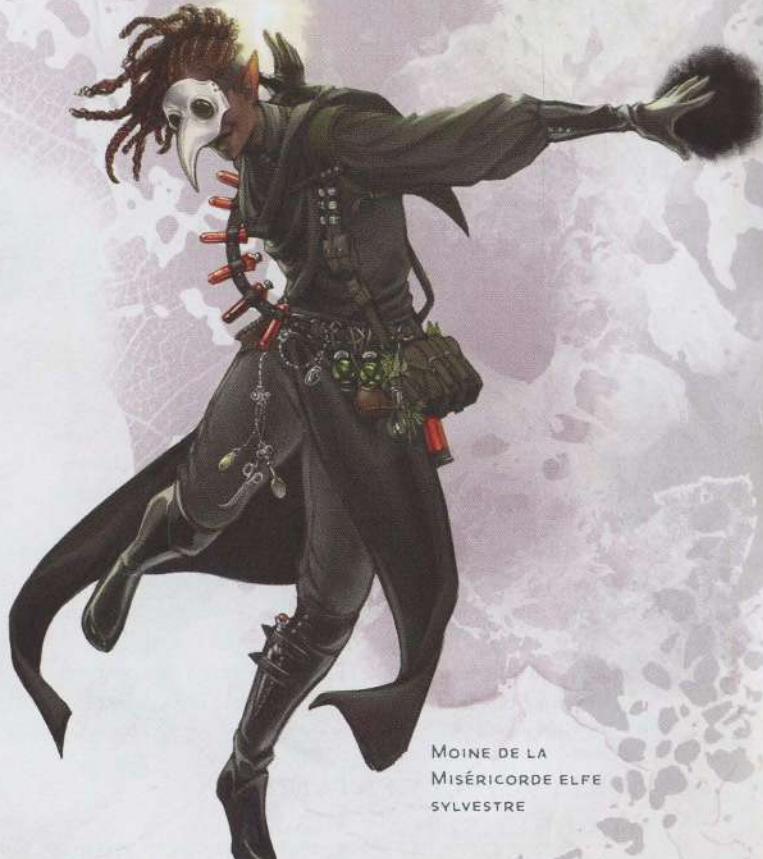
Lorsque vous recourez à Main guérisseuse sur une créature, vous pouvez également mettre fin à une maladie ou un état dont elle souffre parmi les suivants : assourdi, aveuglé, empoisonné, étourdi ou paralysé.

Lorsque vous recourez à Main meurtrissante sur une créature, vous pouvez lui infliger l'état empoisonné jusqu'à la fin de votre tour suivant.

DÉLUGE DE SOINS ET DE MEURTRISSURES

Aptitude de la Voie de la Miséricorde de niveau 11

Vous savez désormais produire des torrents de réconfort ou de maux. Lorsque vous recourez à Déluge de coups, vous pouvez désormais remplacer chacune des attaques à mains nues par une utilisation de votre Main guérisseuse, sans dépenser de points ki pour les soins.



MOINE DE LA
MISÉRICORDE ELF
SYLVESTRE

En outre, lorsque vous effectuez une attaque à mains nues dans le cadre d'un Déluge de coups, vous pouvez recourir à Main meurtrissante pour cette attaque sans dépenser le point ki associé. Vous ne pouvez toujours recourir à Main meurtrissante qu'une fois par tour.

MAIN DE L'ULTIME MISÉRICORDE

Aptitude de la Voie de la Miséricorde de niveau 17

Votre maîtrise de l'énergie vitale ouvre la porte de l'ultime miséricorde. Au prix d'une action, vous pouvez toucher le cadavre d'une créature dont la mort remonte à 24 heures ou moins et dépenser 5 points ki. La créature revient alors à la vie en récupérant autant de points de vie que $4d10 +$ votre modificateur de Sagesse. Si la créature est morte alors qu'elle était sujette à l'un ou l'autre des états suivants, elle s'en libère en retrouvant la vie : assourdi, aveuglé, empoisonné, étourdi et paralysé.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.



OCCULTISTE

La classe d'occultiste reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les occultistes. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES D'OCCULTISTE

Aptitude d'occultiste de niveau 1

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts d'occultiste du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décris au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

SORTS MINEURS (NIVEAU 0)

- Éruption de lames*
- Ferrage fulgurant*
- Lame des flammes vertes*
- Lame retentissante*
- Piqûre mentale*

3^E NIVEAU

- Convocation d'ombreux*
- Convocation de fée*
- Convocation de mort-vivant*
- Forteresse mentale*
- Linceul spirituel*

4^E NIVEAU

- Convocation d'aberration*

5^E NIVEAU

- Cercle de téléportation
 - Double illusoire
 - Entrave planaire
- #### 6^E NIVEAU
- Convocation de fiélon*
 - Costume d'autre-monde de Tasha*

7^E NIVEAU

- Songe du voile bleu*

9^E NIVEAU

- Ennemi subconscient
- Lame du désastre*
- Portail

OPTIONS DE PACTE

Aptitude d'occultiste de niveau 3

Lorsque vous choisissez votre aptitude de Pacte, l'option suivante s'offre à vous.

PACTE DU TALISMAN

Votre protecteur vous confie une amulette, un talisman utile dans les moments-clés. Lorsque le porteur rate un test de caractéristique, il peut ajouter un d4 au jet correspondant, ce qui peut transformer l'échec en réussite. Ce bénéfice peut servir autant de fois que votre bonus de maîtrise, et ce quota est restauré lorsque vous terminez un repos long.

Si vous perdez le talisman, vous pouvez accomplir une cérémonie d'une heure pour recevoir un nouvel exemplaire de la part de votre protecteur. La cérémonie peut se mener durant un repos court ou long, et détruit l'amulette précédente. Le talisman est réduit en cendres si vous mourez.

POLYVALENCE OCCULTE

Aptitude d'occultiste de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez opter pour l'un des bénéfices suivants, représentant l'évolution de votre étude des arts occultes :

- Remplacez un sort mineur appris par l'aptitude Magie de pacte de cette classe par un autre sort mineur de la liste de sorts d'occultiste.
- Remplacez l'option que vous aviez choisie pour l'aptitude Pacte par une autre option de cette même aptitude.
- Si vous êtes au moins de niveau 12 d'occultiste, remplacez l'un des sorts de votre aptitude Arcanum mystique par une autre sort d'occultiste du même niveau.

Si ce changement vous prive des prérequis de certaines de vos Manifestations occultes, vous devez également remplacer celles-ci par d'autres invocations auxquelles vous pouvez prétendre.

OPTIONS DE MANIFESTATION OCCULTE

Lorsque vous choisissez des manifestations occultes, vous avez accès à ces nouvelles options.

ENGAGEMENT DU MAÎTRE DES CHAÎNES

Prérequis : aptitude Pacte de la chaîne

Lorsque vous lancez *appel de familier*, vous insufflez une dose de puissance occulte au familier convoqué, ce qui lui confère les bénéfices suivants :

- Le familier reçoit une vitesse de vol ou une vitesse de nage (à votre convenance) de 12 m.
- Par une action bonus, vous pouvez ordonner au familier d'entreprendre l'action Attaquer.
- Les attaques d'arme du familier sont considérées comme magiques pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité contre les attaques non magiques.

- Si le familier impose un jet de sauvegarde à une créature, il le fait avec votre DD de sauvegarde des sorts.
- Lorsque le familier subit des dégâts, vous pouvez jouer votre réaction pour lui octroyer la résistance contre cette application des dégâts.

ESPRIT OCCULTE

Vous êtes avantage aux jets de sauvegarde de Constitution visant à maintenir votre concentration sur un sort.

LIEN DU TALISMAN

Prérequis : occultiste de niveau 12, aptitude Pacte du talisman

Tant que quelqu'un d'autre porte votre talisman, vous pouvez vous téléporter dans l'espace inoccupé le plus proche de cette personne au prix d'une action, à condition que vous soyiez tous deux sur le même plan d'existence. Le porteur de votre talisman peut faire de même, son action lui permettant de se téléporter jusqu'à vous. Cette téléportation est possible autant de fois que votre bonus de maîtrise et ce quota est restauré quand vous terminez un repos long.

PRÉSENT DES SAUVEURS

Prérequis : occultiste de niveau 9, aptitude Pacte du grimoire

Une nouvelle page apparaît dans votre Livre des ombres. Avec votre permission, une créature peut consacrer une action à écrire son nom sur cette page, qui peut contenir autant de noms que votre bonus de maîtrise.

Quand une créature dont le nom figure sur la page tombe à 0 point de vie sans être tuée sur le coup, la créature tombe en fait magiquement à 1 point de vie. Une fois cette magie activée, aucune créature ne peut plus en profiter jusqu'à ce que vous terminiez un repos long.

Au prix d'une action, vous pouvez effacer magiquement un nom figurant sur la page, d'un simple contact.

PROTECTION DU TALISMAN

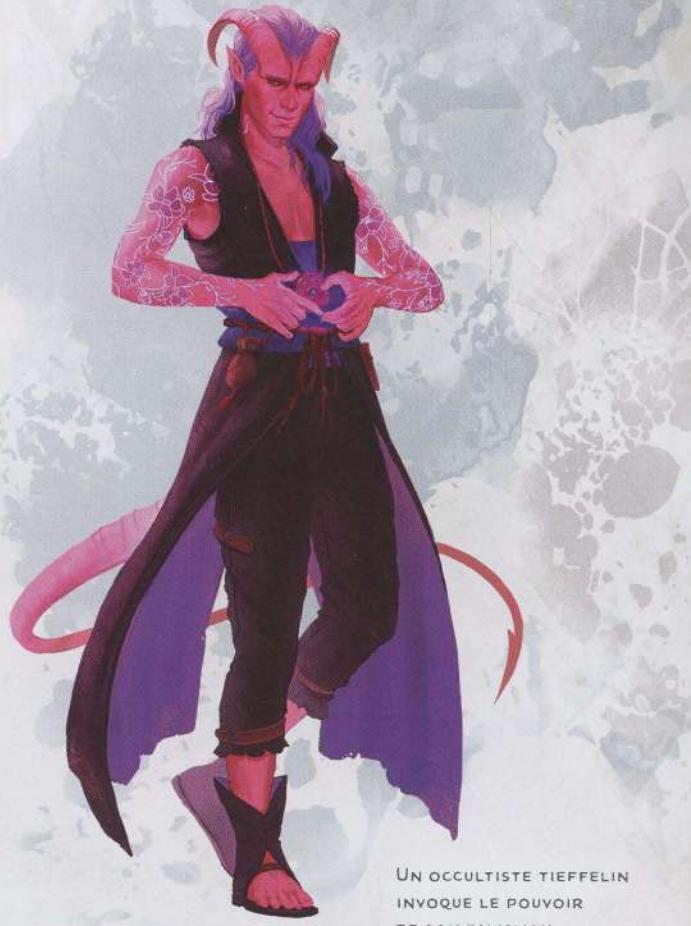
Prérequis : occultiste de niveau 7, aptitude Pacte du talisman

Lorsque le porteur de votre talisman rate un jet de sauvegarde, il peut ajouter un d4 au jet correspondant, ce qui peut transformer l'échec en réussite. Ce bénéfice peut servir autant de fois que votre bonus de maîtrise, et ce quota est restauré lorsque vous terminez un repos long.

RÉPRIMANDE DU TALISMAN

Prérequis : aptitude Pacte du talisman

Lorsque le porteur de votre talisman est touché par un assaillant que vous voyez dans un rayon de 9 m, vous pouvez jouer votre réaction pour infliger à l'assaillant autant de dégâts psychiques que votre bonus de maîtrise et l'éloigner d'un maximum de 3 m du porteur du talisman.



UN OCCULTISTE TIEFFELIN
INVOQUE LE POUVOIR
DE SON TALISMAN.

SCRIBE DES HORIZONS

Prérequis : occultiste de niveau 5, aptitude Pacte du grimoire

Une nouvelle page apparaît dans votre Livre des ombres. Avec votre permission, une créature peut consacrer une action à écrire son nom sur cette page, qui peut contenir autant de noms que votre bonus de maîtrise.

Vous pouvez lancer le sort *communication à distance* en ciblant une créature dont le nom apparaît sur la page, sans dépenser d'emplacement de sort et sans composante matérielle. Pour ce faire, vous devez écrire le message sur la page. La cible l'entend alors dans sa tête et, si elle répond, le message apparaît sur la page, plutôt que de se manifester dans votre esprit. Le texte disparaît au bout d'une minute.

Au prix d'une action, vous pouvez effacer magiquement un nom figurant sur la page, d'un simple contact.

SERVITUDE DE LA TOMBE

Prérequis : occultiste de niveau 5

Vous pouvez lancer *animation des morts* sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois le sort lancé par ce biais, vous devez terminer un repos long pour pouvoir le refaire.

PROTECTEURS D'OUTRE-MONDE

Au niveau 1, l'occultiste reçoit l'aptitude Protecteur d'outre-monde, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : le Génie et l'Insondable.

LE GÉNIE

Pas facile de trouver où loger à Faucongris par les temps qui courent, mais si un génie ou un occultiste vous propose un loyer abordable, fuyez.

TASHA

Vous avez conclu un pacte avec un génie particulièrement rare : un génie noble. Ces entités à la tête de vastes fiefs des Plans Élémentaires détiennent une grande influence sur les génies moindres et autres créatures élémentaires. Les motivations des génies nobles restent très diverses, mais la plupart se montrent arrogants et dotés d'un pouvoir rivalisant avec celui des divinités mineures. Ils adorent inverser les rôles avec les mortels (qui asservissent de nombreux génies) et n'hésitent pas à nouer des pactes pour étendre leur influence.

Choisissez la catégorie de votre protecteur ou laissez le hasard en décider selon la table « Catégories de génie ».

CATÉGORIES DE GÉNIE

d4	Catégorie	Élément
1	Dao	Terre
2	Djinn	Air
3	Éfrit	Feu
4	Maride	Eau

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

Aptitude du Génie de niveau 1

Le Génie vous permet de choisir dans une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort d'occultiste. La table « Sorts étendus du Génie » indique les sorts communs à tous les génies qui s'ajoutent à votre liste de sorts d'occultiste, ainsi que les sorts associés avec la catégorie de votre protecteur : dao, djinn, éfrit ou maride.

SORTS ÉTENDUS DU GÉNIE

Niveau de sort	Sorts communs	Sorts de dao	Sorts de djinn	Sorts d'éfrit	Sorts de maride
1 ^{er}	détection du mal et du bien	sanctuaire	vague tonnante	mains brûlantes	nappe de brouillard
2 ^e	force fantasmagorique	croissance d'épines	bourrasque	rayon ardent	flou
3 ^e	création de nourriture et d'eau	fusion dans la pierre	mur de vent	boule de feu	tempête de neige
4 ^e	assassin imaginaire	façonnage de la pierre	invisibilité suprême	bouclier de feu	contrôle de l'eau
5 ^e	création	mur de pierre	apparence trompeuse	colonne de flamme	cône de froid
9 ^e	souhait	—	—	—	—

CONDUIT DU GÉNIE

Aptitude du Génie de niveau 1

Votre protecteur vous fait don d'un conduit magique qui vous octroie une parcelle de son pouvoir. Il s'agit d'un objet de taille TP, que vous pouvez utiliser comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'occultiste. Vous décidez de sa nature exacte ou laissez le hasard en décider selon la table « Conduit du génie ».

CONDUIT DU GÉNIE

d6	Conduit
1	Lampe à huile
2	Urne
3	Anneau avec compartiment
4	Bouteille bouchée
5	Statuette creuse
6	Lanterne ouvragée

Tant que vous touchez le conduit, vous pouvez l'utiliser des façons suivantes :

Ire du génie. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez avec un jet d'attaque, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires à la cible, autant que votre bonus de maîtrise. Le type de ces dégâts est déterminé par votre protecteur : contondants (dao), tonnerre (djinn), feu (éfrit) ou froid (maride).

Répit embouteillé. Au prix d'une action, vous disparaissez magiquement pour entrer dans votre conduit, qui reste dans l'espace que vous quittez. À l'intérieur du conduit se cache un espace extradimensionnel qui prend la forme d'un cylindre de 6 m de rayon et autant de hauteur, et dont l'aspect évoque celui du conduit. L'endroit est garni de coussins et de tables basses, et la température ambiante est douce. Tant que vous êtes à l'intérieur, vous entendez les environs du conduit comme si vous vous teniez dans son espace. Vous pouvez rester à l'intérieur du conduit autant d'heures que le double de votre bonus de maîtrise. Vous pouvez en ressortir avant cette échéance par une action bonus, mais vous en êtes aussi expulsé si vous mourez ou si le conduit est détruit. En sortant du conduit, vous apparaissiez dans l'espace inoccupé le plus proche. Tous les objets qui étaient à l'intérieur du conduit y restent jusqu'à ce qu'on les en sorte mais,



UNE OCCULTISTE RECOURT À SON CONDUIT DU GÉNIE POUR AFFRONTER UN CYCLOPE.

si le conduit est détruit, tout ce qu'il contient apparaît sans dommages dans les espaces inoccupés les plus proches de l'espace qu'il occupait. Une fois que vous êtes entré dans le conduit, vous devez terminer un repos long pour pouvoir y retourner.

La CA du conduit est égale à votre DD de sauvegarde des sorts. Il dispose d'autant de points de vie que votre niveau d'occultiste plus votre bonus de maîtrise, et il est immunisé contre les dégâts psychiques et de poison.

Si vous perdez le conduit ou s'il est détruit, vous pouvez accomplir une cérémonie d'une heure pour recevoir un nouvel exemplaire de la part de votre protecteur. La cérémonie peut se mener durant un repos court ou long, et détruit le conduit précédent s'il existe encore. Le conduit disparaît dans un flamboiement élémentaire si vous mourez.

PRÉSENT ÉLÉMENTAIRE

Aptitude du Génie de niveau 6

Vous commencez à présenter des particularités de votre protecteur. Vous bénéficiez désormais de la résistance à un type de dégâts déterminé par votre catégorie de protecteur : contondants (dao), tonnerre (djinn), feu (éfrit) ou froid (maride).

En outre, par une action bonus, vous pouvez vous octroyer une vitesse de vol de 9 m qui persiste pendant 10 minutes, avec le vol stationnaire. Vous pouvez recourir à cette action bonus autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

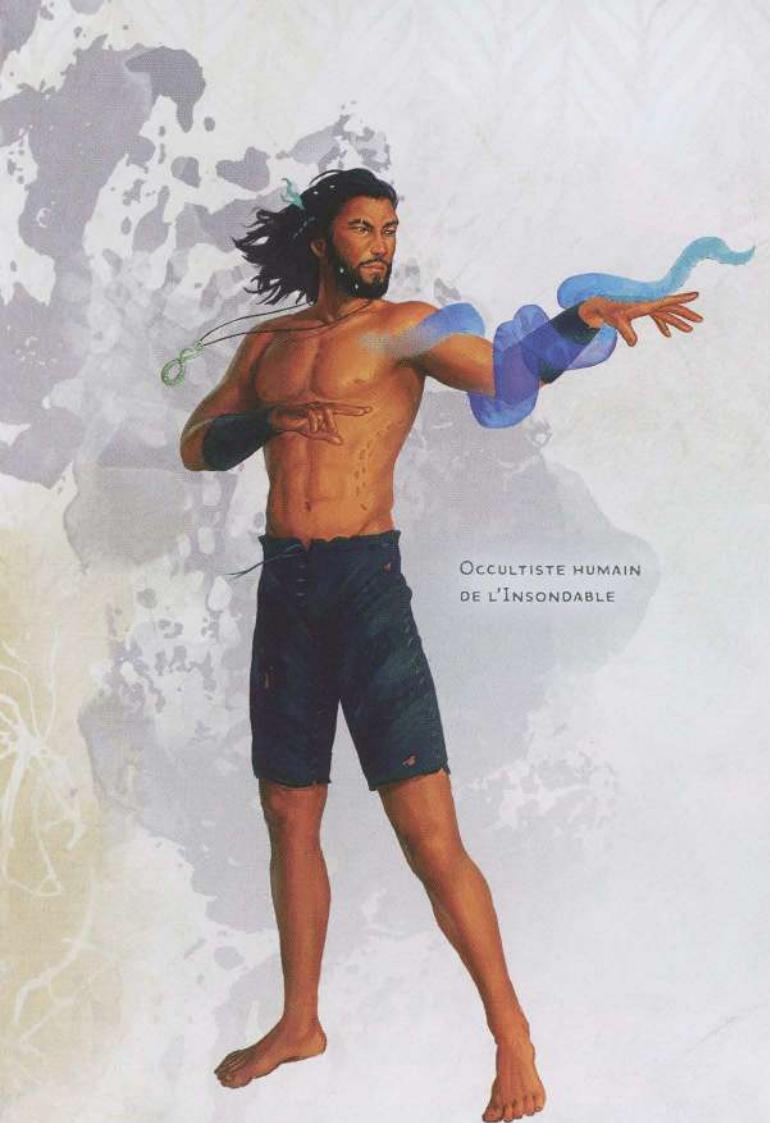
SANCTUAIRE DU GÉNIE

Aptitude du Génie de niveau 10

Lorsque vous entrez dans votre Conduit du génie par le biais de l'aptitude Répit embouteillé, vous pouvez désormais choisir jusqu'à cinq créatures consentantes que vous voyez dans un rayon de 9 m, pour les aspirer avec vous dans le conduit.

Par une action bonus, vous pouvez expulser une ou plusieurs créatures du conduit ; tous les occupants sont en outre éjectés si vous quittez le conduit ou mourez, ou si le conduit est détruit.

Par ailleurs, quiconque (y compris vous) reste dans le conduit au moins 10 minutes reçoit les bénéfices d'un repos court, et tous les occupants qui dépensent un ou plusieurs DV dans le cadre d'un repos court passé ici peuvent ajouter votre bonus de maîtrise au total de points de vie récupérés.



SOUHAIT LIMITÉ

Aptitude du Génie de niveau 14

Vous implorerez votre protecteur de vous accorder un vœu. Au prix d'une action, vous pouvez faire part de votre vœu au Conduit du génie, ce qui se traduit par la requête des effets d'un sort du 6^e niveau ou inférieur dont le temps d'incantation est de 1 action. Le sort peut être issu de n'importe quelle liste de classe et vous n'êtes pas tenu d'en remplir les conditions (ni même de fournir d'éventuelles composantes coûteuses) ; le sort prend simplement effet dans le cadre de cette action.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer 1d4 repos longs pour pouvoir y recourir de nouveau.

L'INSONDABLE

Je n'ai jamais compris pourquoi les gens angoissaient tant devant des tentacules. Vous n'avez jamais mangé du nigiri de poulpe ? C'est pourtant une des rares preuves que le multivers n'est pas totalement mauvais.

TASHA

Vous vous êtes plongé dans un pacte avec les profondeurs marines. Une entité de l'océan, du Plan Élémentaire de l'Eau ou d'une autre mer d'outre-plan vous laisse désormais puiser dans son pouvoir thalassique. Se sert-elle de vous pour étudier les royaumes terrestres ou pour ouvrir les écluses qui lui permettront de noyer le monde ?

Vous êtes peut-être né au sein d'une secte intergénérationnelle qui vénérait l'Insomnable et sa progéniture. À moins que vous ayez fait naufrage et que, juste avant de vous noyer, l'étreinte de ce protecteur vous ait donné une seconde chance. Quelles que soient les raisons de votre pacte, la mer et ses profondeurs abyssales vous appellent.

Parmi les entités des profondeurs susceptibles d'engendrer des occultistes, on compte les krakens, les élémentaires de l'eau vénérables, les hallucinations divines manifestées par les songes des kuo-toas, les demi-dieux des thalasséens et les coteries de guenaudes marines.

LISTE DE SORTS ÉTENDUE

Aptitude de l'Insomnable de niveau 1

L'Insomnable vous permet de choisir dans une liste étendue de sorts lorsque vous apprenez un sort d'occultiste. Les sorts suivants s'ajoutent à la liste des sorts d'occultiste dans votre cas.

SORTS ÉTENDUS DE L'INSONDABLE

Niveau du sort Sorts

1 ^{er}	<i>création ou destruction d'eau, vague tonnante</i>
2 ^e	<i>bourrasque, silence</i>
3 ^e	<i>éclair, tempête de neige</i>
4 ^e	<i>contrôle de l'eau, convocation d'élémentaire</i> (eau uniquement ; sort du chapitre 3)
5 ^e	<i>cône de froid, main de Bigby</i> (apparaît tel un tentacule)

TENTACULE ABYSSAL

Aptitude de l'Insomnable de niveau 1

Vous convoquez magiquement un tentacule spectral qui frappe vos adversaires. Par une action bonus, vous créez un tentacule de 3 m de long en un point que vous voyez dans un rayon de 18 m. Le tentacule persiste pendant 1 minute, mais il se dissipe prématurément si vous recourez à cette aptitude pour en créer un autre.

À la création du tentacule, vous pouvez effectuer une attaque de sort de corps à corps contre une créature située dans un rayon de 3 m de lui. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant. Lorsque vous atteignez le niveau 10 de cette classe, les dégâts passent à 2d8.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer le tentacule d'un maximum de 9 m et réitérer l'attaque.



Vous pouvez convoquer le tentacule autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

FAVEUR DE LA MER

Aptitude de l'Insondable de niveau 1

Vous recevez une vitesse de nage de 12 m et pouvez respirer sous l'eau.

ÂME OCÉANE

Aptitude de l'Insondable de niveau 6

Vous êtes plus à l'aise que jamais dans les profondeurs marines. Vous recevez la résistance aux dégâts de froid. Par ailleurs, lorsque vous êtes entièrement immergé, toute créature également entièrement sous l'eau comprend vos paroles, et vice versa.

TENTACULE GARDIEN

Aptitude de l'Insondable de niveau 6

Votre Tentacule abyssal peut protéger vos alliés en s'interposant pour parer les coups. Lorsqu'une créature que vous voyez (ou vous-même) subit des dégâts alors qu'elle est dans un rayon de 3 m du tentacule, vous pouvez jouer votre réaction pour choisir l'une de ces créatures et réduire les dégâts qu'elle subit de 1d8. Lorsque vous atteignez le niveau 10 de cette classe, la réduction de dégâts passe à 2d8.

TENTACULES AGRIPPANTS

Aptitude de l'Insondable de niveau 10

Vous apprenez le sort *tentacules noirs d'Evard*. Le sort est considéré pour vous comme un sort d'occultiste et n'est pas décompté du nombre de sorts que vous connaissez. Vous pouvez aussi le lancer une fois sans dépenser d'emplacement et récupérez cette faculté en terminant un repos long.

Chaque fois que vous lancez ce sort, la magie de votre protecteur vous galvanise en vous octroyant autant de points de vie temporaires que votre niveau d'occultiste. De plus, les dégâts ne peuvent rompre votre concentration sur ce sort.

PLONGEON ABYSSAL

Aptitude de l'Insondable de niveau 14

Vous pouvez ouvrir magiquement des accès temporaires vers des destinations aquatiques. Au prix d'une action, vous pouvez vous téléporter avec un maximum de cinq autres créatures consentantes que vous voyez dans un rayon de 9 m. Dans un tourbillon de tentacules, vous disparaissez tous pour réapparaître dans un rayon de 1,5 km, dans un volume d'eau que vous avez vu (au moins de la taille d'une mare) ou dans les 9 m du plan d'eau. Chaque créature apparaît dans un espace inoccupé, dans un rayon de 9 m des autres.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

PALADIN

La classe de paladin reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les paladins. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES DE PALADIN

Aptitude de paladin de niveau 2

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts de paladin du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décris au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

2^E NIVEAU

Doux repos

Lien de protection

Prière de guérison

3^E NIVEAU

*Linceul spirituel**

5^E NIVEAU

*Convocation de céleste**

OPTIONS DE STYLE DE COMBAT

Aptitude de paladin de niveau 2

Lorsque vous choisissez un style de combat, les styles suivants s'ajoutent à la liste des options.

COMBAT EN AVEUGLE

Vous disposez de la vision aveugle sur 3 m. Dans ce rayon, vous « voyez » tout ce qui ne bénéficie pas d'un abri total, même si vous êtes aveuglé ou dans les ténèbres. Vous percevez aussi les créatures invisibles dans ce rayon, sauf celles qui parviennent à se cacher de vous.

COMBATTANT BÉNI

Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix issus de la liste du clerc. Ils sont considérés pour vous comme des sorts de paladin et le Charisme est la caractéristique d'incantation associée. Chaque fois vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre sort mineur de la liste de sorts de clerc.

INTERCEPTION

Lorsqu'une créature que vous voyez touche avec une attaque une cible autre que vous située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire les dégâts subis par la cible de $1d10 +$ votre bonus de maîtrise (en les réduisant au maximum à 0). Vous devez porter un bouclier ou une arme (courante ou de guerre) pour pouvoir jouer cette réaction.

RÉAPPROVISIONNEMENT DIVIN

Aptitude de paladin de niveau 3

Vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin pour alimenter vos sorts. Par une action bonus, vous touchez votre symbole sacré en adressant une prière pour récupérer un emplacement de sort dépensé, dont le niveau ne peut être supérieur à la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur). Le nombre de fois que vous pouvez recourir à cette aptitude dépend du niveau que vous avez atteint dans cette classe : une fois au niveau 3, deux fois au niveau 7, trois fois au niveau 15. Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

POLYVALENCE MARTIALE

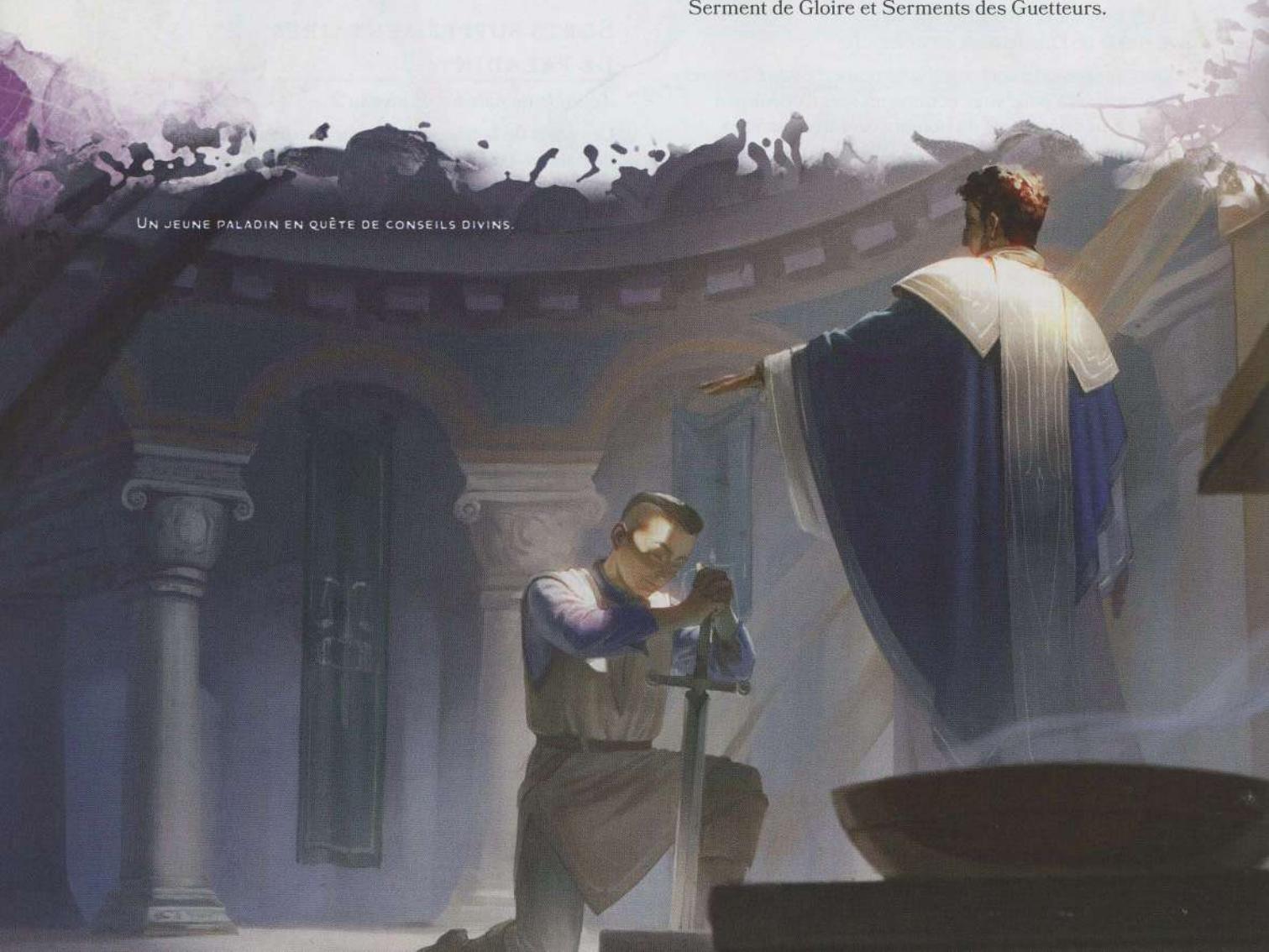
Aptitude de paladin de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez remplacer un style de combat que vous connaissez par un autre style de combat accessible aux paladins. Ce remplacement reflète l'évolution de votre pratique martiale.

SERMENTS SACRÉS

Au niveau 3, le paladin reçoit l'aptitude Serment sacré, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : Serment de Gloire et Serments des Guetteurs.

UN JEUNE PALADIN EN QUÊTE DE CONSEILS DIVINS.



SERMENT DE GLOIRE

Vous. C'est vous. Le gagnant de la loterie cosmique. Oh et vous comptez vraiment le révéler à tout le monde ? Bravo.

TASHA

Les paladins qui prononcent le Serment de Gloire sont convaincus qu'eux et leurs compagnons sont voués à connaître la gloire à force d'héroïsme. Ils s'entraînent sans relâche tout en épaulant leurs amis pour que tous soient prêts quand le destin appellera.

PRÉCEPTES DE GLOIRE

Les préceptes du Serment de Gloire exhorte le paladin à multiplier les actes héroïques dignes de marquer la légende.

Des actes éloquents. Efforcez-vous de briller par vos actes plus que par vos paroles.

Les écueils ne sont que des épreuves. Bravez l'adversité sans trembler et exhortez vos alliés à accompagner dans ces défis.

Affûter le corps. Comme la pierre brute, vous devez façonnez votre corps pour en tirer tout le meilleur.

Discipliner l'âme. La discipline seule vous permettra de surmonter vos faiblesses intérieures qui menacent de ternir votre gloire et celle de vos amis.

SORTS DE SERMENT

Aptitude de Serment de Gloire de niveau 3

Vous obtenez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués dans la table Sorts du Serment de Gloire. Reportez-vous à l'aptitude de classe Serment sacré pour plus de détails sur les sorts de serment.

SORTS DU SERMENT DE GLOIRE

Niveau de paladin Sorts

3	héroïsme, rayon traçant
5	amélioration de caractéristique, arme magique
9	hâte, protection contre l'énergie
13	compulsion, liberté de mouvement
17	colonne de flamme, communion

CONDUIT DIVIN

Aptitude de Serment de Gloire de niveau 3

Vous recevez les deux options de Conduit divin suivantes. Reportez-vous à l'aptitude de classe Serment sacré pour plus de détails sur Conduit divin.

Athlète d'exception. Par une action bonus, vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour renforcer votre potentiel athlétique. Pendant les 10 minutes qui suivent, vous êtes avantagez aux tests de Force (Athlétisme) et Dextérité (Acrobates) ; vous pouvez porter, pousser, tirer et soulever deux fois plus de poids que la normale ; et la distance couverte par vos sauts en longueur et en hauteur augmente de 3 m (en dépensant normalement du déplacement).



PALADIN TIEFFELIN
DU SERMENT DE GLOIRE

Châtiment exaltant. Juste après avoir infligé des dégâts à une créature avec votre aptitude Châtiment divin, vous pouvez recourir à votre Conduit divin par une action bonus pour distribuer des points de vie temporaires aux créatures de votre choix dans un rayon de 9 m (vous pouvez vous y inclure). Le total des points de vie temporaires que vous répartissez à votre guise entre les créatures choisies est de $2d8 + \text{votre niveau dans cette classe}$.

AURA D'ENTRAIN

Aptitude de Serment de Gloire de niveau 7

Il émane de vous une aura qui charge votre groupe d'une vélocité surnaturelle, ce qui vous permet de filer à travers le champ de bataille en formation. Votre vitesse au sol augmente de 3 m. En outre, si vous n'êtes pas neutralisé, la vitesse au sol de tout allié qui commence son tour dans un rayon de 1,50 m de vous augmente de 3 m jusqu'à la fin du tour.

Lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe, la portée de l'aura passe à 3 m.

DÉFENSE GLORIEUSE

Aptitude de Serment de Gloire de niveau 15

Vous pouvez convertir votre défense en ripostes fulgurantes. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 3 m (ou vous-même) est touchée par un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour octroyer

à cette cible un bonus à la CA contre cette attaque, ce qui peut en définitive la faire échouer. Le bonus est égal à votre modificateur de Charisme (minimum de +1). Si l'attaque échoue, vous pouvez effectuer une attaque d'arme contre l'assailant dans le cadre de cette réaction, à condition qu'il soit à portée de votre arme.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

LÉGENDE VIVANTE

Aptitude de Serment de Gloire de niveau 20

Vous pouvez vous transcender en puisant dans la légende (qu'elle soit ou non exagérée) de vos plus grands exploits. Par une action bonus, vous recevez les bénéfices suivants pendant 1 minute :

- Vous êtes bénis d'une présence surnaturelle qui vous octroie l'avantage à tous les tests de Charisme.
- Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous effectuez une attaque d'arme et échouez, vous pouvez décider que l'attaque touche.
- Si vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez jouer votre réaction pour le rejouer. Vous devez accepter le résultat du nouveau jet.

Une fois cette action bonus entreprise, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer un emplacement de sort du 5^e niveau, pour pouvoir y recourir de nouveau.

SERMENT DES GUETTEURS

« Ce que fabriquent ces paladins n'a rien à voir avec ce que j'imaginais. Pire, ils refoulent les invités les plus intéressants de la fête. »

TASHA

Le Serment des Guetteurs engage les paladins à protéger les royaumes mortels contre les assauts des prédateurs extraplanaires souvent capables de dévaster les rangs armés ici-bas. Ainsi, les Guetteurs affûtent leur esprit et leur corps pour en faire les armes ultimes contre ces menaces.

Les paladins qui prononcent le Serment des Guetteurs sont à l'affût du moindre signe d'influence extraplanaire suspecte, ces forces tissant souvent des réseaux d'espions et d'informateurs répartis en sectes. Pour un Guetteur, se méfier et rester vigilant, sans tomber dans la paranoïa, est aussi naturel que porter son armure au combat.

PRÉCEPTES DES GUETTEURS

Un paladin qui prononce le Serment des Guetteurs jure de préserver les royaumes des mortels des menaces venues d'ailleurs.

Vigilance. Les menaces qui vous attendent sont rusées, puissantes et subversives. Guettez sans cesse leur corruption.

Loyauté. N'acceptez jamais les présents et faveurs des fiélons et de ceux qui traitent avec eux. Restez fidèle à votre ordre, vos compagnons et votre devoir.



PALADINE NAINNE DES GUETTEURS

Discipline. Vous êtes le pavois contre les terreurs infinies qui se tapissent par-delà les étoiles. Affûtez sans cesse votre lame et votre esprit pour survivre à ces périls.

SORTS DE SERMENT

Aptitude de Serment des Guetteurs de niveau 3

Vous obtenez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués dans la table Sorts du Serment des Guetteurs. Reportez-vous à l'aptitude de classe Serment sacré pour plus de détails sur les sorts de serment.

SORTS DU SERMENT DES GUETTEURS

Niveau de paladin Sorts

3	alarme, détection de la magie
5	détection de l'invisibilité, rayon de lune
9	antidétection, contresort
13	aura de pureté, bannissement
17	immobilisation de monstre, scrutation

CONDUIT DIVIN

Aptitude de Serment des Guetteurs de niveau 3

Vous recevez les options de Conduit divin suivantes. Reportez-vous à l'aptitude de classe Serment sacré pour plus de détails sur Conduit divin.

Applomb du Guetteur. Vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour vous investir de l'influence protectrice de votre foi. Au prix d'une action, vous pouvez choisir des créatures que vous voyez dans un rayon de 9 m, autant que votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature). Pendant 1 minute,



vous et les créatures choisies êtes avantagés aux jets de sauvegarde d'Intelligence, Sagesse et Charisme.

Conjuration d'extraplanaire. Vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour châtier des êtres venus d'ailleurs. Au prix d'une action, vous arborez votre symbole sacré et chaque aberration, céleste, élémentaire, fée et fiélon dans un rayon de 9 m doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse s'il ou elle vous entend. En cas d'échec, la créature est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts.

Une créature renvoyée doit consacrer ses tours de jeu à s'éloigner le plus possible de vous et ne peut volontairement terminer son déplacement dans un espace situé à 9 m ou moins de vous. Comme action, elle ne peut entreprendre que Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquiver.

AURA DE LA SENTINELLE

Aptitude de Serment des Guetteurs de niveau 7

Vous émettez une aura de vigilance tant que vous n'êtes pas neutralisé. Lorsque vous et toute créature de votre choix dans un rayon de 3 m déterminez l'initiative, vous recevez tous au jet correspondant un bonus égal à votre bonus de maîtrise.

À niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 m.

RÉPRIMANDE VIGILANTE

Aptitude de Serment des Guetteurs de niveau 15

Vous avez appris à châtier quiconque ose tenter de corrompre ou séduire celles et ceux que vous protégez. Chaque fois qu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m (ou vous-même) réussit un jet de sauvegarde d'Intelligence, Sagesse ou Charisme, vous pouvez jouer votre réaction pour infliger 2d8 + votre modificateur de Charisme dégâts de force à la créature qui a imposé ce jet de sauvegarde.

REMPART DES MORTELS

Aptitude de Serment des Guetteurs de niveau 20

Vous manifestez une étincelle de puissance divine pour la défense des royaumes mortels. Par une action bonus, vous recevez les bénéfices suivants pendant 1 minute :

- Vous recevez la vision parfaite sur 36 m.
- Vous êtes avantagé aux jets d'attaque contre les aberrations, célestes, élémentaires, fées et fiélon.
- Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez aussi lui imposer un jet de sauvegarde de Charisme assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la créature est magiquement bannie vers son plan d'existence d'origine si elle ne s'y trouve pas déjà. En cas de réussite, la créature ne pourra pas être bannie par cette aptitude pendant 24 heures.

Une fois cette action bonus utilisée, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer un emplacement de sort du 5^e niveau, pour pouvoir y recourir de nouveau.

RÔDEUR

La classe de rôdeur reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDES DE CLASSE OPTIONNELLES

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose des aptitudes supplémentaires pour les rôdeurs. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celles qui suivent ne s'acquièrent pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer une aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description). Vous pouvez sélectionner ces aptitudes au cas par cas ; libre à vous d'en adopter certaines, toutes ou aucune.

Si vous prenez une aptitude qui en remplace une autre, vous ne tirez aucun bénéfice de l'aptitude abandonnée et n'avez plus accès aux éléments du jeu qui la requièrent.

FIN EXPLORATEUR

Aptitude de rôdeur de niveau 1, qui remplace l'aptitude Explorateur-né

Vous demeurez sans égal pour l'exploration et la survie, aussi bien dans les contrées sauvages que pour accompagner autrui dans vos voyages. Comme indiqué ci-après, vous recevez le bénéfice Futé et un bénéfice supplémentaire au niveau 6, puis encore un autre au niveau 10.

FUTÉ (NIVEAU 1)

Choisissez l'une de vos maîtrises de compétence. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tous vos tests de caractéristique associés à cette compétence.

En outre, vous parlez, lisez et écrivez deux langues supplémentaires de votre choix.

ARPENTEUR (NIVEAU 6)

Votre vitesse au sol augmente de 1,50 m et vous gagnez une vitesse d'escalade et une vitesse de nage égales à votre vitesse au sol.

INFATIGABLE (NIVEAU 10)

Au prix d'une action, vous pouvez vous octroyer autant de points de vie temporaires que 1d8 + votre modificateur de Sagesse (minimum de 1 point de vie temporaire). Vous pouvez jouer cette action autant de fois que votre bonus de maîtrise et récupérez ce quota en terminant un repos long.

Par ailleurs, lorsque vous terminez un repos court, votre éventuel niveau d'épuisement diminue de 1.

ENNEMI DÉSIGNÉ

Aptitude de rôdeur de niveau 1, qui remplace l'aptitude Ennemi juré et fonctionne avec l'aptitude Tueur implacable

Lorsque vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez faire appel à votre lien mystique avec la nature pour désigner la cible comme votre ennemi de prédilection pendant 1 minute (cet effet prend fin prématûrement si vous perdez votre concentration comme pour un sort).

À chacun de vos tours, la première fois que vous touchez l'ennemi de prédilection et lui infligez des dégâts, y compris à l'instant où vous le désignez comme tel, vous pouvez augmenter ces dégâts de 1d4.

Vous pouvez recourir à cette aptitude pour désigner un ennemi autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Les dégâts supplémentaires de l'aptitude augmentent à l'acquisition de certains niveaux dans cette classe : 1d6 au niveau 6 et 1d8 au niveau 14.

SORTS SUPPLÉMENTAIRES DE RÔDEUR

Aptitude de rôdeur de niveau 2

Les sorts de la liste qui suit enrichissent celle des sorts de rôdeur du *Player's Handbook*. Celle-ci est rangée par niveau de sort, et non par niveau de personnage. Ces sorts figurent dans le *Player's Handbook*, sauf ceux qui comportent un astérisque (décris au chapitre 3). Le *Guide complet de Xanathar* propose également d'autres sorts.

1^{ER} NIVEAU

Châtiment calcinant

Enchevêtrement

2^E NIVEAU

Aide

Amélioration de caractéristique

Arme magique

Bourrasque

*Convocation de bête**

3^E NIVEAU

Arme élémentaire

*Convocation de fée**

Fusion dans la pierre

Retour à la vie

4^E NIVEAU

*Convocation d'élémentaire**

Domination de bête

5^E NIVEAU

Restauration suprême

OPTIONS DE STYLE DE COMBAT

Aptitude de rôdeur de niveau 2

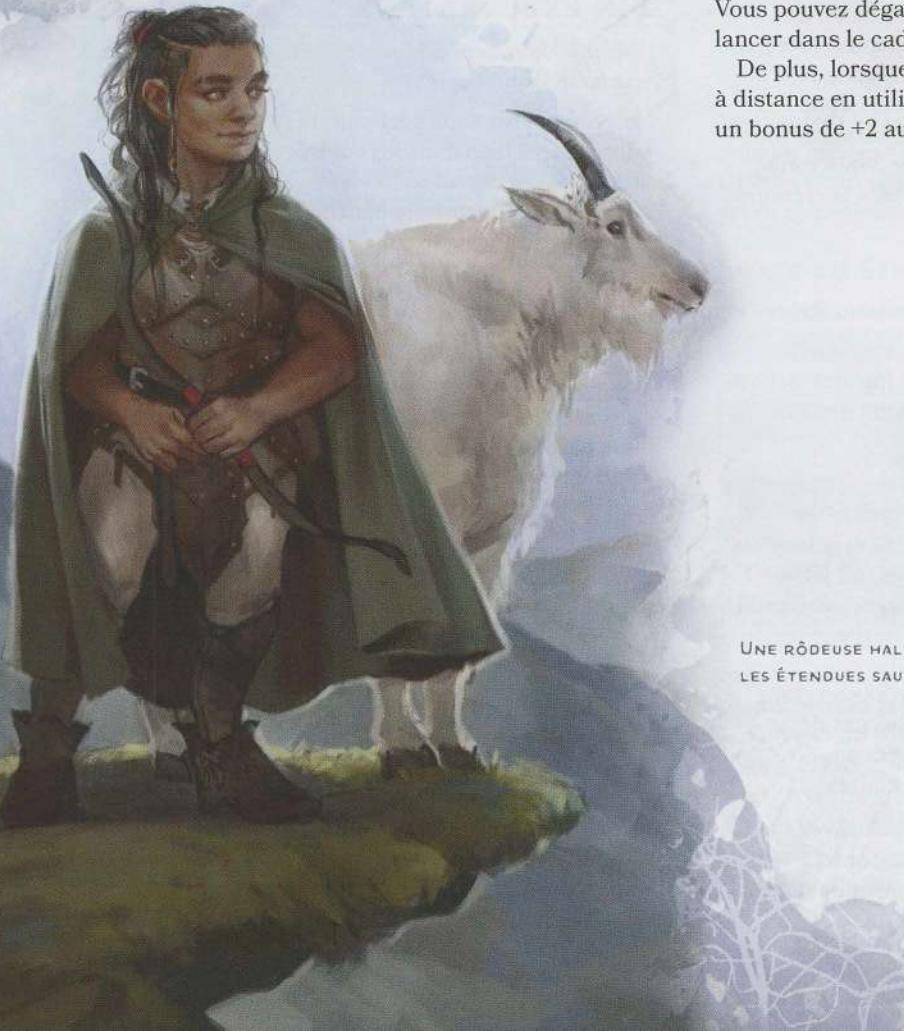
Lorsque vous choisissez un style de combat, les styles suivants s'ajoutent à la liste des options.

ARMES DE LANCER

Vous pouvez dégainer une arme dotée de la propriété lancer dans le cadre de l'attaque effectuée avec l'arme.

De plus, lorsque vous touchez avec une attaque à distance en utilisant une arme de lancer, vous recevez un bonus de +2 au jet de dégâts.

UNE RÔDEUSE HALFELINE EXPLORE
LES ÉTENDUES SAUVAGES.



COMBAT EN AVEUGLE

Vous disposez de la vision aveugle sur 3 m. Dans ce rayon, vous « voyez » tout ce qui ne bénéficie pas d'un abri total, même si vous êtes aveuglé ou dans les ténèbres. Vous percevez aussi les créatures invisibles dans ce rayon, sauf celles qui parviennent à se cacher de vous.

COMBATTANT DRUIDIQUE

Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix issus de la liste du druide. Ils sont considérés pour vous comme des sorts de rôdeur et la Sagesse est la caractéristique d'incantation associée. Chaque fois vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre sort mineur de la liste de sorts de druide.

FOCALISEUR D'INCANTATION

Aptitude de rôdeur de niveau 2

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de rôdeur. Un focaliseur druidique peut être une branche de gui ou de houx, une baguette ou un sceptre d'if ou autre essence spéciale, un bâton extrait d'un arbre vivant, ou un objet arborant des plumes, poils, os ou dents d'un animal sacré.

VIGILANCE PRIMALE

Aptitude de rôdeur de niveau 3, qui remplace l'aptitude Vigilance primitive

Vous concentrez vos sens sur les liens de la nature : vous apprenez des sorts supplémentaires lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, si vous ne les connaissez pas déjà, selon la progression de la table « Sorts de Vigilance primale ». Ces sorts ne sont pas décomptés de vos sorts connus de rôdeur.

SORTS DE VIGILANCE PRIMALE

Niveau de rôdeur Sort

3	communication avec les animaux
5	sens animal
9	communication avec les plantes
13	localisation de créature
17	communion avec la nature

Vous pouvez lancer chacun de ces sorts une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois un sort lancé par ce biais, vous devez terminer un repos long pour pouvoir le refaire.

POLYVALENCE MARTIALE

Aptitude de rôdeur de niveau 4

Chaque fois que vous atteignez dans cette classe un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez remplacer un style de combat que vous connaissez par un autre style de combat accessible aux rôdeurs. Ce remplacement reflète l'évolution de votre pratique martiale.

VOILE DE LA NATURE

Aptitude de rôdeur de niveau 10, qui remplace l'aptitude Camouflage naturel

Vous puisez dans les pouvoirs de la nature pour vous dissimuler brièvement. Par une action bonus, vous pouvez magiquement devenir invisible, ainsi que tout l'équipement que vous portez, jusqu'au début de votre tour suivant.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

ARCHÉTYPES DE RÔDEUR

À niveau 3, le rôdeur reçoit l'aptitude Archétype de rôdeur, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : Gardien des nuées et Vagabond féerique.

GARDIEN DES NUÉES

J'adore les insectes ; ces petits soldats disciplinés et spécialisés qui œuvrent sans relâche. Et leur esprit résolu qui se retrouve en phase avec le vôtre : magnifique. Si vous pouviez éviter qu'ils viennent grouiller dans mon labo, ça serait parfait.

TASHA

Certains rôdeurs, éprouvant une profonde affinité avec leur environnement, finissent par se lier magiquement avec un essaim d'esprits de la nature. Cette nuée devient alors un véritable atout martial ainsi qu'un compagnon très précieux pour le rôdeur. Certains Gardiens des nuées, parias ou ermites, s'isolent avec leur essaim plutôt que de devoir souffrir la compagnie d'autrui. D'autres n'hésitent pas à fonder des communautés dynamiques qui coopèrent pour le bien de toutes celles et ceux qu'ils considèrent comme membres de la nuée.

NUÉE SPIRITUELLE

Aptitude de Gardien des nuées de niveau 3

Une nuée d'esprits de la nature intangibles s'est liée à vous ; elle peut vous épauler au combat. Tant que vous n'êtes pas mort, la nuée reste dans votre espace ; elle rampe sur vous ou volète autour de vous. Vous en choisissez l'aspect ou le déterminez au hasard en consultant la table « Aspect de la nuée ».

ASPECT DE LA NUÉE

d4 Aspect

1	Essaim d'insectes
2	Nielles miniatures
3	Oiseaux papillonnants
4	Pixies espiègles

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez vous faire assister de la nuée de l'une des manières suivantes, juste après avoir touché une créature avec une attaque :

- La cible de l'attaque subit 1d6 dégâts perforants, infligés par la nuée.
- La cible de l'attaque doit réussir un jet de sauvegarde de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, sous peine d'être déplacée d'un maximum de 4,50 m par la nuée, dans la direction horizontale de votre choix.
- Vous êtes déplacé par la nuée de 1,50 m, dans la direction horizontale de votre choix.

MAGIE DU GARDIEN DES NUÉES

Aptitude de Gardien des nuées de niveau 3

Si vous ne le connaissez pas déjà, vous apprenez le sort mineur *main du mage*. Lorsque vous le lancez, la main prend la forme de votre nuée d'esprits de la nature.

Vous apprenez également un sort supplémentaire du 1^{er} niveau ou supérieur lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme le montre la table « Sorts du Gardien des nuées ». Chaque sort est considéré pour vous comme un sort de rôdeur et n'est pas décompté du nombre de sorts de rôdeur que vous connaissez.

SORTS DU GARDIEN DES NUÉES

Niveau de rôdeur Sort

3	<i>lueurs féeriques, main du mage</i>
5	<i>toile d'araignée</i>
9	<i>forme gazeuse</i>
13	<i>œil du mage</i>
17	<i>fléau d'insectes</i>

MARÉE FRÉMISSANTE

Aptitude de Gardien des nuées de niveau 7

Vous pouvez concentrer une partie de votre nuée en masse capable de vous hisser dans les airs. Par une action bonus, vous recevez une vitesse de vol de 3 m avec le vol stationnaire. Cet effet dure 1 minute, mais prend fin si vous êtes neutralisé.

C'EST VOTRE NUÉE

Les sorts et la nuée du Gardien des nuées reflètent le lien du personnage avec les esprits de la nature. Prenez le temps de décrire la nuée et la manière dont la magie du rôdeur se manifeste en jeu. Ainsi, lorsqu'il lance *forme gazeuse*, il pourrait sembler fusionner avec la nuée au lieu de prendre la forme d'une brume, tandis que le sort *œil du mage* pourrait créer une extension de la nuée qui épie pour votre compte. Ces descriptions l'altèrent pas les effets des sorts, mais sont l'occasion d'intégrer plus directement les aptitudes de classe du personnage à la narration de ses exploits. Pour plus de conseils sur la description des sorts, consultez la section « Personnalisation des sorts » au chapitre 3.

N'oubliez pas que l'apparence de la nuée doit correspondre à vos envies, sachant que rien ne vous empêche d'en changer au fil du jeu. L'aspect des esprits pourrait ainsi évoluer selon l'humeur du rôdeur ou les saisons. À vous d'en décider !



Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

NUÉE SOUVERAINE

Aptitude de Gardien des nuées de niveau 11

Votre nuée d'esprits devient plus puissante, des manières suivantes :

- Les dégâts de votre Nuée spirituelle passent à 1d8.
- Si une créature rate son jet de sauvegarde contre le déplacement forcé de votre Nuée spirituelle, vous pouvez également la jeter à terre par l'intermédiaire de la nuée.
- Lorsque vous êtes déplacé par la Nuée spirituelle, elle vous confère un abri partiel jusqu'au début de votre tour suivant.

DISPERSION DE LA NUÉE

Aptitude de Gardien des nuées de niveau 15

Vous pouvez disperser votre essaim pour éviter certains périls. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre réaction pour bénéficier de la résistance à cette application des dégâts. Vous disparaissez alors au cœur de votre nuée pour vous téléporter dans un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m, où vous réapparaîtrez avec la nuée.



VAGABOND FÉRIQUE HUMAIN

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

VAGABOND FÉRIQUE

Pensez-vous que le kilt est la clef esthétique du vagabondage féérique ? Non ? Mais comment peut-on se tromper à ce point ?

TASHA

Une aura féérique vous entoure, après que vous avez gagné la faveur d'une archifée, mangé le fruit étincelant d'un arbre loquace, nagé dans une source magique, ou tout autre événement de bon augure. Quelle que soit la manière dont vous avez acquis cette magie, vous êtes désormais un Vagabond féérique, un rôdeur incarnant le royaume des mortels mais aussi celui des fées. Vous arpentez le multivers, votre rire jovial réchauffant le cœur des opprimés, tandis que vos prouesses martiales frappent vos adversaires de terreur, car la gaieté des fées n'a d'égale que leur fureur.

COUPS EFFROYABLES

Aptitude de Vagabond féérique de niveau 3

Vous pouvez agrémenter vos coups armés de magie traumatisante tirée des recoins les plus sombres de la Féerie. Lorsque vous touchez une créature avec une arme, vous pouvez lui infliger 1d4 dégâts psychiques supplémentaires (une seule fois par tour pour une cible donnée).

Ces dégâts supplémentaires passent à 1d6 au niveau 11 de cette classe.

MAGIE DU VAGABOND FÉRIQUE

Aptitude de Vagabond féérique de niveau 3

Vous apprenez un sort supplémentaire lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme le montre la table « Sorts du Vagabond féérique ». Chaque sort est considéré pour vous comme un sort de rôdeur et n'est pas décompté du nombre de sorts de rôdeur que vous connaissez.

SORTS DE VAGABOND FÉRIQUE

Niveau de rôdeur Sort

3	charme-personne
5	foulée brumeuse
9	dissipation de la magie
13	porte dimensionnelle
17	double illusoire

Vous disposez aussi de la faveur surnaturelle d'un allié de Féerie ou d'un site de puissance féérique. Choisissez votre faveur parmi la table « Présents de Féerie » ou laissez le hasard décider pour vous.

PRÉSENTS DE FÉERIE

d6 Présent

- 1 Des papillons illusoires volent autour de vous lorsque vous prenez un repos court ou long.
- 2 Des fleurs de saison poussent dans votre chevelure à chaque aube.
- 3 Il émane de vous une légère odeur de cannelle, de lavande, de muscade ou autre herbe ou épice douce.
- 4 Votre ombre danse quand personne ne la regarde directement.
- 5 Des cornes ou une ramure saillent de votre crâne.
- 6 Tous les matins, le ton de votre peau et de votre pilosité s'assortit à la saison.

CHARME MYSTIQUE

Aptitude de Vagabond féérique de niveau 3

Vos qualités féériques vous confèrent un charme surnaturel. Ainsi, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous recevez au test un bonus égal à votre modificateur de Sagesse (minimum de +1).

Par ailleurs, vous recevez la maîtrise de l'une des compétences suivantes, au choix : Persuasion, Représentation ou Tromperie.

FASCINATION DÉTOURNÉE

Aptitude de Vagabond féerique de niveau 7

La magie de Féerie protège votre esprit. Vous êtes avantage aux jets de sauvegarde contre les états charmé et effrayé.

En outre, chaque fois qu'une créature que vous voyez dans un rayon de 36 m (ou vous-même) réussit un jet de sauvegarde contre l'état charmé ou effrayé, vous pouvez jouer votre réaction pour contraindre une autre créature que vous voyez dans un rayon de 36 m à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la cible est charmée ou effrayée par vous (à votre convenance) pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de sauvegarde réussie.

RENFORTS FÉRIQUES

Aptitude de Vagabond féerique de niveau 11

Les cours royales de Féerie ont affecté une suite d'êtres féériques à vos petits soins : vous connaissez *convocation de fée* (sort du chapitre 3). Ce sort n'est pas décompté du nombre de sorts de rôdeur que vous connaissez et vous pouvez le lancer sans composante matérielle. Vous pouvez aussi le lancer une fois sans dépenser d'emplacement et récupérez cette faculté en terminant un repos long.

Chaque fois que vous commencez à lancer ce sort, vous pouvez en modifier l'incantation pour qu'elle ne vous demande aucune concentration. Ce faisant, la durée du sort passe à 1 minute pour cette fois.

BÊTE DES CIEUX

Bête de taille P

Classe d'armure 13 + BM (armure naturelle)

Points de vie 4 + le quadruple de votre niveau de rôdeur
(la bête dispose d'autant de DV [des d6] que votre niveau de rôdeur)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise (BM)** égal au vôtre

Lien primordial. Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique et jet de sauvegarde effectué par la bête.

Repli aérien. La bête ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

ACTIONS

Déchiquetage. *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d4 + 3 + BM dégâts tranchants.

VAGABOND DES BRUMES

Aptitude de Vagabond féerique de niveau 15

Vous pouvez entrer et sortir de Féerie pour vous déplacer en un clin d'œil : vous pouvez lancer *foulée brumeuse* sans dépenser d'emplacement de sort. Vous pouvez opérer ainsi autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

Par ailleurs, chaque fois que vous lancez *foulée brumeuse*, vous pouvez vous accompagner d'une créature consentante que vous voyez dans un rayon de 1,50 m. La créature se téléporte alors dans un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 1,50 m de votre espace de destination.

COMPAGNONS DE MAÎTRE DES BÊTES

Le Maître des bêtes du *Player's Handbook* forge un lien mystique avec un animal. Au lieu de cela, tout Maître des bêtes peut opter pour l'aptitude décrite ci-après pour se lier avec une bête primitive spéciale.

COMPAGNON PRIMITIF

Aptitude de Maître des bêtes de niveau 3, qui remplace l'aptitude Compagnon du rôdeur

Vous convoquez magiquement une bête primitive qui tire sa force de votre lien avec la nature. La bête est amicale envers vous et vos compagnons, et elle obéit à vos instructions. Choisissez son profil : bête des cieux, bête des mers ou bête des terres. Ces profils se basent à plusieurs reprises sur votre bonus de maîtrise (BM).

BÊTE DES MERS

Bête de taille M

Classe d'armure 13 + BM (armure naturelle)

Points de vie 5 + le quintuple de votre niveau de rôdeur (la bête dispose d'autant de DV [des d8] que votre niveau de rôdeur)
Vitesse 1,50 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise (BM)** égal au vôtre

Amphibie. La bête peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Lien primordial. Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique et jet de sauvegarde effectué par la bête.

ACTIONS

Coup entravant. *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d6 + 2 + BM dégâts contondants ou perforants (à votre convenance), et la cible est entravée (évasion DD égal à votre DD de sauvegarde des sorts). Tant qu'elle agrippe cette cible, la bête ne peut recourir à cette attaque sur une autre cible.

Vous déterminez également le genre d'animal concerné, en prenant une bête adaptée au profil. Quel que soit le genre d'animal retenu, la bête présente des traits primitifs qui ne laissent aucun doute sur ses origines mystiques.

Au combat, la bête agit à votre tour. Elle peut se déplacer et jouer sa réaction de son propre chef, mais la seule action qu'elle puisse entreprendre est Esquiver, sauf si vous consacrez une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'entreprendre une autre action. Cette action peut alors être l'une de son profil ou une autre. Vous pouvez également sacrifier l'une de vos attaques lorsque vous entreprenez l'action Attaquer pour ordonner à la bête d'entreprendre l'action Attaquer. Si vous êtes neutralisé, la bête peut entreprendre l'action de son choix et n'est plus limitée à Esquiver.

Si la bête est morte depuis une heure ou moins, vous pouvez consacrer une action à la toucher en dépensant un emplacement de sort du 1^{er} niveau ou supérieur. La bête reprend vie au bout de 1 minute, tous ses points de vie étant restaurés.

Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez convoquer une bête primitive différente. La nouvelle bête, dont vous choisissez le profil et l'apparence, apparaît dans un espace inoccupé à 1,50 m ou moins de vous. Si vous disposez déjà d'une bête convoquée par cette aptitude, elle disparaît quand la nouvelle se présente. La bête disparaît également si vous mourez.

BÊTE DES TERRES

Bête de taille M

Classe d'armure 13 + BM (armure naturelle)

Points de vie 5 + le quintuple de votre niveau de rôdeur (la bête dispose d'autant de DV [des d8] que votre niveau de rôdeur)

Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise (BM)** égal au vôtre

Charge. Si la bête se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'elle touche ensuite avec une attaque de lacération au même tour, elle lui inflige 1d6 dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine d'être projetée à terre.

Lien primordial. Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique et jet de sauvegarde effectué par la bête.

ACTIONS

Lacération. *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d8 + 2 + BM dégâts tranchants.



ROUBLARD

La classe de roublard reçoit de nouvelles aptitudes et sous-classes dans cette section.

APTITUDE DE CLASSE OPTIONNELLE

Vous recevez les aptitudes de classe du *Player's Handbook* lorsque vous atteignez certains niveaux de votre classe. Cette section vous propose une aptitude supplémentaire pour les roublards. Contrairement aux aptitudes du *Player's Handbook*, celle qui suit ne s'acquiert pas automatiquement. Au lieu de cela, entretenez-vous avec votre MD pour décider s'il y a lieu d'octroyer l'aptitude de cette section à votre personnage quand il atteint le niveau requis (indiqué dans la description).

VISÉE APPLIQUÉE

Aptitude de roublard de niveau 3

Par une action bonus, vous vous donnez l'avantage à votre prochain jet d'attaque du tour. Vous ne pouvez recourir à cette action bonus que si vous ne vous êtes pas déplacé à ce tour et votre vitesse est réduite à 0 aussitôt après l'action bonus, jusqu'à la fin du tour.

ARCHÉTYPES DE ROUBLARD

Au niveau 3, le roublard reçoit l'aptitude Archétype de roublard, qui lui donne le choix d'une sous-classe. Les options suivantes s'offrent à vous lorsque cette décision s'impose : l'Âme acérée et le Phantôme.

ÂME ACÉRÉE

Moi aussi je suis capable de manifester mes pensées pour tailler les gens en pièces. Ce pouvoir, je l'appelle... la parole.

TASHA

La plupart des assassins frappent avec des armes physiques et nombreux sont les cambrioleurs et espions qui usent d'outils de voleur pour pénétrer où ils ne sont pas les bienvenus. De son côté, l'Âme acérée tue et s'infiltra par l'esprit, en perçant les barrières physiques comme psychiques. Ces roublards découvrent le pouvoir psionique qui est en eux et l'exploitent pour accomplir leurs méfaits. Les guildes de voleurs les accueillent volontiers dans leurs rangs, mais les roublards qui se méfient de qui use d'étranges pouvoirs mentaux pour les basses besognes ont tendance à les regarder d'un sale œil. Bien des dirigeants aimeraient pouvoir s'acheter les services d'espionnage d'une Âme acérée.

Sous le couvert des forêts ancestrales du Plan Matériel et de la Féerie, certains elfes sylvestres empruntent la voie de l'Âme acérée et font office de gardiens silencieux et meurtriers de ces bois. Dans le cadre de la sempiternelle guerre entre giths, on encourage les githzerais à devenir Âmes acérées, notamment lorsque la discréetion est de mise contre leurs ennemis githyankis.

Vos pouvoirs psioniques vous hantent peut-être depuis l'enfance, pour ne révéler leur véritable potentiel qu'une fois que vous avez connu la tension extrême de l'aventure. À moins que vous soyiez parti en quête d'un ordre d'adeptes psychiques reclus où vous avez passé des années à apprendre comment manifester vos facultés.

POUVOIR PSIONIQUE

Aptitude d'Âme acérée de niveau 3

Vous recélez une source d'énergie psionique. Cette énergie est représentée par vos dés d'Énergie psionique, des d6. Vous en disposez d'autant que le double de votre bonus de maîtrise, ces dés alimentant les pouvoirs psioniques que vous détenez, décrits ci-après.

Certains de vos pouvoirs dépensent les dés d'Énergie psionique utilisés, comme le précise leur description ; vous ne pouvez pas recourir à un pouvoir demandant d'utiliser un dé si tous vos dés sont dépensés. Vous récupérez tous vos dés d'Énergie psionique dépensés en terminant un repos long. Par ailleurs, par une action bonus, vous pouvez récupérer un dé d'Énergie psionique, mais vous devez ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir le refaire.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, votre dé d'Énergie psionique se renforce : il devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 11 et un d12 au niveau 17.

Les pouvoirs ci-après utilisent vos dés d'Énergie psionique.

Murmures psychiques. Vous pouvez établir une communication télépathique entre vous et autrui, idéal pour l'infiltration. Au prix d'une action, choisissez une ou plusieurs créatures que vous voyez, jusqu'à un maximum égal à votre bonus de maîtrise, puis lancez un dé d'Énergie psionique. Pendant un nombre d'heures égal au résultat du dé, les créatures choisies peuvent communiquer par télépathie avec vous, et réciproquement. Pour envoyer ou recevoir un message (pas d'action requise), vous et l'autre créature devez être dans un rayon de 1,5 km l'un de l'autre. Pour pouvoir recourir à la télépathie, une créature doit parler au moins une langue. Elle peut mettre un terme au lien télépathique à tout moment (pas d'action requise). Vous n'êtes pas tenu de partager la maîtrise d'une langue avec la créature pour vous comprendre.

La première fois que vous recourez à ce pouvoir après un repos long, vous ne dépensez pas le dé d'Énergie psionique. Chaque fois que vous l'utilisez après cela, vous dépensez le dé.

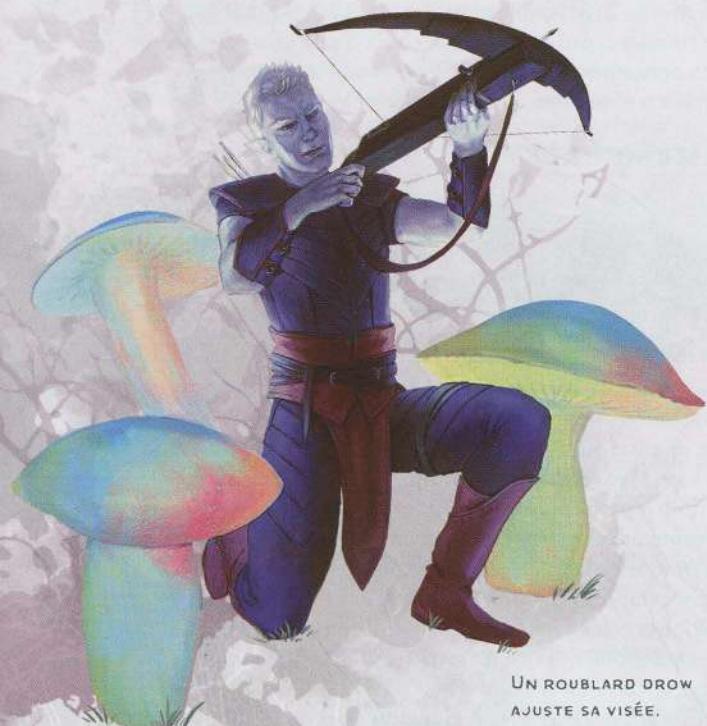
Savoir-faire psionique. Lorsque votre formation ordinaire vous trahit, vos pouvoirs psioniques prennent le relais : si vous ratez un test de caractéristique associé à une compétence ou des outils dont vous avez la maîtrise, vous pouvez lancer un dé d'Énergie psionique pour en ajouter le résultat au test, ce qui peut transformer l'échec en réussite. Vous ne dépensez le dé que si le jet est réussi.

LAMES PSYCHIQUES

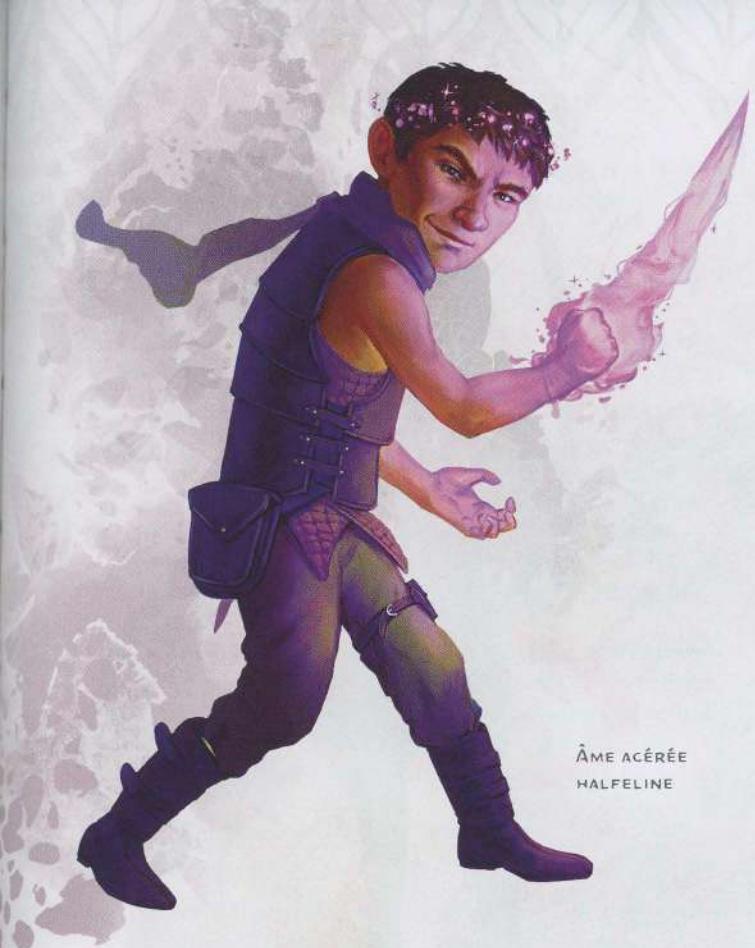
Aptitude d'Âme acérée de niveau 3

Vous pouvez manifester votre pouvoir psionique sous forme de lames chatoyantes d'énergie psychique. Chaque fois que vous entreprenez l'action Attaquer, vous pouvez manifester une lame psychique dans votre main libre pour effectuer l'attaque avec cette arme. Cette lame magique constitue une arme courante de corps à corps doté des propriétés finesse et lancer. Sa portée normale est de 18 m et elle n'a pas de portée longue ; quand elle touche, elle inflige des dégâts psychiques égaux à 1d6 plus le modificateur de caractéristique employé pour le jet d'attaque. La lame disparaît aussitôt après avoir touché ou raté sa cible et ne laisse aucune marque sur celle-ci quand elle inflige des dégâts.

Après avoir attaqué avec la lame, vous pouvez effectuer une attaque d'arme de corps à corps ou à distance avec une seconde lame psychique, par une action bonus au même tour, à condition que votre autre main soit libre pour la créer. Le dé de dégâts de cette attaque supplémentaire est un d4 au lieu d'un d6.



UN ROUBLARD DROW
AJUSTE SA VISÉE.



ÂME ACÉRÉE
HALFELINE

LAMES SPIRITUELLES

Aptitude d'Âme acérée de niveau 9

Vos Lames psychiques sont désormais l'expression de votre âme psionique, ce qui vous confère ces pouvoirs recourant à vos dés d'Énergie psionique :

Lames chercheuses. Si vous effectuez un jet d'attaque avec vos Lames psychiques et ratez la cible, vous pouvez lancer un dé d'Énergie psionique pour en ajouter le résultat au jet d'attaque. Si l'attaque touche par ce biais, vous dépensez le dé d'Énergie psionique.

Téléportation psychique. Par une action bonus, vous manifestez l'une de vos Lames psychiques, dépensez un dé d'Énergie psionique et le lancez, puis projetez la lame vers un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 3 m multiplié par le résultat du dé. Vous vous téléportez alors dans cet espace et la lame disparaît.

VOILE PSYCHIQUE

Aptitude d'Âme acérée de niveau 13

Vous pouvez tisser un voile d'énergie psychique statique pour vous dissimuler. Au prix d'une action, vous pouvez devenir magiquement invisible ainsi que tout ce que vous portez pendant 1 heure, sachant que vous pouvez révoquer cet effet à tout moment (pas d'action requise). Si vous infligez des dégâts à une créature ou que vous lui imposez un jet de sauvegarde, cette invisibilité prend fin aussitôt après.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer un dé d'Énergie psionique, pour pouvoir y recourir de nouveau.

RUPTURE SPIRITUELLE

Aptitude d'Âme acérée de niveau 17

Vous pouvez directement trancher l'esprit de votre cible avec vos Lames psychiques. Lorsque vous recourez à vos Lames psychiques pour infliger des dégâts d'Attaque sournoise à une créature, vous pouvez lui imposer un jet de sauvegarde de Sagesse (DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Dextérité). En cas d'échec, la cible est étourdie pendant 1 minute. La cible étourdie peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos long, ou y consacrer trois dés d'Énergie psionique, pour pouvoir y recourir de nouveau.

PHANTÔME

Moissonner l'âme de ses victimes pour en tirer des objets triviaux... quelle bonne idée ! Enfin, il me faudrait probablement une encyclopédie pour contenir tous mes détracteurs.

TASHA

De nombreux roublards jouent régulièrement avec la mort ; ils risquent leur propre vie et volent parfois celle des autres. C'est en dansant sur cette corde raide que certains se发现 un lien mystique avec la mort elle-même. Ces roublards tirent leur sagesse des morts et s'immergent dans l'énergie négative pour finir comme des fantômes. Les guildes de voleurs priset ces individus qui font d'excellents espions et informateurs.

De nombreux shadar-kaïs de Gisombre sont passés maîtres dans ces techniques macabres, certains acceptant de les enseigner. En des contrées comme le Thay des Forgotten Realms et le Karnath d'Eberron, où de nombreux nécromants pratiquent leur art, un Phantôme peut devenir le confident d'un magicien ou son bras droit. Dans les temples des divinités de la mort, le Phantôme peut officier comme agent qui traque celles et ceux qui tentent de tromper la mort, mais peut aussi être chargé de retrouver un savoir trépassé.

Comment avez-vous découvert ce sinistre pouvoir ? Avez-vous passé une nuit au cimetière pour vous réveiller investi de nouvelles facultés ? Ou l'avez-vous cultivé au sein d'un temple ou d'une guilde de voleurs dévoués à une divinité de la mort ?

MURMURES DES DÉFUNTS

Aptitude de Phantôme de niveau 3

L'écho des morts résonne encore en vous. Chaque fois que vous terminez un repos court ou long, vous pouvez choisir une maîtrise de compétence ou d'outil qui vous fait défaut et l'acquérir, une présence spectrale venant partager son savoir avec vous. Vous perdez cette maîtrise quand vous recourez à cette aptitude pour choisir une autre maîtrise qui vous fait défaut.

LAMENTATIONS SÉPULCRALES

Aptitude de Phantôme de niveau 3

Alors que vous poussez autrui un peu plus près du trépas, vous pouvez concentrer le pouvoir de la mort pour blesser quelqu'un d'autre. À votre tour, juste après avoir infligé vos dégâts d'Attaque sournoise à une créature, vous pouvez cibler une seconde créature que vous voyez dans un rayon de 9 m de la première. Lancez la moitié des dés d'Attaque sournoise que vous octroie votre niveau (arrondir au supérieur) : la seconde créature subit le total obtenu sous forme de dégâts nécrotiques, les plaintes des morts résonnant autour d'elle quelques instants.

Vous pouvez recourir à cette aptitude autant de fois que votre bonus de maîtrise et vous récupérez ce quota en terminant un repos long.

BRIES FUNÈBRES

Aptitude de Phantôme de niveau 9

Lorsqu'une vie prend fin en votre présence, vous savez capter fugitivement l'âme du défunt pour saisir un fragment de son essence vitale qui prend forme physique : quand une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m meurt, vous pouvez jouer votre réaction pour ouvrir une main libre et y faire apparaître un objet de taille TP, une babiole d'âme. Le MD en détermine la forme ou laisse le hasard en décider en consultant la table « Babioles » du *Player's Handbook*.

Vous pouvez au maximum disposer d'autant de babioles d'âme que votre bonus de maîtrise, et vous ne pouvez pas en créer quand ce maximum est atteint.

Vous pouvez vous servir comme suit de vos babioles d'âme :

- Tant que vous avez une babiole d'âme sur vous, vous êtes avantagé aux jet de sauvegarde contre la mort et aux jets de sauvegarde de Constitution, votre vitalité profitant de l'essence vitale recélée par l'objet.
- Lorsque vous infligez des dégâts d'Attaque sournoise à votre tour, vous pouvez détruire l'une des babioles d'âme que vous avez sur vous pour aussitôt recourir à Lamentations sépulcrales, sans dépenser d'utilisation de cette aptitude.
- Au prix d'une action, vous pouvez détruire l'une de vos babioles d'âme, où qu'elle se trouve. Ce faisant, vous pouvez poser une question à l'esprit associé : L'esprit vous apparaît et vous répond dans une langue qu'il parlait de son vivant. Rien ne l'oblige à dire la vérité et il répond aussi succinctement que possible, pressé d'être libéré. L'esprit ne connaît rien de plus que de son vivant, ce qui est laissé à l'appreciation du MD.

MARCHE SPECTRALE

Aptitude de Phantôme de niveau 13

Vous pouvez disparaître partiellement dans le monde des morts pour devenir une sorte de spectre. Par une action bonus, vous adoptez une forme spectrale.



TIEFFELIN
PHANTÔME

Sous cette forme, vous disposez d'une vitesse de vol de 3 m, avec le vol stationnaire, et les jets d'attaque sont désavantageux contre vous. Vous pouvez également vous déplacer à travers les créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile, mais vous subissez 1d10 dégâts de force si vous terminez votre tour dans une créature ou un objet.

Vous pouvez rester sous cette forme pendant 10 minutes, avec la possibilité de mettre un terme à l'effet par une action bonus. Pour réutiliser cette aptitude, il vous faut terminer un repos long ou détruire l'une de vos babioles d'âme dans le cadre de l'action bonus demandée par l'activation de Marche spectrale.

INTIME DU TRÉPAS

Aptitude de Phantôme de niveau 17

Votre association avec la mort vous en a rapproché au point que vous recevez les bénéfices suivants :

- Lorsque vous recourez à Lamentations sépulcrales, vous pouvez simultanément infliger les dégâts nécrotiques à la première créature et à la seconde.
- À l'issue d'un repos long, une babiole d'âme apparaît dans votre main si vous n'en avez plus, les esprits des défunt ayant inexorablement attirés vers vous.

DONS

De nouveaux dons sont proposés ici, par ordre alphabétique, pour les tables qui en font usage :

ADEPTE DE MÉTAMAGIE

Prérequis : aptitude Sorts ou Magie de pacte

Vous avez appris à exercer votre volonté sur vos sorts pour altérer leur fonctionnement :

- Vous apprenez deux options de Métamagie de votre choix, issues de la classe d'ensorceleur. Vous ne pouvez appliquer qu'une option de Métamagie à l'incantation d'un sort, sauf si l'option précise le contraire. Chaque fois que vous atteignez un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez remplacer l'une de ces options de Métamagie par une autre issue de la classe d'ensorceleur.
- Vous recevez 2 points de sorcellerie pour la Métamagie (ils s'ajoutent à d'éventuels autres points de sorcellerie issus d'une autre source, mais ne peuvent servir qu'à la Métamagie). Vous récupérez tous les points de sorcellerie dépensés en terminant un repos long.

ADEPTE OCCULTE

Prérequis : aptitude Sorts ou Magie de pacte

À force d'étudier l'occulte, vous avez réveillé en vous un pouvoir ésotérique : vous apprenez une option de Manifestation occulte que vous choisissez parmi les propositions de la classe d'occultiste. Si l'invocation s'accompagne de prérequis, vous ne pouvez la choisir que si vous êtes un occultiste remplissant ces prérequis.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez remplacer l'invocation par une autre de la classe d'occultiste.

ARTIFICIER EN HERBE

On retrouve chez vous des signes de l'inventivité de l'artificier :

- Vous apprenez un sort mineur de votre choix issu de la liste des sorts d'artificier et un sort du 1^{er} niveau que vous choisissez dans cette même liste. L'Intelligence est la caractéristique d'incantation pour ces sorts.
- Vous pouvez lancer le sort du 1^{er} niveau de ce don sans dépenser d'emplacement de sort, sachant que vous devez chaque fois terminer un repos long pour pouvoir le relancer par ce biais. Vous pouvez également lancer ce même sort avec vos éventuels emplacements de sort.
- Vous recevez la maîtrise d'un type d'outils d'artisan de votre choix et vous pouvez vous servir de ce type d'outils comme focaliseur d'incantation pour tout sort que vous lancez avec l'Intelligence comme caractéristique d'incantation.

ARTILLEUR

Votre main est aussi vive que votre œil est acéré lorsque vous utilisez des armes à feu, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :



ADEPTE OCCULTE

- Votre valeur de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous recevez la maîtrise des armes à feu (cf. « Armes à feu » dans le *Dungeon Master's Guide*).
- La propriété chargement des armes à feu ne s'applique pas à vous.
- Le fait de vous trouver dans un rayon de 1,50 m d'une créature hostile ne vous impose pas le désavantage aux jets d'attaque à distance.

BROYEUR

Vous êtes formé dans l'art de broyer l'ennemi, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Force ou Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque qui inflige des dégâts contondants, vous pouvez la déplacer de 1,50 m dans un espace inoccupé, à condition que la catégorie de taille de la cible ne soit pas supérieure de plus d'un cran à la vôtre.
- Lorsque vous obtenez un coup critique qui inflige des dégâts contondants à une créature, les jets d'attaque contre cette cible sont avantagés jusqu'au début de votre tour suivant.

CHEF CUISINIER

Le temps passé à maîtriser les arts culinaires a payé, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Constitution ou Sagesse augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous recevez la maîtrise des ustensiles de cuisinier si vous n'en disposez pas déjà.
- Dans le cadre d'un repos court, vous pouvez préparer un repas spécial à condition de disposer d'ingrédients culinaires et d'outils de cuisinier. Vous pouvez préparer un repas suffisant pour autant de créatures que $4 +$ votre bonus de maîtrise. À l'issue d'un repos court, toute créature qui a partagé ce repas et dépensé au moins un DV pour récupérer des points de vie regagne 1d8 points de vie supplémentaires.
- Si vous y consacrez une heure de travail ou simplement lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez préparer autant de friandises que votre bonus de maîtrise. Ces friandises spéciales gardent leurs propriétés pendant 8 heures après leur préparation. Une créature peut ingérer une telle friandise par une action bonus afin de gagner autant de points de vie temporaires que votre bonus de maîtrise.

COMBATTANT DE TALENT

Prérequis : maîtrise d'une arme de guerre

Votre formation martiale vous a aidé à affiner votre style de combat. En conséquence, vous apprenez une option de Style de combat de votre choix, issue de la classe de guerrier. Si vous disposez déjà d'un style de combat, vous devez en choisir un différent.

Chaque fois que vous atteignez un niveau qui vous octroie l'aptitude Amélioration de caractéristique, vous pouvez remplacer le style de combat de ce don par un autre issu de la classe de guerrier, dont vous ne disposez pas déjà.

EMPOISONNEUR

Vous savez préparer et administrer des poisons mortels, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Lorsque vous effectuez un jet de dégâts qui inflige des dégâts de poison, ce jet ne tient pas compte de la résistance aux dégâts de poison.
- Vous pouvez enduire une arme ou un projectile de poison par une action bonus, au lieu d'une action.
- Vous recevez la maîtrise du matériel d'empoisonneur si vous n'en disposez pas déjà. Une heure de travail avec du matériel d'empoisonneur et une dépense de 50 po d'ingrédients vous permettent de préparer des doses de poison puissant, autant que votre bonus de maîtrise. Une fois appliquée sur une arme ou munition, le poison reste efficace pendant 1 minute tant que vous n'avez pas touché de cible avec l'arme ou le projectile. Quand une créature subit des dégâts en raison de l'arme ou munition empoisonnée, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sous peine de subir 2d8 dégâts de poison et d'être empoisonnée jusqu'à la fin de votre tour suivant.

EXPERT

Votre maîtrise de certaines compétences est si grande que vous recevez les bénéfices suivants :

- Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous recevez la maîtrise d'une compétence de votre choix.
- Choisissez une compétence dont vous avez la maîtrise. Vous recevez l'expertise de cette compétence, si bien que votre bonus de maîtrise est doublé pour tous vos tests de caractéristique associés à cette compétence. La compétence choisie ne doit pas déjà bénéficier d'une aptitude, comme Expertise, qui double votre bonus de maîtrise.

FAVEUR DE L'OMBRE

Votre exposition à la magie de Gisombre vous a changé, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Votre valeur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous apprenez le sort *invisibilité* et un sort du 1^{er} niveau de votre choix. Le sort du 1^{er} niveau doit être issu de l'école de l'illusion ou de la nécromancie. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois l'un de ces sorts lancé par ce biais, vous devez terminer un repos long pour pouvoir le relancer ainsi. Vous pouvez également lancer ces sorts avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat. La caractéristique d'incantation associée à ces sorts est celle que le don a augmentée.

FAVEUR DES FÉES

Votre exposition à la magie de Féerie vous a changé, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Votre valeur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous apprenez le sort *foulée brumeuse* et un sort du 1^{er} niveau de votre choix. Le sort du 1^{er} niveau doit être issu de l'école de la divination ou de l'enchantedement. Vous pouvez lancer chacun de ces sorts sans dépenser d'emplacement de sort. Une fois l'un de ces sorts lancé par ce biais, vous devez terminer un repos long pour pouvoir le relancer ainsi. Vous pouvez également lancer ces sorts avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat. La caractéristique d'incantation associée à ces sorts est celle que le don a augmentée.

PERFORATEUR

La pénétration de vos coups à atteint un niveau tel que vous recevez les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Force ou Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque qui inflige des dégâts perforants, vous pouvez relancer l'un des dés de dégâts correspondants, le nouveau jet s'appliquant alors.

- Lorsque vous obtenez un coup critique qui inflige des dégâts perforants à une créature, vous pouvez lancer un dé de dégâts de plus lorsque vous déterminez les dégâts perforants supplémentaires subis par la cible.

TÉLÉKINÉSISTE

Vous apprenez à déplacer les objets par la pensée, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Votre valeur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous apprenez le sort mineur *main du mage*. Vous pouvez le lancer sans composante verbale ni somatique, et vous pouvez rendre la main spectrale invisible. Si vous connaissez déjà ce sort, sa portée augmente de 9 m lorsque vous le lancez. La caractéristique d'incantation associée à ce sort est celle que le don a augmentée.
- Par une action bonus, vous pouvez tenter de bousculer une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m, par télékinésie. Dans ce cas, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 8 + votre bonus de maîtrise + le modificateur de la caractéristique augmentée par le don), sous peine d'être déplacée de 1,50 m, vers vous ou loin de vous. Toute créature peut rater volontairement ce JS.

TÉLÉPATHE

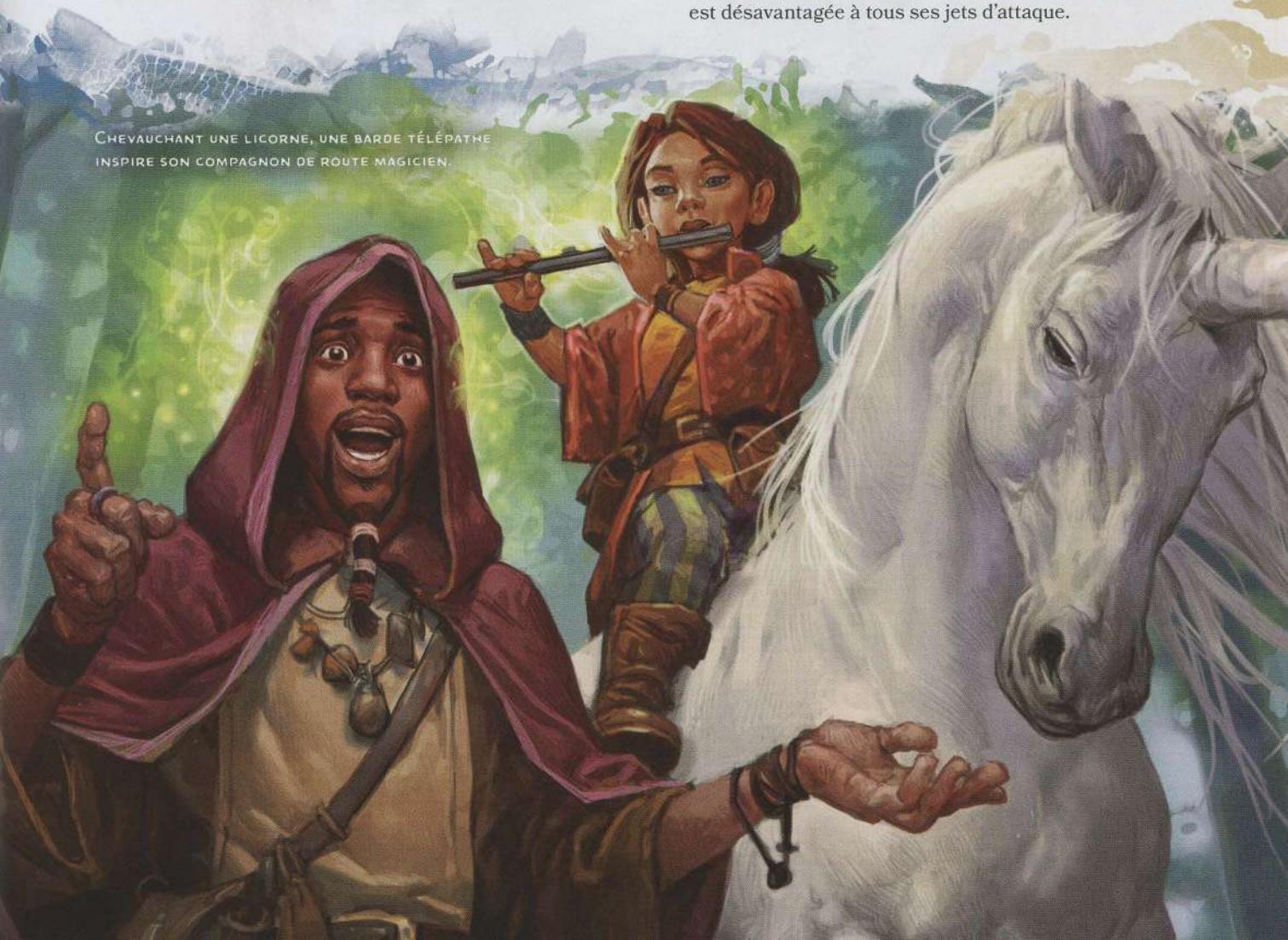
Vous développez la faculté d'entrer en contact mental avec autrui, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Votre valeur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous pouvez vous adresser par télépathie à toute créature que vous voyez dans un rayon de 18 m. Ces paroles télépathiques se font dans une langue que vous parlez, si bien que la créature ne les comprend que si elle parle aussi cette langue. Cette communication ne confère pas à la créature la faculté de vous répondre par télépathie.
- Vous pouvez lancer le sort *déttection des pensées* sans emplacement de sort ni composantes, après quoi vous devez terminer un repos long pour pouvoir le relancer par ce biais. La caractéristique d'incantation associée à ce sort est celle que le don a augmentée. Si vous disposez d'emplacements de sort du 2^e niveau ou supérieur, vous pouvez lancer le sort en les utilisant.

TRANCHEUR

Vous avez appris à tailler l'adversaire de manière redoutable, ce qui vous octroie les bénéfices suivants :

- Votre valeur de Force ou Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque qui inflige des dégâts tranchants, vous pouvez réduire la vitesse de la cible de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.
- Lorsque vous obtenez un coup critique qui inflige des dégâts tranchants à une créature, vous la blessez vivement. Jusqu'au début de votre tour suivant, la cible est désavantagée à tous ses jets d'attaque.





UN GROUPE DE MAGICIENS
JURE FIDÉLITÉ À SON MÉCÈNE,
TASHA LA REINE SORCIÈRE.

CHAPITRE 2

MÉCÈNES

TOIT GROUPE D'AVENTURIERS SE LIE AU GRÉ DES quêtes qu'il entreprend et des dangers que ses membres affrontent. Ce chapitre vous propose une nouvelle façon de souder votre petite troupe : par le biais d'un mécène. Les mécènes constituent un élément fort ; il s'agit d'individus ou d'organisations qui poussent le groupe à coopérer étroitement pour une plus grande cause. Un mécène participe éventuellement à donner le ton de toute la campagne du groupe. Ainsi, l'histoire d'un groupe dont le mécène est une institution académique sera probablement très différente de celle d'un groupe au service d'une armée. Le mécène peut influencer les relations des personnages, leur toile de fond et les dangers qui les attendent.

Chaque joueur, durant la création de personnage, aura l'occasion de tisser des liens entre son héros et les autres membres du groupe. Plutôt que créer un réseau de relations établies (ou en plus de cela), les joueurs peuvent choisir un mécène avec l'aval du MD. Et si vous préférez ne compter que sur vous-même, consultez la section « Être son propre mécène » en fin de chapitre.

LE CONCEPT DE MÉCÈNE

Les sections qui suivent vous proposent plusieurs options de mécène. La description de chacun résume les types d'organisations représentées par le mécène, les priviléges d'en être membre et les quêtes que le mécène encouragera le groupe à entreprendre.

Avec l'aide de votre MD, vous pourrez personnaliser ces mécènes pour mieux refléter les détails du monde de votre campagne ou faciliter le développement d'organisations de votre conception. Ainsi, le mécène de guilde pourrait représenter les Ménestrels ou le Zhentarim dans les Forgotten Realms (Royaumes Oubliés), ou la guilde d'aventuriers de Cime en Éberron, ou encore une société d'escorte de caravanes de votre cru. Il pourrait aussi s'agir d'une association criminelle, d'une force militaire ou autre catégorie de mécène plus adaptée aux ambitions du groupe. Choisissez votre mécène et adaptez-le pour qu'il colle au mieux à votre équipe et aux types d'aventure que vous souhaitez explorer.

ASSISTANCE DU GROUPE

Un groupe d'aventuriers doté d'un mécène partage un but ; sa coordination sera facilitée par les conseils et encouragements du mécène. Par cette unité, chaque membre du groupe peut octroyer l'avantage à un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde d'un autre membre de l'équipe. Pour octroyer ainsi l'avantage, le personnage et la cible choisie doivent

se voir ou s'entendre, et aucun ne peut être neutralisé. Une fois qu'un membre du groupe octroie cet avantage, il ne pourra pas le refaire avant d'avoir terminé un repos long.

PRIVILÈGES

Un mécène confère un certain nombre de priviléges au groupe pour les services rendus. Il peut s'agir d'arrangements professionnels classiques, comme un salaire régulier ou l'accès à des installations privées, ou de faveurs plus exceptionnelles, comme des audiences après de personnages influents ou l'exemption de certaines lois. Les priviléges spécifiques apparaissent dans la description de chaque mécène.

Le MD doit se sentir libre d'explorer d'autres priviléges, outre ceux qui figurent dans ces descriptions. Les mécènes offrent au groupe des solutions et des soutiens normalement inaccessibles, et peuvent puiser dans leurs ressources diverses pour guider leurs agents ou les préparer à des aventures plus ambitieuses.

MISSIONS

Le mécène de votre groupe vous confiera parfois une mission qui se révèlera comme une promesse d'aventures. Vous restez bien entendu maître de la manière dont vous réagissez aux exigences du mécène, sachant qu'un refus peut engendrer des développements intéressants.

Un mécène moins interventionniste pourra tout de même motiver votre troupe. Certains groupes privilégièrent les aventures en phase avec les aspirations de leur mécène, ne serait-ce que pour monter en « grade » ou mieux être récompensés par l'organisation. On peut imaginer une académie qui ne livre pas de mission, mais sachant que votre mécène vous dédommagera si vous rapportez des reliques, vous partez en quête de tels artefacts. Vous gardez toute latitude pour orchestrer votre destin, votre mécène se contentant de façonner la nature de votre groupe et des aventures entreprises.

EXEMPLES DE MÉCÈNES

Voici quelques exemples de mécènes parmi les plus récurrents pour un groupe d'aventuriers. Présentés par ordre alphabétique, ils peuvent servir d'inspiration pour les mécènes de votre conception :

Académie
Aristocrate
Entité ancestrale
Force militaire

Gilde
Ordre religieux
Organisation criminelle
Souverain

ACADEMIE

Tous les magiciens en herbe qui comptent se former à leur art devraient songer à se placer en apprentissage. Je connais des liches qui remboursent encore leurs prêts académiques.

TASHA

Les mystères du monde restent innombrables, mais vous les traquez toujours avec entrain. Agents d'une académie, vous vous êtes donné pour mission de dénouer les secrets de l'existence et les énigmes les plus insondables.

Votre travail vous voit côtoyer les grands sages, visiter des sites légendaires et découvrir des vérités inconcevables. Refusant l'ignorance, vous allez de spectacles merveilleux en arcanes exhumés. Votre quête est entravée de créatures inconnues, de morts avides et de rivaux envieux, mais nul risque n'est trop grand sur la voie du savoir.

TYPES D'ACADEMIES

Toute assemblée d'érudits et de quêteurs de vérité peut faire office d'académie. En général, une académie réunit un réseau de savants en vue de faciliter le partage des connaissances, leurs recherches et de soutenir leurs entreprises communes. La transmission de sapience d'une génération à l'autre reste l'une des finalités, mais les membres de l'académie cherchent aussi à lancer de nouvelles expéditions parfois lointaines, car il faut bien admettre qu'on ne peut tout apprendre dans une bibliothèque. Le domaine d'étude d'une académie est

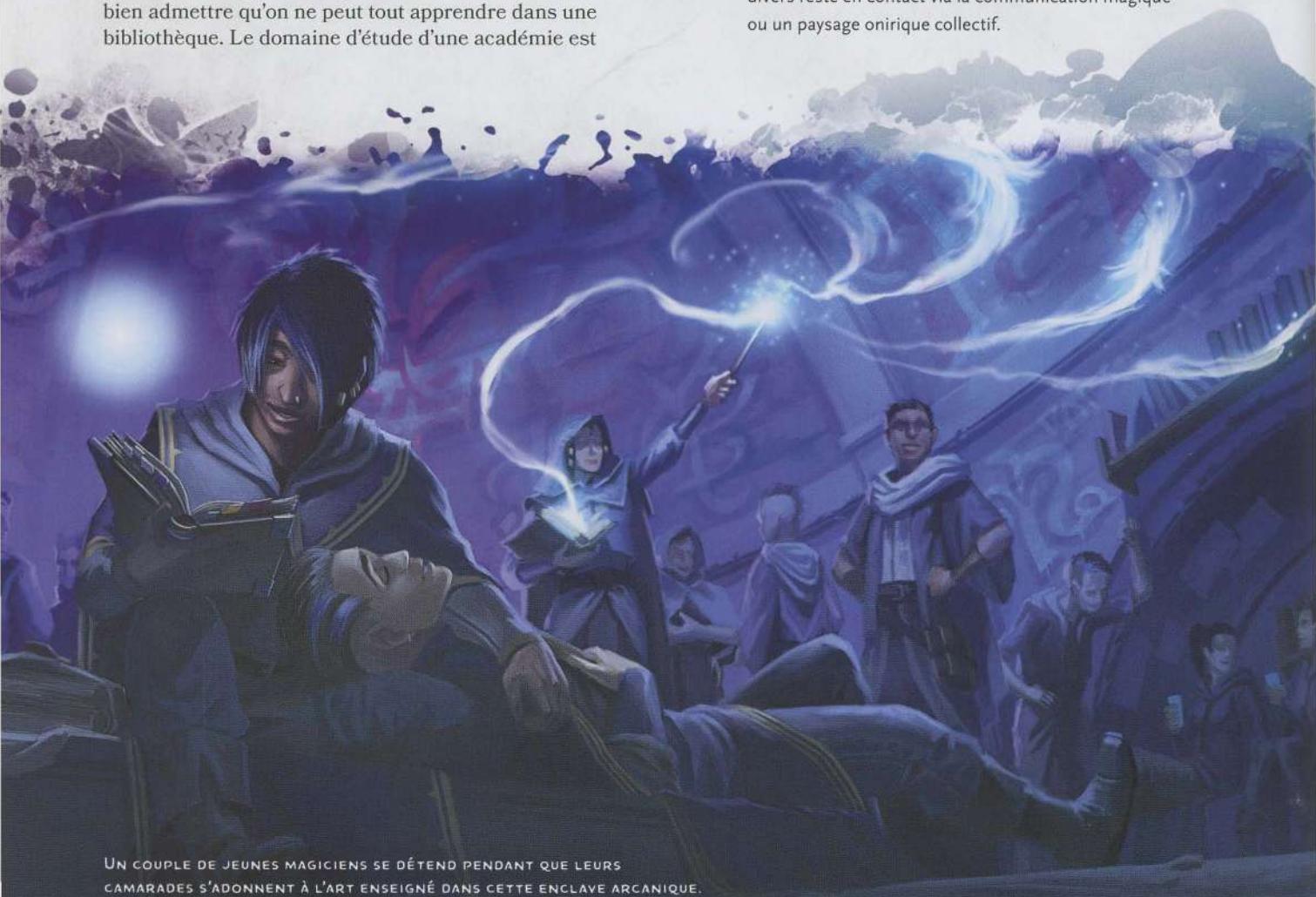
parfois vaste, parfois étroit, artistique ou scientifique, magique ou non. Quel que soit le sujet, s'il reste des questions à explorer, l'académie se fait un devoir d'en sonder les profondeurs ou de tirer son savoir vers les sommets.

Choisissez l'institution à laquelle vous êtes associé dans la table « Type d'académie » ou laissez le hasard le décider pour vous.

TYPE D'ACADEMIE

d6 Types d'académies

- 1 **Pensionnat.** Élèves et facultaires cohabitent dans une ambiance familiale au sein d'un complexe universitaire en vase clos.
- 2 **Enclave arcanique.** Réunis par leur passion pour l'érudition magique de pointe, les résidents de l'enclave sont avides de secrets, d'ingrédients et de discussions.
- 3 **Monastère secret.** Les secrets intemporels restent au cœur de la contemplation et de la discipline rigoureuse de ce site.
- 4 **Institut élitiste.** Cet établissement impitoyable enseigne les sciences ou les arts au gratin de la société et du talent.
- 5 **Caveau des secrets.** Cette conspiration s'efforce de garder jalousement des secrets fondamentaux spécifiques ou de les éradiquer.
- 6 **Musée des songes.** Un réseau de spécialistes très divers reste en contact via la communication magique ou un paysage onirique collectif.



UN COUPLE DE JEUNES MAGICIENS SE DÉTEND PENDANT QUE LEURS CÂMARADES S'ADONNENT À L'ART ENSEIGNÉ DANS CETTE ENCLAVE ARCANIQUE.

PRIVILÈGES ACADEMIQUES

Votre mécène de groupe étant une académie, vous recevez les priviléges suivants.

Compensation. L'académie finance les travaux qu'elle vous confie. La nature de votre emploi influe sur votre rémunération. En moyenne, l'académie rétribue chaque membre du groupe à raison de 1 po par jour, ou de quoi assurer un train de vie modeste. Au lieu de cela, vous pouvez recevoir une prime (au moins 250 po) par relique ou découverte digne de ce nom rapportée de vos aventures à l'académie.

Documents. Chaque membre du groupe est doté de papiers officiels attestant son affiliation à l'académie, gage important dans les sphères d'érudition ou artistiques. L'académie fournit aussi des documents, lettres de présentation et papiers de voyage chaque fois qu'une mission le justifie. Ces documents vous confèrent un statut spécial, notamment l'accès à certains sites ou la neutralité en zone en guerre. Ces pièces peuvent toutefois s'avérer embarrassantes. Dans une contrée régulièrement spoliée par les étrangers, vos documents ne feront peut-être que confirmer votre image de pillard de luxe.

Formation. Votre association avec l'académie vous octroie une remise sur toute formation que vous souhaitez y suivre. Lorsque vous entreprenez l'activité d'intermède « se former » (voir *Player's Handbook* ou *Guide complet de Xanathar*), vous n'acquittez que la moitié du coût normal, sous réserve que l'académie enseigne ce sujet. L'apprentissage des langues, des instruments de musique et autres outils peut aussi être prodigué, à la discréption du MD. De plus, vous pouvez recevoir la maîtrise des compétences Arcanes, Histoire, Nature ou Religion par cette méthode, comme si vous appreniez une langue. Un même personnage ne peut apprendre qu'une seule de ces compétences par ce biais.

Recherche. La recherche fait partie intégrante de la mission de votre groupe, mais votre mécène dispose de belles ressources pour vous aider en ce sens. Vous pouvez invoquer cette faveur pour déléguer la recherche de savoir (voir l'activité d'intermède « faire des recherches » dans le *Player's Handbook* et le *Guide complet de Xanathar*) à un collègue, un contact, un bibliothécaire ou un assistant chercheur. Vous êtes tenu de couvrir les dépenses entraînées par ces recherches, le MD déterminant si elles aboutissent ou échouent.

Ressources. Les académies accueillent bibliothèques, musées, archives et zones de formation dont vous pourrez profiter dans le cadre de votre travail. Vous pouvez demander à un membre de la faculté de vous donner accès à des ressources réservées aux initiés ; reliques dangereuses ou objets magiques, grimoires, matériel, etc. De plus, vous pouvez consulter les experts de votre académie dans leurs domaines de prédilection respectifs.

INTERMÉDIAIRE ACADEMIQUE

La liberté dont vous disposez dans le choix de vos missions et la fréquence à laquelle vous devez travailler pour le compte de l'académie dépend essentiellement de votre rang dans la hiérarchie de l'institution. Élèves, nouveaux professeurs et personnel auxiliaire assistent les professeurs principaux ou tout un département. Si votre carrière est plus avancée, vous menez vos propres tâches et disposez d'assistants, mais êtes toujours tenu de contribuer aux desseins supérieurs des grands experts, des doyens et de l'académie en tant qu'entité. Quoi qu'il en soit, un contact spécifique est chargé de gérer votre correspondance avec l'académie.

Choisissez une entrée dans la table « Intermédiaire académique » pour savoir qui fait le lien entre vous et l'institution ou laissez le hasard décider pour vous.

INTERMÉDIAIRE ACADEMIQUE

d6 Intermédiaire

- 1 **Fonctionnaire surmené.** Un secrétaire indifférent transmet les correspondances entre vous et un membre éminent de la faculté, surchargé de travail ou très peu engageant.
- 2 **Professeur de renom.** Malgré sa foule d'assistants carriéristes, ce chercheur célèbre vous considère comme son plus brillant élève.
- 3 **Vieux pot de fleurs.** Un bibliothécaire d'âge canonique que beaucoup croient décédé vous confie des tâches depuis le guichet qu'il ne quitte jamais.
- 4 **Touriste amouraché.** Un érudit itinérant et aguicheur reçoit chacun de vos rapports et découvertes comme un cadeau personnel.
- 5 **Fragment spectral.** Une pièce hantée de la collection de l'académie vous contraint à mener ses recherches secrètes.
- 6 **Observateur distant.** Un mystérieux protecteur vous encourage de loin dans vos recherches, pour ne pas alerter les éléments malfaits qui sévissent dans la bureaucratie de l'académie.

FACTOTUMS ACADEMIQUES

Si votre mécène est une académie, vous menez probablement une quête liée au savoir, à moins que vous assistiez quelqu'un en ce sens. Vous pourriez être un élève prometteur ou un nouveau membre de la faculté. Malgré les quelques cours que vous suivez en coulisse (ou dans le cadre d'activités d'intermède), votre fonction principale reste d'assister votre contact dans ses recherches. Vous pourriez aussi œuvrer d'une autre manière pour le compte de l'académie, sur le plan de la sécurité par exemple, ou financier.

La table « Rôles de factotum académique » fournit quelques idées de fonction que vous pouvez assumer au sein d'une académie, avec les historiques communément associés à chacune.

RÔLES DE FACTOTUM ACADEMIQUE

Rôle	Historiques
Élève	Acolyte, Artisan de guilde, Enfant des rues, Noble, Sage, Sauvageon
Gardien	Charlatan, Enfant des rues, Ermite, Sauvageon, Soldat
Professeur	Acolyte, Artiste, Héros du peuple, Noble, Sage
Chercheur	Acolyte, Artisan de guilde, Charlatan, Ermite, Sage
Commanditaire	Charlatan, Criminel, Enfant des rues, Marin, Noble
Maître orateur	N'importe lequel

QUÊTES ACADEMIQUES

Le sujet de vos études et les recherches menées par votre académie dictent les missions que vous entreprenez. Les universitaires luttent pour garder une longueur d'avance sur leurs rivaux, au point que beaucoup se montrent soupçonneux, voire hostiles, à l'égard des autres savants. Outre la concurrence dans leur propre domaine, ces érudits s'exposent aux difficultés posées par les sujets mêmes de leur étude (qu'ils soient membres d'une civilisation perdue ou êtres magiques) ainsi que par toute personne qui se méfie des intellectuels. Tout le monde n'a pas envie d'être examiné par des professeurs et n'est pas convaincu que la résolution des mystères du monde soit cruciale ou même souhaitable.

La table « Quêtes académiques » présente quelques-unes des missions vers lesquelles votre travail ou vos études peuvent vous mener.

QUÊTES ACADEMIQUES

d6 Quête

- Zoologie aberrante.** Vous participez à des expéditions visant à détailler, capturer ou étudier des êtres contraires à l'ordre naturel.
- Arcanodynamique.** Vous vous penchez sur la manière dont la magie sous-tend l'existence en explorant ses flux et en cherchant comment influer sur ses liens.
- Histoire interdite.** Vous révélez les vérités perdues des ères les plus sombres du monde, de pans de l'histoire volontairement tus ou condamnés.
- Cryptogéographie.** Vous cherchez des traces d'une contrée cachée ou des preuves que le monde n'est pas constitué comme on le croit communément.
- Restitution d'antiquités.** Vous accumulez des indices pour retrouver des reliques volées afin de les rendre à leurs propriétaires légitimes.
- Divinité évolutionnaire.** Vous osez explorer ce que nul mortel n'est censé connaître : les origines de la nature divine.

ARISTOCRATE

Un dicton des Royaumes brigands avançait quelque chose du goût de « Ceux qui se frottent à l'argent se serrent les coudes quand le percepteur pointe le bout de son nez. »

J'ai oublié les détails, mais ça me paraît bien coller au sujet.

TASHA

Votre groupe opère au gré d'un membre de la noblesse. Motivé par l'argent, le pouvoir et la politique, votre mécène profite de votre équipe pour servir ses intérêts sans se salir les mains, à moins qu'il ne vous envoie dans les palais ennemis comme ambassadeurs pacifiques. En contrepartie de votre loyauté et de votre discréption, ce puissant allié prodigue des faveurs qui ne se limitent pas à l'or, loin de là.

TYPES D'ARISTOCRATES

Des chefs des familles marchandes les plus intrigantes aux reines-sorcières immortelles, chaque membre de l'aristocratie détient richesse et pouvoir, mais en désire davantage. Les dirigeants d'une baronnie qui s'efforcent de retrouver l'influence d'autrefois ; le nouveau meneur d'une dynastie commerciale qui rêve de nouveaux sommets financiers. En vous associant avec de tels mécènes, vous avez de grandes chances de profiter grassement des fruits de leur ambition.

Choisissez un type de noble dans la table « Types d'aristocrates » ou laissez le hasard en décider pour vous.

TYPES D'ARISTOCRATES

d6 Aristocrates

- Seigneur local.** Convaincu que le pouvoir et le prestige sont à portée de main, ce nobliau saisit la moindre occasion de gravir les échelons.
- Cerveau mercantile.** Réputation, fortune et puissance ne font qu'une pour le chef de cette famille aux opérations commerciales d'envergure mondiale.
- Principice nomade.** Rien n'est plus alléchant qu'un trésor pour ce petit prince. Sa longue caravane suit le sillage de son palanquin, à perte de vue.
- Double joueur.** Le chef d'une famille noble a trahi sa nation et lutte en secret contre son souverain pour son profit personnel ou pour raisons éthiques.
- Entrepreneur ambitieux.** Unique héritier d'une grande fortune, cet entrepreneur est en quête d'alliés pour accroître sa fortune par une nouvelle opération sur la scène internationale, mondiale ou planaire.
- Futur souverain.** Ce jeune noble promis à régner se montre pour l'heure fort capricieux et inquiétant.

PRIVILÈGES ARISTOCRATIQUES

Votre mécène de groupe étant un aristocrate, vous recevez les priviléges suivants.

Dépenses. Votre mécène rembourse les dépenses extraordinaires intervenant en mission. Vous devez en garder le compte et pouvoir justifier ces dépassements, mais tout ce qui est frais de voyage, matériel ordinaire et services classiques est systématiquement défrayé.

Immunité. Tant que vous restez dans les bonnes grâces de l'aristocrate, vous jouissez d'une quasi-immunité judiciaire sous la juridiction de votre mécène. Vous bénéficiez aussi d'une grande latitude sur la manière de procéder lorsque vous exécutez ses ordres, la loi ne constituant pas un obstacle. Si vous commettez des crimes graves, surtout s'ils ne servent aucune mission ou s'avèrent gratuits, vous êtes pratiquement assuré de perdre le soutien de votre mécène.

Luxe. Votre mécène daigne vous accueillir quelque temps en sa demeure ou dans un domaine luxueux, en récompense d'un travail dignement accompli. Un tel séjour, qui ne doit normalement pas excéder deux semaines par année, vous permet de mener un train de vie aristocratique sans frais. Vous devez protéger le site si besoin, mais avez pour le reste tout loisir de vous détendre à votre guise. Les invités qui se conduisent mal sont toutefois rarement conviés une nouvelle fois.

Salaire. Employé par un mécène aristocrate, vous recevez un salaire quotidien de 1 po, ou de quoi maintenir un train de vie modeste. À la discrétion du MD, votre salaire augmente ou diminue selon votre employeur, le type de mission et la durée de votre emploi.

ACCOINTANCES AVEC LA NOBLESSE

À quelques exceptions près, les aristocrates préfèrent confier à quelqu'un les relations avec leurs employés. C'est dans ce cadre que vous communiquez avec un intermédiaire de votre mécène dans le traitement de vos affaires communes.

Choisissez une entrée dans la table « Accointances avec la noblesse » pour savoir qui fait le lien entre votre mécène et vous ou laissez le hasard en décider.

ACCOINTANCES AVEC LA NOBLESSE

d6 Intermédiaire

- 1 **Roturier.** Un serviteur qui aspire à un titre de noblesse sert d'intermédiaire avec votre mécène.
- 2 **Professionnel.** Un conseiller pondéré ou le gestionnaire de l'un des commerces de votre mécène vous charge d'assurer la sécurité de son employeur.
- 3 **Conciliateur familial.** Un aristocrate naïf nommé par votre mécène requiert votre assistance pour préserver la paix entre membres indociles de la famille, ce qui n'est pas la priorité de votre mécène.



UN ARISTOCRATE
ELFE SYLVESTRE

d6 Intermédiaire

- 4 **Intime.** Un confident ou bien-aimé de votre mécène vous guide pour que vous participez à créer un contexte favorable aux intérêts de la famille.
- 5 **Initié sur la touche.** Un noble ostracisé, mais toujours apprécié de votre mécène coopère avec vous pour continuer à servir les intérêts familiaux malgré son exil.
- 6 **Ingérence étrangère.** Une mystérieuse entité manipule le destin d'une grande famille. Par l'intermédiaire de votre mécène, elle vous guide afin que la maison qu'elle a choisie continue sur la voie qu'elle lui a tracée pour plusieurs siècles.

VALETS

Les aristocrates emploient diverses personnes pour leurs intérêts commerciaux, politiques, criminels ou personnels. En retour, ces agents (vous) servent ces nobles pour un simple salaire ou pour avoir accès à certains outils, renseignements ou leviers d'influence. Vous pouvez aussi être un membre de second plan de la famille, tenu de servir les ambitions des chefs. Quels que soient votre statut et vos compétences, votre mécène aristocrate saura en faire bon usage, pour peu qu'il ait un brin d'imagination et de clairvoyance.

La table « Rôles de valet » fournit quelques idées de fonction que vous pouvez assumer au service d'un tel mécène, avec les historiques communément associés à chacune.

RÔLES DE VALET

Rôle	Historiques
Conseiller	Acolyte, Charlatan, Ermite, Héros du peuple, Sage
Garde du corps	Criminel, Héros du peuple, Noble, Sauvageon, Soldat
Informateur	Artiste, Charlatan, Criminel, Enfant des rues, Marin
Domestique	Artisan de guilde, Artiste, Enfant des rues, Marin, Soldat
Messager	Artiste, Charlatan, Enfant des rues, Marin, Soldat
Descendant	N'importe lequel

QUÊTES ARISTOCRATIQUES

Chaque missive de votre mécène peut vous confier une mission d'un type différent. Un jour, il vous faut le représenter lors d'une négociation délicate ; la fois suivante, vous devez franchir des cols de montagne pour cueillir une fleur rare demandée par une fête. Les ennemis ne manquent pas et les alliés d'hier sont parfois les cibles de demain. Une certitude reste : votre mécène saura toujours vous surprendre par ses caprices, sans cesse renouvelés.

La table « Quêtes aristocratiques » vous donne quelques exemples de mission que vous pourrez être amené à accomplir pour un mécène bien-né.

QUÊTES ARISTOCRATIQUES

d6 Quête

- 1 **Union noble.** Vous œuvrez entre plusieurs factions nobles pour réunir des familles rivales.
- 2 **Perçée commerciale.** Vous devez retrouver une merveille qui, d'après votre mécène, constituerait la clef de sa réussite financière.
- 3 **Nuire à un rival.** Vous devez vous introduire dans le domaine ou le commerce d'une famille ennemie pour saboter ses efforts politiques ou professionnels.
- 4 **Héritiers perdus.** Vous cherchez des preuves d'une branche perdue d'une grande famille ou devez au contraire prouver que tels individus n'ont rien de noble.
- 5 **Origines de la noblesse.** Vous devez révéler les raisons secrètes de l'ascension de certains individus au statut de nobles et comment ils vont bientôt accomplir leur mission cachée.
- 6 **Les nouveaux nobles.** Vous recréez l'événement qui octroya jadis leur statut aux familles aristocrates d'aujourd'hui, afin de permettre l'avènement de nouveaux nobles.

ENTITÉ ANCESTRALE

Si jamais une entité d'une puissance incommensurable débarque pour vous offrir des récompenses divines en contrepartie de quelques menues faveurs, dites-vous bien que c'est une arnaque.

Sauf si c'est moi. Je ne vous mentirais jamais, mes lecteurs chéris.

TASHA

Votre groupe est lié aux desseins d'une entité ancestrale d'un pouvoir et d'une influence considérables. Vous lui servez peut-être d'yeux et d'oreilles en ce monde et lui faites votre rapport. Ou bien vous œuvrez comme exécutants de sa volonté. Que vous ayez sciemment opté pour cet arrangement ou soyez victime d'un traquenard, vous pouvez compter sur les ressources étranges de votre « bienfaitrice » tant que vous servez ses ambitions.

TYPES D'ENTITÉS ANCESTRALES

Des dragons qui couvent aux voix énigmatiques qui murmurent depuis les ombres, les entités ancestrales guident et exaltent les mortels pour des raisons insondables. La relation de votre groupe avec son mécène émane peut-être d'un accord très clair et consenti ou, au contraire, plutôt flou ou contraint. Quelle que soit la nature de cet être, tant que votre groupe remplit son rôle, les récompenses de l'entité suivent.

Choisissez un type d'être dans la table « Entité ancestrale » ou laissez le hasard décider pour vous.

ENTITÉ ANCESTRALE

d6 Entité ancestrale

- 1 **Dragon antique.** Un dragon vénérable en quête de savoir et de pouvoir souhaite accumuler de grandes richesses, son ambition ne faisant que s'aggraver avec l'âge.
- 2 **Liche.** Un lanceur de sorts mort-vivant d'un pouvoir immense emploie votre groupe. Ses centres d'intérêt paraissent aussi étranges qu'inoffensifs. Serait-il moins malfaisant que le bon sens aventurier le laisse croire ?
- 3 **Fiélon obligé.** Ce fiélon lié à un site y sévit sous sa forme véritable ou bien il hante le lieu comme esprit. Qu'il y soit bloqué par le biais d'un cercle inviolable de symboles ou condamné à posséder une statue colossale, c'est son influence qui orchestre votre groupe.
- 4 **Céleste-gardien.** Un ange ou autre céleste puissant se penche de près sur une région donnée du Plan Matériel. Il entretient un réseau d'informateurs et d'agents mortels au service de son projet.

d6 Entité ancestrale

- 5 **L'Immortel.** Cette personne a vécu de nombreuses vies car elle ne peut mourir, du moins pas définitivement. Chaque fois qu'elle trépasse, elle revient. Elle présente tous les caractères d'un mortel bien vivant, mais détient les ressources d'un immortel.
- 6 **Manifestation primale.** Son existence défie la compréhension des mortels : cet être est, tout simplement. Il peut s'agir d'une force fondamentale de la nature, éveillée spontanément pour occuper le paysage, ou d'une intelligence venue d'ailleurs qui murmure par procuration, par le biais d'augures ou d'idoles.

PRIVILÈGES D'ENTITÉ ANCESTRALE

Votre mécène de groupe étant une entité ancestrale, vous recevez les priviléges suivants.

Équipement. Le réseau de votre mécène a accès à certains objets magiques. Vous pouvez acheter des objets magiques courants en passant par votre intermédiaire de mécène. Le MD détermine l'état du stock ou peut demander un test d'Intelligence (Investigation) de groupe pour vérifier si les contacts de l'entité ancestrale sont capables de mettre la main sur un objet donné. Le DD du test est de 10 dans une ville, 15 dans une bourgade et 20 dans un village. Si le test échoue, il faut laisser passer 1d8 jours avant de pouvoir lancer une nouvelle recherche de l'objet dans cette localité.

Le MD fixe le prix d'un objet magique courant ou le détermine au hasard : 2d4 x 10 po ou la moitié de ce prix pour un objet consommable tel qu'une potion ou un parchemin.

Étranges présents. Votre mécène octroie de menus pouvoirs ésotériques à votre groupe. Au niveau 5, puis à nouveau au niveau 13, vous recevez une récompense surnaturelle telle qu'elles sont présentées dans le chapitre « Trésor » du *Dungeon Master's Guide*. C'est le MD qui décide quelles récompenses sont disponibles.

Recherche. Grâce au réseau d'intermédiaires de l'entité ancestrale, à sa grande collection de savoir ou éventuellement aux enseignements qu'elle vous prodigue directement, vous exhumez des secrets. En contactant votre mécène ou ses agents, votre groupe peut effectuer avec avantage des tests de caractéristique liés à des connaissances en rapport avec les intérêts et l'influence de l'entité.

Sanctuaire. Les agents de votre mécène disposent de refuges ou autres sites sécurisés répartis dans une vaste région. Votre groupe sait localiser ces enclaves hospitalières et peut y vivre à un train de vie modeste sans la moindre dépense. En contrepartie, vous devez défendre ce sanctuaire ou préserver le secret de son existence.

LA LICHÉ AZALIN
ESPIONNE LE CHÂTEAU
DE RAVENLOFT.



INTERMÉDIAIRE D'ENTITÉ ANCESTRALE

Les intermédiaires qui confient les missions ou portent la parole de votre mécène vont des êtres les plus banals aux plus extraordinaires. Choisissez une entrée dans la table « Intermédiaire d'entité ancestrale » pour savoir qui fait le lien entre votre mécène et vous ou laissez le hasard en décider.

INTERMÉDIAIRE D'ENTITÉ ANCESTRALE

d6 Intermédiaire

- 1 **Employeur.** Un membre reconnu d'une communauté fait office d'intermédiaire entre vous et le mécène tout en vous offrant une couverture d'emploi légitime. Il peut s'agir d'un tavernier, d'un boutiquier, d'un représentant officiel ou d'un noble.
- 2 **Traquants d'arrière-boutique.** Une zone privée d'un établissement pour le reste classique n'est accessible qu'avec un mot de passe ou autre gage. C'est là que vous retrouvez les mystérieux agents de votre mécène.

d6 Intermédiaire

- 3 **Messages magiques.** Des messages enregistrés de votre contact ou du mécène sont livrés en de drôles d'endroits. Vous savez devoir vérifier leur présence en un lieu donné, comme une faille dans un monolithe antique ou une tombe spécifique.
- 4 **Visions.** Votre mécène n'use pas d'intermédiaires et préfère s'adresser à vous par songes, présages ou visions. L'entité se manifeste quand vous dormez et prend le contrôle de vos rêves pour livrer des instructions dont vous aurez du mal à ne pas tenir compte.
- 5 **Écho éphémère.** Votre contact ne s'est jamais révélé physiquement à vous. Il s'agit peut-être d'un fantôme, d'un être qui apparaît hors du temps, de l'image projetée d'une créature qui ne quitte jamais le sanctuaire caché de votre mécène.
- 6 **Le porte-parole.** La voix de l'entité ancestrale chuchote par les lèvres d'une personne ordinaire. Votre mécène possède peut-être le corps d'un étranger ou d'un membre du groupe pour s'entretenir avec vous.

AGENTS D'ENTITÉ ANCESTRALE

Penchez-vous sur les grands desseins de l'entité ancestrale qui sert de mécène à votre groupe lorsque vous déterminez qui elle recruterà comme agents. Dans quels domaines souhaite-t-elle accroître son influence ? Une liche puissante recrute d'autres lanceurs de sorts ambitieux, ainsi que de bons combattants pour assurer sa protection. Un dragon prise les agents aux talents interpersonnels et ceux qui ont du poids sur les décisions sociétales. Réfléchissez à la manière dont vos capacités et centres d'intérêt entrent en phase avec ceux de l'entité ou comment vous vous êtes retrouvé à la servir sans le vouloir.

La table « Rôles d'agent d'entité ancestrale » fournit quelques idées de fonction que vous pouvez assumer au service d'un tel mécène, avec les historiques communément associés à chacune.

RÔLES D'AGENT D'ENTITÉ ANCESTRALE

Rôle	Historiques
Partisan	Acolyte, Ermite, Noble, Sage, Sauvageon
Infiltré	Charlatan, Criminel, Enfant des rues, Ermite, Soldat
Porte-parole	Artiste, Charlatan, Ermite, Héros du peuple, Sage
Disciple	Acolyte, Artisan de guilde, Artiste, Héros du peuple, Sage
Gardien	Acolyte, Ermite, Héros du peuple, Sauvageon, Soldat
Rejeton	N'importe lequel

QUÊTES D'ENTITÉ ANCESTRALE

Bien que leur œuvre demeure mystérieuse, les entités ancestrales déploient leurs agents de maintes manières. Les serviteurs d'autres puissances s'échinent à contrecarrer les plans de votre mécène, tandis que des chasseurs de monstres mal inspirés (ou au contraire bien avisés) cherchent à débarrasser le monde d'un ennemi ancestral. La longue histoire de votre mécène suscite forcément des animosités, étranges et surpuissantes.

La table « Quêtes d'entité ancestrale » présente quelques exemples du type de tâche que votre mécène attendra de vous.

QUÊTES D'ENTITÉ ANCESTRALE

d6 Quête

- 1 **Sauvetage.** Un agent rétif n'est pas revenu d'une mission de récolte d'informations ou d'autre chose. Vous devez tirer son sort au clair et récupérer ce qu'il était censé rapporter.
- 2 **Sabotage.** Vous devez nuire à l'organisation d'un rival, soit en assassinant un serviteur important soit en détruisant un objet critique.
- 3 **Expertise.** Vos talents seront décisifs pour orchestrer l'assemblage des composants d'un puissant rituel ou instrument magique.
- 4 **Trahison.** Un sbire de haut vol d'une autre entité puissante est en mesure de trahir son maître au profit de votre mécène. Vous devez le convaincre de passer dans votre camp ou l'exfiltrer de ce qui constitue désormais pour lui un territoire ennemi.
- 5 **Élagage.** Un agent respecté de votre mécène (éventuellement un allié ou mentor de votre groupe) s'est compromis. Il est peut-être passé dans le camp d'un rival ou a tenté de s'emparer du pouvoir de l'entité ancestrale. Quoi qu'il en soit, il vous revient de mettre un terme à cette menace.
- 6 **Casse astral.** Un puissant rival de votre mécène cache ses secrets dans un coffre-fort mental du Plan Astral. Impossible de lui faire révéler quoi que ce soit, par la contrainte ou la ruse, pas plus qu'on ne peut lire ses pensées. Vous devez trouver cette chambre forte et voyager au gré des souvenirs meurtriers de ce rival pour retrouver le savoir tant désiré par votre mécène.

FORCE MILITAIRE

La machine de guerre reste un concept barbare.
Dans un monde cohérent, les conflits se résolvent par tournois de magie apocalyptique ou par luttes cataclysmiques entre reptiles titanesques qui se nourrissent d'âmes. Des approches sensées, disons.

TASHA

Votre groupe sert comme troupe de soldats au sein d'une vaste force militaire, enchaînant les missions de combat ou autres tâches périlleuses. Vous êtes une bande de mercenaires, une unité de forces spéciales ou une escouade de fantassins. Vous protégez la population de votre nation contre les monstres ou livrez des batailles secrètes dans la continuation d'une guerre censée avoir connu son terme. À moins que votre pays ne compte sur de telles troupes pour protéger ses frontières en lisière de la civilisation ou pour mener son déploiement en de nouvelles contrées.

TYPES DE FORCES MILITAIRES

Les forces militaires correspondent à divers types de bandes organisées de combattants. Il peut s'agir de régiments disciplinés de l'armée d'une nation, d'une flotte de navires composant l'armada d'un royaume ou d'une horde ravageuse d'humanoïdes et de bêtes magiques. L'armée d'un pays donné peut être régie par l'ordre le plus rigide ou ressembler davantage à une meute sanguinaire.

Choisissez un genre de mécène dans la table « Types de forces militaires » ou laissez le hasard en décider.

TYPES DE FORCES MILITAIRES

d6 Organisation militaire

- 1 **Armée régulière.** Une armée régulière fait office de gardien hautement discipliné et structuré d'une province ou d'une nation entière. Une hiérarchie stricte assure la coordination entre les branches de l'organisation.
- 2 **Compagnie mercenaire.** Vétérans cyniques ayant vécu de nombreux conflits, ces mercenaires servent leur employeur pour l'or plus que par loyauté.
- 3 **Corps expéditionnaire.** Cette force militaire évolue loin de sa patrie pour lutter derrière les lignes ennemis ou défricher des contrées sauvages qui restent à coloniser. Ces troupes doivent se montrer rapides, autonomes, la diplomatie ou l'efficacité restant la clef de leur survie.
- 4 **Horde.** La horde est presque une force de la nature ; elle compense son manque de discipline par la férocité. Elle n'obéit pas à une structure rigide, mais fonctionne comme une pyramide d'unités plus réduites. Les petits chefs de la horde jurent fidélité à des meneurs plus influents et forts qu'eux, et l'on remonte ainsi jusqu'au seigneur de guerre.

d6 Organisation militaire

- 5 **Appelés planaires.** Ce corps d'armée lutte pour des enjeux cosmiques en des plans lointains du multivers ou guerroie contre des envahisseurs extraplanaires sur le Plan Matériel. Ces combattants furent envoyés sur le front durant la guerre de Sang, esclaves des mercenaires yugoloths, ou sont membres d'un glorieux ost céleste face aux incursions fiélonnes.
- 6 **Combattants du ciel.** Cette force militaire est composée de créatures ailées, recourt au vol magique ou se présente comme une flotte de navires aériens. Les défenses traditionnelles s'avèrent impuissantes contre ces assauts venus du ciel, ce qui fait de ces combattants une nation redoutable ou des mercenaires aussi prisées qu'inabordables.

PRIVILÉGES DE FORCE MILITAIRE

Votre mécène de groupe étant une force militaire, vous recevez les priviléges suivants.

Accès officiel. Votre grade militaire vous donne accès à des sites fermés aux civils. Avec l'accord de votre supérieur, vous pouvez entrer dans certains quartiers d'entraînement et locaux militaires, comme une base régionale ou un centre d'espionnage ultra-secret. Vous pouvez également demander à votre supérieur de vous laisser agir en son nom ou de consulter des experts ou des officiers plus haut gradés.

Arsenal. Vous pouvez vous procurer des armes et armures non magiques avec une remise de 20 % dans tout établissement associé à votre corps d'armée. Vous pouvez acheter des objets magiques, à la discrétion du MD, sans remise.

Hiérarchie. Vous recevez vos ordres de la hiérarchie dans laquelle vous vous inscrivez. Si vous causez des problèmes à votre propre nation, vous devrez répondre à vos officiers et non aux autorités locales.

Ordres. Vous menez des missions à la demande d'un officier supérieur, auquel vous êtes tenu d'obéir en toute circonstance. Ces missions ont des objectifs clairs et précis, qui vous mènent sur la voie de l'aventure. Plus rarement, on vous confie des tâches qui vous donnent plus de latitude dans l'interprétation des ordres.

Salaire. Chaque membre du groupe reçoit un salaire ou une part du butin de la force militaire. Le montant dépend de l'organisation et de votre statut en son sein, mais vous profitez au minimum d'un train de vie modeste. Vous recevez un petit salaire (au minimum 1 pa par jour), et vous êtes logé et nourri dans une base militaire. Ou vous gagnez 1 po par jour, mais devez compter sur cet argent pour le gîte et le couvert. Un grade supérieur s'accompagne d'une meilleure paye. Si vous êtes officier, vous pouvez maintenir un train de vie confortable.

INTERMÉDIAIRE MILITAIRE

Votre contact principal dans la hiérarchie est votre officier supérieur, qui vous transmet vos instructions et assume la responsabilité de vos succès et de vos échecs.

Choisissez une entrée dans la table « Supérieur hiérarchique » pour savoir qui vous assigne vos missions ou laissez le hasard en décider.

SUPÉRIEUR HIÉRARCHIQUE

d6 Officier

- 1 **Vétérant chevronné.** Votre supérieur est un officier aguerri qui a connu les horreurs des batailles. Pour soulager la douleur des souvenirs ou des blessures, il compte sur quelque exutoire, qu'il s'agisse de la prose de son auteur favori ou d'un vice.
- 2 **Contremaître.** Cet officier de mauvais poil aboie ses ordres, vous houssille pour le moindre faux pas et s'attend à ce que chacune de vos missions se traduise par un échec. Éducation à la dure ou tyrannie gratuite ?
- 3 **Officier protecteur.** Un officier bienveillant qui hésite à vous exposer au danger et vous rappelle sans cesse de rester prudent.
- 4 **Soldat amer.** Votre supérieur nourrit une rancœur tenace à l'égard de l'ennemi. Il saisit la moindre occasion de faire payer cet adversaire, quitte à mettre votre groupe en grand péril.
- 5 **Supérieur optimiste.** Cet officier gonflé d'espoir sait qu'une nouvelle ère de paix est à l'horizon. Il faut juste que vous accomplissiez quelques ultimes missions et tout sera enfin terminé.
- 6 **Meneur pieux.** Votre supérieur est guidé par la foi. Il est convaincu que vos triomphes et vos défaites reposent entre les mains divines et que vous n'êtes que les instruments de cette volonté.

REPRÉSENTANTS MILITAIRES

Bien des choses ont pu vous mener à rejoindre une force militaire et une armée peut aussi avoir ses raisons de querir vos services. Les individus dotés de certains talents contribuent à toute une palette de missions, de l'infiltration aux opérations ésotériques, en passant par la diplomatie et la stratégie. Vos exploits passés ou les aspirations de votre famille ont pu vous guider vers une carrière militaire, que vous vous estimiez ou non bâti pour cette existence.

La table « Rôles militaires » fournit quelques idées de fonctions que vous pouvez assumer au service d'un tel mécène, avec les historiques le plus souvent associés à chacune.



RÔLES MILITAIRES

Rôle	Historiques
Combattant	Criminel, Héros du peuple, Marin, Sauvageon, Soldat
Tacticien	Acolyte, Héros du peuple, Noble, Sage, Sauvageon, Soldat
Auxiliaire médical	Acolyte, Ermite, Héros du peuple, Sage, Soldat
Éclaireur	Enfant des rues, Ermite, Marin, Sauvageon, Soldat
Provocateur	Acolyte, Artiste, Charlatan, Criminel, Noble
Espion	N'importe lequel

QUÊTES MILITAIRES

Une unité militaire peut être amenée à accomplir bien des tâches demandant puissance et finesse. Du succès de vos missions dépendra parfois la paix fragile avec une nation rivale ; en d'autres situations, le risque sera de provoquer une guerre sanglante entre plusieurs royaumes.

Ou alors, votre groupe aura pour instructions d'affronter des rivaux dans un conflit en cours pour influencer son évolution. Les autres compagnies mercenaires, les résistants armés et les monstres attirés par le sang constituent d'autres menaces récurrentes.

La table « Quêtes militaires » présente quelques types de missions que vous pourriez être tenus d'accomplir.

QUÊTES MILITAIRES

d6 Quête

- 1 **Mission éclair.** Vous assurez une frappe rapide, tactique et dévastatrice contre une force ennemie.
- 2 **Opérations défensives.** Vous devez préserver la sécurité d'un site important comme un foyer de population, une réserve d'approvisionnement, ou encore un pont ou port stratégique.
- 3 **Forces spéciales.** On vous a confié une opération secrète derrière les lignes ennemis. Cette tâche, proche du travail réservé aux espions et assassins, s'avère plus vaste. Vous devrez saboter le matériel de l'adversaire ou exécuter des frappes contre des cibles clefs.
- 4 **Reconnaissance.** Vous recueillez des informations sur les effectifs ennemis, leurs positions, déplacements, itinéraires et sites de ravitaillement.
- 5 **Traque.** On vous a chargés de retrouver des cibles importantes et dangereuses pour les éliminer ; déserteurs, forces spéciales ennemis ou engins de guerre magiques devenus incontrôlables.
- 6 **Siège.** Vous avez pour mission d'entamer le siège d'une forteresse ennemie ou, à l'inverse, de mettre fin au blocus en cours d'une citadelle alliée.

GUILDE

Le groupe fait le pouvoir. Une abeille, c'est casse-pied, mais personne ne va chercher de noix à l'essaim.

TASHA

Votre groupe est lié à un puissant consortium de professionnels qui coopèrent pour leur bien mutuel. Vous êtes peut-être des membres de longue date d'une telle guilde, issus d'une famille d'artisans ou de marchands qui vous a légué cette allégeance, à moins que vous ne vous démeniez pour être admis sur vos propres mérites. Si vous servez dignement les intérêts de la guilde, elle s'engage à prendre soin de vous. Une guilde qui gaspille ses meilleurs atouts gère en effet très mal ses affaires.

TYPES DE GUILDES

Bien des horizons professionnels peuvent se retrouver au sein d'une même structure. Un conglomérat de forgerons, joailliers, charpentiers, tailleurs, alchimistes, scribes et sages pourrait ainsi constituer une guilde. Quel que soit leur métier, ces experts partagent relations, ressources, matériaux, outils et moyens d'influence, le tout pour le bénéfice commun. De même, marchands et autres commerçants peuvent se réunir en guildes. Des barons du négoce qui dirigent une cité ou une nation par une solide emprise de l'économie, ou un réseau d'aubergistes partageant informations et réapprovisionnement, voilà en quoi peut consister la tête d'une guilde. Une guilde peut aussi cristalliser des activités plus inquiétantes, comme le trafic de marchandises terrifiantes : monstres redoutables, savoir pernicieux ou âmes.

Choisissez une sorte d'organisation dans la table « Types de guildes » ou laissez le hasard en décider.

TYPES DE GUILDES

d6 Guilde

- 1 **Gilde d'artisans.** Ce conglomérat d'artisans met ses ressources et son influence en commun pour assurer un flux continu d'or dans toutes ses affaires.
- 2 **Consortium de marchands.** Ces entrepreneurs ne créent pas les marchandises qu'ils vendent, mais les proposent savamment à leurs futurs propriétaires. Et quand quelque chose manque à leur catalogue, ils sauront le trouver.
- 3 **Association de faiseurs de miracles.** Ces artisans portés sur la magie agrémentent la marchandise physique d'effets magiques. La rumeur raconte qu'ils savent aussi débarrasser les objets enchantés de toute magie et qu'ils rachètent ou troquent volontiers le butin des aventuriers.
- 4 **Change.** Ces marchands s'intéressent à toutes les formes de monnaie ; ils sont banquiers, prêteurs sur gages et autres contacts essentiels pour les aventuriers et les individus brassant de grosses sommes. Ils échangent les pièces contre des gemmes, mais trouvent tout aussi facilement acheteur pour des reliques et des œuvres d'art « retrouvées ».
- 5 **Faction philosophique.** Ces personnes aux idées compatibles adhèrent à certains enseignements et propagent la bonne parole au gré de services et des formations qu'ils prodiguent.
- 6 **Traiquants d'identité.** Ces marchands énigmatiques achètent et vendent documents, souvenirs et autres attributs d'une existence complète, marchandises très recherchées par quiconque a un besoin impérieux de nouveau départ.



UN HÉROS AFFRONTÉ LE BRUTACIEN QUI PROTÈGE
L'INFÂME MAÎTRE DE LA GUILDE DES BOULANGERS.

PRIVILÉGES DE GUILDE

Votre mécène de groupe étant une guilde, vous recevez les priviléges suivants. Ces priviléges passent par une contribution annuelle à la guilde de 15 po (qui remplace les éventuels frais mensuels de 5 po des personnages dotés de l'historique Artisan de guilde). Ces cotisations financent les services et activités de la guilde.

Équipement. Vous avez accès aux outils spécialisés, laboratoires, bibliothèques et autres ateliers des locaux de votre guilde. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique avec des outils d'artisan en vous servant du matériel de la guilde, vous appliquez le double du votre bonus de maîtrise au lieu du simple bonus.

Formation. La guilde compte des instructeurs compétents dans tous les sujets qui la concernent. Lorsque vous entreprenez l'activité d'intermède « se former » (telle que décrite dans le *Player's Handbook* et le *Guide complet de Xanathar*), le temps de formation est réduit de moitié si vous étudiez un sujet de prédilection de la guilde. C'est le MD qui décide si la guilde dispose d'instructeurs disponibles pour un domaine donné.

Locaux. Vous pouvez séjourner à la maison des corporations de votre organisation. Les chambres, comparables à celles d'une auberge confortable, vous sont proposées à un tarif modeste (5 pa par jour).

Ressources. Vous pouvez profiter des nombreuses relations de la guilde pour trouver des matériaux exotiques, composantes de sort ou objets magiques, ou des acheteurs intéressés par ces produits (activité d'intermède dans le *Dungeon Master's Guide* et le *Guide complet de Xanathar*). Vous pouvez localiser ou vendre des marchandises légales grâce aux ressources de la guilde, tous les prix penchant en votre faveur de 10 %.

CONTACT DE GUILDE

Même si vous êtes un membre reconnu de l'organisation, vous ne pouvez espérer mobiliser l'attention du maître de la guilde quand cela vous chante. Vos supérieurs dans la guilde gèrent les contrats de travail, réquisitionnent les ressources et facilitent les contacts du groupe avec les individus les plus adaptés à chaque entreprise.

Choisissez une entrée dans la table « Contacts de guilde » pour savoir qui fait le lien entre l'organisation et vous ou laissez le hasard en décider.

CONTACTS DE GUILDE

d6 Contact

- 1 **Le perfectionniste.** Votre contact, artisan talentueux mais obsessionnel, se consacre entièrement à sa quête de la création parfaite qui marquera l'œuvre de sa vie et assurera sa postérité. La vertu et le vice finissent par se confondre dans sa recherche effrénée des plus beaux matériaux et des idées les plus grisantes.
- 2 **Superviseur attentif.** Un représentant de la guilde se penche personnellement sur la mission de votre groupe. Il suit vos exploits de près et sait tout de vos aventures avant même que vous lui en fassiez part. Malgré l'ampleur déroutante de son savoir, il brûle à l'idée de chapeauter votre travail.
- 3 **Bienfaiteur secret.** Qui que soit votre intermédiaire, il ne communique pas directement avec vous. Ils vous fait livrer ses notes par missives ou messager. Aucun membre de la guilde ne semble le connaître, du moins personne ne l'admet. Quoi qu'il en soit, ses renseignements restent précieux et il paie rubis sur l'ongle.
- 4 **Mentor avisé.** Vous avez beau accomplir plus que correctement vos missions et produire un travail de qualité, rien n'est assez bon pour votre contact. Cette personne ne manque jamais une occasion de vous rappeler vos lacunes et votre inertie. Est-elle amère au point de fustiger sans discernement ou a-t-elle perçu votre potentiel et cherche-t-elle à éviter que vous vous reposiez sur vos lauriers ?
- 5 **Guide golem.** Votre intermédiaire de guilde est l'âme d'un artisan défunt préservée dans le corps d'un artificiel. Ce golem sage et très instruit a du mal à cerner le passage du temps et la condition de ce monde, si différent de celui de son époque.
- 6 **Muse déchue.** Votre contact est un céleste déchu. Qu'il regrette ses propres écarts ou qu'il soit en quête de vengeance, il vous fait profiter de l'inspiration divine, vous et la guilde. D'une certaine façon, il semblerait que votre groupe et l'organisation ravivent son espoir d'ascension.

REPRÉSENTANTS DE GUILDE

Membre d'une guilde, vous êtes peut-être un artisan qui exerce directement le domaine spécialisé de l'organisation, à moins que votre destin concorde avec les intérêts de la guilde. Ou alors, vous lui fournissez des services peu adaptés à ses membres. Ainsi, gardes, explorateurs, négociateurs et espions s'avèrent très utiles pour une guilde qui ne traite par ailleurs que de marchandises, de divertissement ou de produits et services moins recommandables. Les compétences les plus prisées par la guilde dépendront aussi de son respect de la loi, absolu ou plus approximatif, et de la transparence de ses intérêts.

La table « Rôles de représentant de guilde » propose quelques postes que vous pourriez assurer au sein de l'organisation et les historiques qui y sont souvent associés.

RÔLES DE REPRÉSENTANT DE GUILDE

Rôle	Historiques
Chercheur	Acolyte, Artisan de guilde, Artiste, Sage
Négociateur	Artisan de guilde, Artiste, Charlatain, Marin, Noble
Saboteur	Artisan de guilde, Charlatain, Criminel, Enfant des rues, Soldat
Garde	Criminel, Héros du peuple, Marin, Sauvageon, Soldat
Explorateur	Acolyte, Artisan de guilde, Héros du peuple, Marin, Sauvageon
Expert	N'importe lequel

QUÊTES DE GUILDE

Membre d'une guilde, vous êtes amené à pratiquer votre talent au service de l'organisation. Vous êtes tenu d'entreprendre diverses tâches, pour le compte de la guilde ou d'un client influent. La concurrence acharnée du monde des affaires jonche votre parcours de défis posés par des rivaux et de situations qui risquent de vous rebouter.

La table « Quêtes de guilde » présente quelques exemples du type de tâche que votre guilde vous confiera.

QUÊTES DE GUILDE

d6 Quête

- 1 **Livraison de marchandises.** Vous devez livrer une commande à un client ou partenaire important de la guilde. Cette livraison doit intervenir dans des délais stricts, quels que soient les obstacles que vous rencontrerez.
- 2 **Acquisition de matériaux.** Votre guilde doit se procurer des matériaux rares et difficiles à trouver, que ce soit pour un projet interne ou pour un client. Votre groupe doit réunir les ingrédients manquants, disponibles en un site dangereux ou auprès d'un propriétaire récalcitrant, avant qu'un rival ne mette la main dessus.
- 3 **Éliminer un rival.** Un concurrent a humilié la guilde une fois de trop ; il est temps que cela cesse. Votre groupe a pour mission de s'assurer que ce rival n'entache plus jamais la réputation de la guilde. Saurez-vous le faire tomber définitivement en disgrâce ou faudra-t-il recourir à des mesures plus radicales ?
- 4 **Le chef-d'œuvre.** Une œuvre d'art sublime promise à un client influent, créée par la guilde ou acquise par le biais d'agents, a disparu. Vous devez en retrouver la trace et la récupérer avant qu'il ne soit trop tard et que la guilde n'en subisse les conséquences.

d6 Quête

- 5 **Le collectionneur.** Votre guilde a pour tâche de créer ou d'acquérir quelque merveille pour un collectionneur aussi riche que mystérieux. Les membres de la guilde qui étaient chargés de cette mission avant vous (et ont échoué) sont portés disparus. Le collectionneur a promis de restituer vos camarades si vous lui procurez ce qu'il cherche, mais si vous échouez à votre tour, vous viendrez vous ajouter à sa collection.
- 6 **L'heure de la note.** Votre maître de guilde jouit de son statut prestigieux grâce un marché conclu avec une puissance surnaturelle. Il est désormais temps d'acquitter sa part du marché, ce qu'il cherche à éviter à tout prix. Vous devez vaincre ce qui s'apprête à percevoir le paiement ou trouver un autre moyen de régler la note.

ORDRE RELIGIEUX

Mais oui, servez donc un ordre religieux ; vous vous retrouverez larbin du grand prêtre bien assez tôt car, figurez-vous, c'est aussi ça la volonté divine.

TASHA

Votre groupe officie au service d'une institution religieuse. Avoir un ordre religieux comme mécène, ce n'est pas juste constituer un groupe dont chaque membre partage la même foi. L'administration du culte, avec ses ressources, ses objectifs et sa hiérarchie, parraine et guide directement vos aventures.

TYPES D'ORDRES RELIGIEUX

Tous les ordres religieux ne représentent pas une alliance de fidèles dévoués à de pieux idéaux. Votre groupe peut réunir des dévots au service d'une cause de votre culte ou une troupe de cyniques qui profitent d'ouailles fortunées. Votre foi partagée pourrait vous pousser à traquer les suppôts du mal ou à repousser les invasions d'autre-monde, à protéger les faibles contre l'oppression ou à répandre les enseignements de votre religion en territoire hostile. À moins que vous ne serviez une hiérarchie corrompue en éliminant discrètement ses ennemis ; pour autant, même un mercenaire blasé peut faire un croyant sincère s'il est témoin de miracles.

Choisissez un genre de mécène dans la table « Types d'ordres religieux » ou laissez le hasard en décider.

TYPES D'ORDRES RELIGIEUX

d6 Ordre religieux

- 1 **Chasseurs de morts-vivants.** Cette communauté d'érudits et de chasseurs de monstres reste à l'affût des morts qui ne connaissent pas le repos, qu'elle traque jusque dans leurs antres pour leur promettre le vrai trépas.
- 2 **Pieux érudits.** Cette fédération prise le savoir et les écrits en relation avec son dieu. Elle rassemble des livres saints et archive la biographie de prophètes et thaumaturges.
- 3 **Collectionneurs de reliques.** Cet ordre de moines archéologues cherche à remplir son temple-musée de reliques légendaires.
- 4 **Missionnaires.** Cet ordre, convaincu que la religion doit valoriser la civilisation, sillonne les confins du monde pour aider les opprimés tout en éveillant leur foi par son exemple vertueux.
- 5 **Inquisiteurs militants.** Cette hiérarchie rigide et dogmatique cherche à éradiquer toutes les menaces à ses valeurs.
- 6 **Prophètes de malheur.** Cet ordre est convaincu que le monde touche à sa fin. Mais aussi que persuader chacun de cette fatalité reste le seul moyen de l'éviter.

PRIVILÉGES D'ORDRE RELIGIEUX

Votre mécène de groupe étant un ordre religieux, vous recevez les priviléges suivants.

Équipement. Chaque membre du groupe dispose d'un symbole sacré ou d'un focaliseur druidique, même s'il n'en a pas besoin pour ses incantations. Chacun d'entre vous détient aussi un livre de prières, rites et écritures de votre foi.

Maîtrises. Chaque membre du groupe reçoit la maîtrise de la compétence Religion, s'il n'en dispose pas déjà.

Service divin. En cas de besoin, votre groupe peut solliciter l'assistance magique des prêtres de votre foi. Un PNJ clerc ou druide de votre foi peut lancer des sorts du 5^e niveau ou inférieur (s'il est lui-même de niveau suffisant) pour rendre service à votre groupe, sans frais. Le lanceur fournit les éventuelles composantes matérielles coûteuses demandées par le sort, pour peu que votre situation l'exige et que vous soyez dans les bonnes grâces du culte.

INTERMÉDIAIRE RELIGIEUX

Votre ordre a beaucoup de fidèles. Il peut s'agir d'un cloître de prêtres érudits pour qui votre groupe constitue l'organe aventurier de l'ordre ou d'une légion de paladins qui fait appel à la finesse de votre équipe quand les épées et les boucliers ne suffisent plus. Vos instructions émanent peut-être directement d'une entité immortelle que vous vénérez ou d'un agent plus terrestre, comme un grand prêtre ou un archidruide.



DES ACOLYTES SE PRÉPARENT POUR LA FÊTE DU COUATL.

Choisissez une entrée dans la table « Intermédiaire religieux » pour savoir qui vous assigne vos missions ou laissez le hasard en décider.

INTERMÉDIAIRE RELIGIEUX

d6 Intermédiaire

- 1 **Langue de l'ombre.** Une mystérieuse voix de l'ordre guide vos pas, mais craint d'être découverte par un puissant culte rival.
- 2 **Créateur inspiré.** Un artisan de talent transmet la volonté divine par le biais d'œuvres ou de chants prophétiques.
- 3 **Écrit mystérieux.** La traduction en cours d'un texte sacré et secret vous divulgue étape par étape une destinée divine.
- 4 **Inquisiteur féroce.** Un hiérarque impitoyable vous intime de purger une région, l'ordre ou vous-même de toute forme de vice ou de corruption.

d6 Intermédiaire

- 5 **Guérisseur adoré.** Un guérisseur célèbre vous oriente au mieux dans vos pérégrinations, même si les raisons de ses choix restent floues jusqu'à ce que vous soyez rendus.
- 6 **Voix de la divinité.** Des messages d'outre-monde vous enjoignent à entreprendre des quêtes divines.

MEMBRE D'ORDRE RELIGIEUX

Votre devoir principal au sein de l'ordre consiste à étendre le rayonnement de votre dieu. Cela passe par le prosélytisme et l'accomplissement de services religieux, en passant par l'administration de châtiments divins et la recherche de reliques perdues. Outre ces offices, les besoins de votre ordre peuvent varier grandement. Votre mécène compte sur les compétences très spécifiques de votre groupe ou obéit simplement à quelque caprice divin.

La table « Rôles de membre d'ordre religieux » propose quelques postes que vous pourriez assurer au sein de l'organisation et les historiques qui y sont souvent associés.

RÔLES DE MEMBRE D'ORDRE RELIGIEUX

Rôle	Historiques
Conseiller	Acolyte, Enfant des rues, Ermite, Héros du peuple, Sage
Protecteur	Acolyte, Criminel, Héros du peuple, Sauvageon, Soldat
Ascète	Acolyte, Artiste, Ermite, Sage, Soldat
Inquisiteur	Acolyte, Criminel, Marin, Noble, Soldat
Émissaire	Acolyte, Artiste, Charlatan, Marin, Noble
Élu	N'importe lequel

QUÊTES D'ORDRE RELIGIEUX

Les services que vous fournissez à votre ordre religieux dépendent essentiellement de la divinité servie et des aptitudes du groupe. Dans tous les cas, chaque ordre se heurte à des cultes antagonistes, adversaires dont la rivalité avec votre ordre reproduit le conflit entre vos dieux respectifs. Certains ordres traquent également les fiélons, morts-vivants ou autres créatures perçues comme abominations, dans l'espoir de débarrasser le monde de leur influence néfaste. D'autres cherchent à éradiquer les hérétiques, réels ou fantasmés, pour prouver la suprématie de leur divinité.

La table « Quêtes d'ordre religieux » donne quelques exemples de la manière dont vous pouvez servir et honorer votre dieu ou déesse.

QUÊTES D'ORDRE RELIGIEUX

d6 Quête

- Évasion sécurisée.** Une bande de fidèles s'est perdue en territoire hostile à votre ordre. Vous devez la retrouver et l'escorter jusqu'en lieu sûr.
- Récupération de relique.** Vous cherchez un symbole perdu de l'ordre qui se cache en un site périlleux, à moins qu'il soit aux mains de l'ennemi.
- Chasse aux sorcières.** Vous traquez une cellule de fanatiques qui mettent votre ordre en péril, voire l'ensemble des mortels.
- Pèlerinage désespéré.** Vous protégez des membres de l'ordre participant à un pèlerinage à travers des contrées dangereuses.
- Contre l'hérésie.** Vous remontez à la source blasphématoire qui s'est enracinée au sein de l'ordre.
- À corps perdu contre la prophétie.** Un ordre rival est sur le point d'accomplir une prophétie aux conséquences funestes. Tous vos efforts visent à saper leur programme impie.

ORGANISATION CRIMINELLE

Commettre des crimes ? Pour quoi faire ? À quoi bon dépouiller les gens quand on est assez vive pour les transformer en crapaud ?

TASHA

Un réseau de criminels emploie votre groupe. Vous êtes membres établis à part entière de l'organisation ou de nouveaux venus qui doivent faire leurs preuves et montrer qu'ils sont dignes de confiance. Votre groupe sert peut-être cette pègre contre votre gré : vous êtes redévable à ces criminels en raison d'une mission qui a mal tourné, pour avoir tué la mauvaise personne ou simplement parce que vous êtes issu d'une famille en conflit avec des gens puissants et sans scrupule.

TYPES D'ORGANISATIONS CRIMINELLES

Ces organisations vont de la guilde de voleurs locale aux consortiums de princes marchands corrompus, en passant par les cercles d'envahisseurs venus d'ailleurs qui infiltrent la société pour servir leurs sinistres desseins. Quelle que soit la forme prise, l'organisation cherche essentiellement à accroître la richesse de ses membres, au détriment du reste de la communauté.

Mais il peut aussi s'agir d'une organisation souterraine réunissant des individus bien intentionnés qui luttent contre un pouvoir perverti. Comme association au grand cœur, on pense aux bandes de hors-la-loi vaillants qui détournent les impôts du baron cruel pour le bien des opprimés et aux déserteurs intraitables qui luttent contre les envahisseurs de leur patrie.

Choisissez un type d'organisation dans la table « Types d'organisations criminelles » ou laissez le hasard en décider.

TYPES D'ORGANISATIONS CRIMINELLES

d6 Organisation

- Gilde de voleurs.** Un rassemblement hétéroclite de voleurs, espions, contrebandiers et autres canailles à la tête de l'activité criminelle d'un secteur de la ville.
- Association d'assassins.** La gagne-pain du réseau n'est autre que la mort. Les membres de cette association se spécialisent comme surineurs, empoisonneurs, nettoyeurs de cadavres et autres métiers liés au meurtre. Cette organisation est motivée par le profit ou œuvre au service d'une cause plus vaste.



Ott ORTEIL-D'ACIER TIENT LE BOCAL
DE SYLGAR, LE CÉLÈBRE POISSON
DU SEIGNEUR DU CRIME XANATHAR.

d6 Organisation

- 3 **Trafiquant en armes magiques.** Cette organisation monopolise le marché des instruments magiques meurtriers. Elle monnaye ses services et produits et accumule une puissance magique stupéfiante pour qui en a les moyens.
- 4 **Flotte de pirates.** Cette alliance de capitaines pirates réunie sous le pavillon d'un seul amiral adhère à un code strict de l'honneur. La flotte ne se rassemble que pour faire face à une menace extérieure.
- 5 **Voleurs de corps.** Cette organisation se compose essentiellement, sinon complètement, de créatures qui en possèdent d'autres ou se font passer pour elles. Elles cherchent à prendre la place de gens influents de la société.
- 6 **Voleurs de pensées.** Ces criminels psychiques s'immiscent dans l'esprit de leurs cibles pour voler leurs secrets et cacher leur existence.

PRIVILÈGES D'ORGANISATION CRIMINELLE

Votre mécène de groupe étant une organisation criminelle, vous recevez les priviléges suivants.

Cachettes. L'organisation entretient des refuges et autres planques, répartis sur toute une région. Votre groupe sait localiser ces cachettes qui passent pour le reste inaperçues et peut y maintenir un train de vie pauvre sans frais. Si vous révélez une telle cachette, volontairement ou non, vous fâcheriez l'organisation et risqueriez fort de ne plus pouvoir profiter de ces gîtes.

Contrebande. Vous avez accès aux produits de contrebande de votre organisation, comme divers poisons et drogues. Vous ne bénéficiez d'aucune remise sur ces articles, mais vous trouverez toujours où les acheter.

Établissements de l'organisation. L'organisation détient plusieurs établissements qui servent essentiellement à blanchir l'argent. Vous bénéficiez d'une remise de 5 % lorsque vous achetez dans une telle boutique. Le MD décide quels sont les produits et services disponibles.

Missions. L'organisation ne vous rémunère pas directement, mais vous confie des tâches spécifiques pour le compte de ses clients ou d'elle-même. Quelqu'un fait appel à l'organisation pour accomplir une tâche (comme un assassinat) et le syndicat reverse 85 % du forfait à votre groupe. Si l'objectif est simplement d'enrichir l'organisation (comme dans le cas d'un casse), vous pouvez ainsi garder 85 % du magot. Certaines associations prélèvent plus ou moins de 15 %, à la discrétion du MD.

Recéleurs. Les membres ou associés de votre organisation sont spécialisés dans la vente de marchandise volée, service auquel vous avez également accès. Les recéleurs sont très utiles, non seulement pour revendre des produits illicites, mais aussi des articles onéreux comme des œuvres d'art et des objets magiques. Dans le cas des objets magiques, c'est le moyen de s'affranchir de la tâche visant à trouver un acheteur (activité d'intermède décrite dans le *Dungeon Master's Guide* et dans le *Guide complet de Xanathar*), dont se chargera le recéleur. Lorsque vous faites appel à un recéleur de l'organisation, vous ne risquez pas de vous exposer ou de commettre un impair, mais votre mécène préleve 20 % du prix de vente comme commission.

INTERMÉDIAIRE CRIMINEL

Tout membre de l'organisation y assure un rôle. Vous rendez des comptes à un contact qui gère votre contribution en vous confiant des missions, en prélevant la commission du mécène de votre butin et en s'assurant que vous soyez rémunérés lors des opérations menées pour d'autres clients.

Vous passerez par cet intermédiaire chaque fois que vous souhaiterez contacter des membres plus éminents de l'organisation.

Choisissez une entrée dans la table « Intermédiaires criminels » pour savoir qui fait le lien entre l'organisation et vous ou laissez le hasard en décider.

INTERMÉDIAIRES CRIMINELS

d6 Intermédiaire

- 1 **Mentor personnel.** Ce membre de longue date de l'organisation, qui vous a pris sous son aile lorsque vous étiez jeune, est pour vous comme un père ou une mère.
- 2 **Gavroche.** Un individu d'aspect inoffensif, comme un mendiant ou un subalterne, sait vers qui vous aiguiller selon la situation.
- 3 **Ancien représentant de l'ordre.** Votre contact était naguère (ou est peut-être toujours) membre des forces locales de l'ordre. Il connaît tous les rouages de la loi dans la région, ce qui explique sa paranoïa récurrente.
- 4 **Bon vivant.** Le patron d'un antre du vice local (jeux d'argent, drogues ou autres plaisirs) vous porte assistance lorsqu'il n'est pas accaparé par sa propre débauche.
- 5 **Traître.** Vous savez que votre intermédiaire a trahi l'organisation, mais son influence est telle que vous n'osez pas vous le mettre à dos, du moins pas encore.
- 6 **Royauté criminelle.** Votre intermédiaire, membre de la noblesse ou royauté locale, sert l'organisation à l'insu de la plupart. Les raisons de ses liens avec votre mécène demeurent un grand mystère.

MEMBRE DE L'ORGANISATION CRIMINELLE

Que vous soyez vaurien de longue date ou jeune loup dans le milieu, vous courrez après la fortune, le renom et l'influence au sein d'un réseau criminel. Une telle organisation, motivée par le profit, emploie des agents aux talents très divers. La souplesse et la créativité s'avèrent vitales, non seulement pour exploiter les nouvelles perspectives, mais aussi pour se soustraire à la loi. Vous incarnez des talents rares et une expérience qui vous placent en première ligne des opérations criminelles les plus audacieuses.

La table « Rôles au sein de l'organisation » propose quelques postes que vous pourriez assurer au sein du réseau et les historiques qui y sont souvent associés.

RÔLES AU SEIN DE L'ORGANISATION

Rôle	Historiques
Cambrioleur	Criminel, Enfant des rues, Héros du peuple, Noble, Sauvageon
Gros bras	Artiste, Criminel, Marin, Sauvageon, Soldat

Rôle	Historiques
Escroc	Acolyte, Artiste, Charlata, Criminel, Enfant des rues, Noble
Nettoyeur	Acolyte, Artisan de guilde, Charlata, Noble, Soldat
Cerveau	Acolyte, Criminel, Héros du peuple, Noble, Sage
Taupe	N'importe lequel

QUÊTES CRIMINELLES

Vos missions en tant que membre de l'organisation ne se limitent pas à quelques arnaques ou vols à la tire. Votre savoir-faire vous fait coopérer dans le cadre de grosses affaires, promesses de périls mais aussi de coquettes récompenses. La loi locale reste votre ennemi le plus coriace, mais les rivaux de la pègre vous donnent aussi du fil à retordre (et deviennent parfois vos cibles).

La table « Quêtes criminelles » explore le type de travail que l'organisation peut vous amener à réaliser.

QUÊTES CRIMINELLES

d6 Quête

- 1 **Acquisition et récupération.** Vous mettez la main sur certains biens pour l'organisation. Vous volez des documents importants ou nettoyez des sites qui serviront de cachettes.
- 2 **Casses.** Vous préparez et exécutez des cambriolages d'envergure qui font appel à toutes les compétences de votre équipe.
- 3 **Guerre des gangs.** Vous vous assurez que les autres réseaux criminels n'empiètent pas sur vos plates-bandes.
- 4 **Coercition.** Vous contrainez les membres corrompus, têtus et cupides du réseau à servir les intérêts de l'organisation et à se soumettre à ses règles.
- 5 **Assassinat.** Vous éliminez des gens importants, du genre à s'entourer de gardes du corps et de systèmes de protection sophistiqués.
- 6 **Renverser les puissants.** Votre réseau a beau être criminel et ses méthodes illicites, vos buts restent vertueux. Vous épatez la population désarmée contre l'exploitation du pouvoir.

SOUVERAIN

Gouverner ne m'a jamais vraiment intéressée, d'autant que tous ces titres, ça fait tellement guindé. Alors que « reine sorcière », ça sonne plutôt juste, vous ne trouvez pas ?

TASHA

Un meneur sans alliés ne reste pas longtemps meneur. Vous servez un souverain, figure nationale ou autre, aux desseins duquel vous contribuez coûte que coûte.

Agents d'un souverain, vous officiez comme diplomates ou hommes de main, espions ou combinards, samaritains ou liquidateurs. Votre tâche au sein du système consiste à préserver le statu quo ou à œuvrer en marge de la loi pour éviter la guerre, voire pire. La politique, l'espionnage et le mystère font partie intégrante de votre monde, de même que l'espoir et la fragile promesse de paix.

TYPES DE SOUVERAINS

Le terme souverain englobe ici tout ce qui va du chef d'un gouvernement au meneur d'une puissante institution privée. Reines, chefs de clan, sultans et rajas remplissent parfaitement ce rôle d'individus puissants qui peuvent parrainer un groupe d'aventuriers. Ceux qui aspirent à ces titres suprêmes ; sénateurs matois, héritiers du trône et personnalités influentes, peuvent aussi assumer ce statut. Au moment de choisir ou de créer un souverain pour le groupe, songez à ce qu'il dirige : une organisation gouvernementale ou un autre type d'alliance. Bien que cette section imagine votre mécène à la tête d'un pays ou autre entité nationale, il pourrait gérer une puissante division privée, une entreprise aventureuse et sophistiquée, ou simplement mener son propre culte de la personnalité. Pensez également à l'ampleur de son organisation. Espionner à l'échelle internationale peut donner lieu à des frasques susceptibles de changer la face du monde, mais opérer dans l'ombre du maire d'une bourgade difficile vous lie plus directement au lieu et à sa population.

Choisissez un type de noble dans la table « Types de souverains » ou laissez le hasard en décider.

TYPES DE SOUVERAINS

d6 Souverain

- 1 **Doyen du village.** Le chef parcheminé d'une localité, autorité morale et citoyenne.
- 2 **Jeune noble.** Un aristocrate ambitieux compte remodeler la société selon sa vision du monde.
- 3 **Administrateur échoué.** Un meneur tente désespérément de garder les siens en vie dans une contrée sauvage à laquelle personne n'est préparé.
- 4 **Dirigeant ressuscité.** Le chef adoré d'une tribu est revenu d'entre les morts et cherche à faire revivre la gloire d'autan.
- 5 **Éminence grise.** Une mystérieuse personnalité manipule le chef fantoche de la nation pour orchestrer le véritable programme du gouvernement.
- 6 **Héritier dépossédé.** L'héritier légitime du trône peine à reprendre le pouvoir spolié par un superbe imposteur.



PRIVILÉGES DE SOUVERAIN

Votre mécène de groupe étant un souverain, vous recevez les priviléges suivants.

Accès aux élites. Tant que vous servez ce souverain, les échelons supérieurs de la société vous ouvrent les bras. Votre mécène peut vous donner l'accès aux couloirs du pouvoir, des palais aux quartiers généraux militaires en passant par les domaines de la noblesse et les secrets d'État. Vous pouvez aussi espérer qu'il vous fasse profiter de priviléges de son statut, comme l'accès à des réceptions diplomatiques ou la protection de la garde royale.

Dépenses. Votre mécène rembourse les dépenses extraordinaires intervenant en mission. Vous devez en garder le compte et pouvoir justifier ces dépassements, mais tout ce qui est frais de voyage, matériel ordinaire et services classiques est systématiquement défrayé.

Immunité. Tant que vous restez dans les bonnes grâces du souverain, vous jouissez d'une quasi-immunité judiciaire sous la juridiction de votre mécène. Vous bénéficiez aussi d'une grande latitude sur la manière de procéder lorsque vous exécutez ses ordres, la loi ne constituant pas un obstacle. Si vous commettez des crimes graves, surtout s'ils ne servent aucune mission ou s'avèrent gratuits, vous êtes pratiquement assuré de perdre le soutien de votre mécène.

Salaire. Employé par un mécène souverain, vous recevez un salaire quotidien de 1 po, ou de quoi maintenir un train de vie modeste. À la discrétion du MD, votre salaire augmente ou diminue selon votre employeur, le type de mission et la durée de votre emploi.

INTERMÉDIAIRE DE SOUVERAIN

Vous pouvez profiter de contacts directs avec votre mécène. Cela peut aller de simples audiences à des rencontres secrètes avec le souverain, selon la nature de votre tâche. Dans d'autres cas, le souverain préférera garder ses distances, soit parce qu'il est déjà trop occupé, soit pour pouvoir continuer à nier toute implication avec vos missions. Dans ces conditions, un conseiller ou fonctionnaire supervise vos attributions et assure directement la communication entre vous et le souverain.

Choisissez une entrée dans la table « Intermédiaire de souverain » pour savoir qui fait le lien entre vous et l'institution ou laissez le hasard décider pour vous.

INTERMÉDIAIRE DE SOUVERAIN

d6 Intermédiaire

- 1 **Confident intime.** Un ami ou amant du souverain fait de son mieux pour l'assister.
- 2 **Maître espion.** Un agent secret se salit les mains pour la nation à la place du souverain.
- 3 **Administrateur.** Ce bureaucrate austère, en désaccord avec nombre de mesures imposées par le souverain, n'en accomplit pas moins sa tâche de manière irréprochable.
- 4 **Assistant de direction.** Les responsabilités de ce majordome rigoureux ou autre serviteur du domaine royal dépassent largement sa fonction.
- 5 **Ambassadeur.** Un émissaire en prétraite, bon vivant, s'exprime à mots couverts et en sous-entendus.
- 6 **Assemblée spectrale.** Un conseil composé des fantômes d'anciens régents de la nation se manifeste pour éviter le désastre.

MANDATAIRES

Vous servez un souverain par patriotisme, par sens de la tradition ou pour des raisons plus pragmatiques. Les exigences de votre mécène pourraient vous entraîner dans des intrigues politiques et des menées de cour, mais aussi vous exposer à des ennemis de la nation. À vous et votre souverain de décider si votre œuvre est connue de tous ou relève du secret ; et dans ce dernier cas, ce qui adviendrait si le secret s'éventait.

La table « Rôles de mandataire » propose quelques fonctions que vous pourriez assurer au service du souverain et les historiques qui y sont souvent associés.

RÔLES DE MANDATAIRE

Rôle	Historiques
Conseiller	Acolyte, Héros du peuple, Noble, Sage, Soldat
Ambassadeur	Artisan de guilde, Charlatain, Héros du peuple, Marin, Noble
Agent secret	Artiste, Charlatain, Criminel, Enfant des rues, Soldat
Champion	Criminel, Enfant des rues, Noble, Sauvageon, Soldat
Bouffon	Artiste, Charlatain, Criminel, Enfant des rues, Sauvageon
Confident	N'importe lequel

QUÊTES DE SOUVERAIN

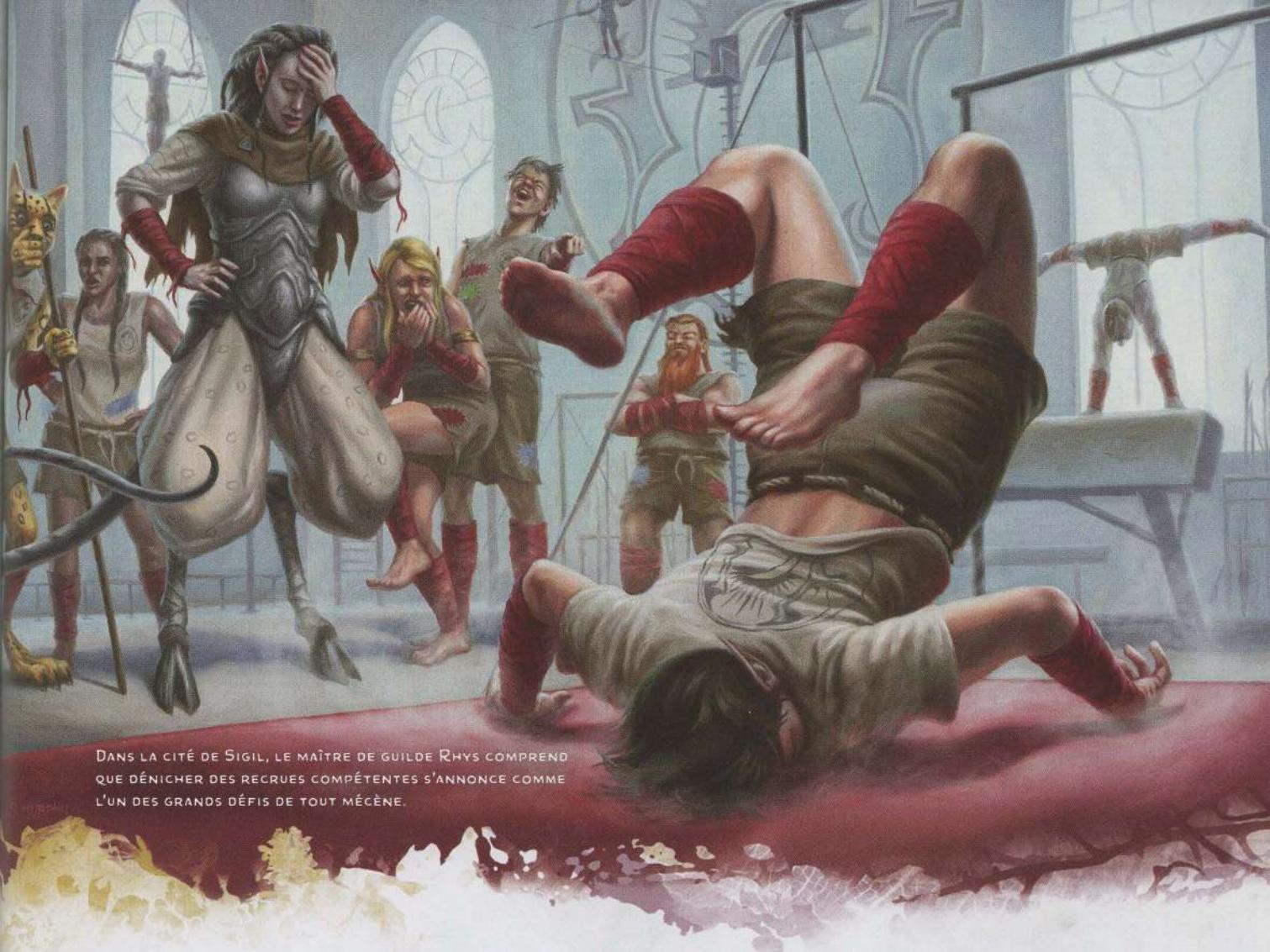
Les services que vous fournissez au souverain dépendent surtout de la nature de celui-ci et du type de nation. Certaines de vos missions passeront par des actes officiels, entrepris au nom du souverain, d'autres se feront plus en secret en veillant à ne surtout pas dévoiler l'implication de votre mécène. Les rivaux politiques, les pays ennemis et les aléas naturels constituent tous des menaces pour la nation du souverain. D'un autre côté, un dirigeant qui sème le chaos, promulgue des décrets tyranniques et met le mode de vie de toute une population en péril risque fort de susciter la rébellion. Dans une telle situation, ses agents vont devoir décider quelles sont leurs vraies valeurs.

La table « Quêtes de souverain » présente quelques-unes des missions que vous pourriez mener pour votre suzerain.

QUÊTES DE SOUVERAIN

d6 Quête

- 1 **Espionnage international.** Vous tentez de voler des renseignements, des symboles nationaux ou des armes supérieures à une puissance ennemie.
- 2 **Ébranler un rival.** Vous cherchez à affaiblir un rival ou à l'éliminer de la course au pouvoir ; un général, un archidruide ou un noble qui prétend au trône.



DANS LA CITÉ DE SIGIL, LE MAÎTRE DE GUILDE RHYS COMPREND QUE DÉNICHER DES RECRUES COMPÉTENTES S'ANNONCE COMME L'UN DES GRANDS DÉFIS DE TOUT MÉCÈNE.

d6 Quête

- 3 **Éradiquer la corruption.** Vous assistez le souverain dans sa réforme gouvernementale visant à éradiquer le vice institutionnel.
- 4 **Noyer le poisson.** Le souverain se fait prendre dans une affaire compromettante. À vous d'occulter ce fâcheux incident.
- 5 **Héritier à l'épreuve.** Vous préparez l'héritier du souverain aux défis qui l'attendent sur le trône.
- 6 **Diplomatie de la dernière chance.** Vous vous efforcez de faire la paix avec une force ou une entité qui menace de décimer votre nation.

ÊTRE SON PROPRE MÉCÈNE

Pour certains joueurs, l'idée de diriger un réseau criminel, une compagnie mercenaire, un collectif d'arcanistes ou autre organisation paraît bien plus grisante que de travailler pour quelqu'un d'autre. Vous serez plus autonomes si vous fondez votre propre affaire, au détriment probable du soutien et de la sécurité du travail.

Quand vous êtes votre propre patron, les priviléges normalement associés aux mécènes sont à votre charge ; si vous êtes à la tête d'une compagnie de mercenaires, par exemple, vous devrez approvisionner votre armurerie au lieu de puiser dans la réserve d'une association existante. L'organisation génère de l'argent, mais vous devrez le dépenser pour qu'elle puisse perdurer.

Si vous êtes à la tête de votre propre association, l'activité d'intermédiaire « gestion d'une entreprise » (cf. *Dungeon Master's Guide*) illustrera très bien les opérations correspondantes. Plusieurs personnages peuvent contribuer à cette activité de concert. Lorsque vous lancez le d100 pour déterminer les résultats de l'entreprise, les jours consacrés par chaque personnage s'ajoutent (sans toutefois dépasser la limite de 30). Si l'entreprise génère des bénéfices, multipliez-les par 4 + le nombre de personnages ayant participé à cette activité d'intermédiaire.

Ne sous-estimez pas la valeur d'un PNJ servant d'intermédiaire pour l'organisation. Un secrétaire, majordome ou apprenti se charge de l'aspect administratif de votre groupe tandis que vous menez vos missions, sans oublier de vous transmettre les pistes qui vous guideront vers votre prochaine aventure !



DANS SON LABORATOIRE,
TASHA S'ENTRETIEN AVEC
LE SEIGNEUR DÉMON GRAZ'ZT PAR
LE BIAIS D'UN MIROIR MAGIQUE.

CHAPITRE 3

RECUEIL DE MAGIE

LA MAGIE RESTE OMNIPRÉSENTE DANS D&D. De nombreuses créatures du multivers de D&D n'existent que par l'influence de la magie, les lanceurs de sorts convertissent quotidiennement des énergies en sortilèges tandis que des pouvoirs surnaturels vrombissent au cœur des objets magiques recherchés par les aventuriers. Ce chapitre se concentre sur ces deux derniers aspects : les sorts et les objets magiques.

Il débute en présentant de nouveaux sorts pour les personnages joueurs comme pour les monstres. Suivent quelques suggestions sur l'aspect personnalisé de vos sorts. Le chapitre vous propose ensuite une sélection de nouveaux objets magiques, notamment des artefacts surpuissants et des objets qui imprègnent le corps du porteur sous forme de tatouages.

C'est le MD qui décide comment les options de ce chapitre figurent dans sa campagne ; il peut en incorporer certaines, toutes ou aucune. Aussi, n'hésitez pas à lui faire part des options qui vous intriguent le plus.

SORTS

Ca alors... Qu'est-ce qui a bien pu arriver aux sorts Tape dans le dos de Mordenkainen, Paroles en l'air d'Evard et tout le toutime ? Je suis pourtant certaine d'avoir fourni tout ce qu'ils m'avaient demandé de transmettre. Faut croire que tout ça est passé aux oubliettes. Quel dommage.

TASHA

Cette section comprend de nouveaux sorts que le MD pourra ajouter à une campagne ; à la disposition des personnages joueurs, mais aussi des monstres. La table Sorts donne la liste des nouveaux sorts, classés par niveau. Elle précise également pour chacun l'école de magie, la nécessité de se concentrer le cas échéant, l'éventuel sous-type rituel et les classes qui y ont accès.

Si vous souhaitez vous servir de certains de ces sorts, parlez-en à votre MD, qui pourra l'autoriser pour certains, pour tous ou pour aucun.

SORTS

Niveau	Sort	École	Conc.	Rituel	Classe
0	Éruption de lames	Invocation	Non	Non	Artificier, ensorceleur, magicien, occultiste
0	Ferrage fulgurant	Évocation	Non	Non	Artificier, ensorceleur, magicien, occultiste
0	Lame des flammes vertes	Évocation	Non	Non	Artificier, ensorceleur, magicien, occultiste
0	Lame retentissante	Évocation	Non	Non	Artificier, ensorceleur, magicien, occultiste
0	Piqûre mentale	Enchantement	Non	Non	Ensorceleur, magicien, occultiste
1 ^{er}	Mixture caustique de Tasha	Évocation	Oui	Non	Artificier, ensorceleur, magicien
2 ^e	Convocation de bête	Invocation	Oui	Non	Druide, rôdeur
2 ^e	Fouet mental de Tasha	Enchantement	Non	Non	Ensorceleur, magicien
3 ^e	Convocation de fée	Invocation	Oui	Non	Druide, magicien, occultiste, rôdeur
3 ^e	Convocation de mort-vivant	Nécromancie	Oui	Non	Magicien, occultiste
3 ^e	Convocation d'ombreux	Invocation	Oui	Non	Magicien, occultiste
3 ^e	Forteresse mentale	Abjuration	Oui	Non	Artificier, barde, ensorceleur, magicien, occultiste
3 ^e	Linceul spirituel	Nécromancie	Oui	Non	Clerc, magicien, occultiste, paladin
4 ^e	Convocation d'aberration	Invocation	Oui	Non	Magicien, occultiste
4 ^e	Convocation d'artificiel	Invocation	Oui	Non	Artificier, magicien
4 ^e	Convocation d'élémentaire	Invocation	Oui	Non	Druide, magicien, rôdeur
5 ^e	Convocation de céleste	Invocation	Oui	Non	Clerc, paladin
6 ^e	Convocation de fiélon	Invocation	Oui	Non	Magicien, occultiste
6 ^e	Costume d'outre-monde de Tasha	Transmutation	Oui	Non	Ensorceleur, magicien, occultiste
7 ^e	Songe du voile bleu	Invocation	Non	Non	Barde, ensorceleur, magicien, occultiste
9 ^e	Lame du désastre	Invocation	Oui	Non	Ensorceleur, magicien, occultiste

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts sont présentés par ordre alphabétique.

CONVOCATION D'ABERRATION

Invocation du 4^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un tentacule mariné et un globe oculaire dans un flacon incrusté de platine d'une valeur minimale de 400 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit aberrant. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit aberrant. À l'incantation du sort, choisissez entre tyrrannœillidé, slaad et rejeton stellaire. La créature ressemble à l'aberration en question, ce qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

ESPRIT ABERRANT

Aberration de taille M

Classe d'armure 11 + le niveau du sort (armure naturelle)

Points de vie 40 + 10 par niveau du sort au-delà du 4^e

Vitesse 9 m ; vol 9 m (vol stationnaire) (tyrrannœillidé uniquement)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités (dégâts) psychiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues profond, comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

Aura de murmures (rejeton stellaire uniquement). Au début de chacun des tours de l'aberration, chaque créature dans un rayon de 1,50 m du monstre doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine de subir 2d6 dégâts psychiques, à condition que l'aberration ne soit pas neutralisée.

Régénération (slaad uniquement). L'aberration récupère 5 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. L'aberration effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Griffes (slaad uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d10 + 3 + le niveau du sort dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle ne peut pas récupérer de points de vie jusqu'au début du tour suivant de l'aberration.

Rayon oculaire (tyrrannœillidé uniquement). *Attaque de sort à distance* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, portée 45 m, une créature. **Touché** : 1d8 + 3 + le niveau du sort dégâts psychiques.

Choc psychique (rejeton stellaire uniquement). *Attaque de sort au corps à corps* : votre modificateur d'attaque de sort pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 1d8 + 3 + le niveau du sort dégâts psychiques.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION D'ARTIFICIEL

Invocation du 4^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un coffre portatif en pierre et en métal d'une valeur minimale de 400 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

ESPRIT ARTIFICIEL

Artificiel de taille M

Classe d'armure 13 + le niveau du sort (armure naturelle)

Points de vie 40 + 15 par niveau du sort au-delà du 3^e

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)

Résistances aux dégâts poison

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, épuisement, neutralisé, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

Corps brûlant (métal uniquement). Une créature qui entre en contact avec l'artificiel ou le touche avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se trouve à 1,50 m ou moins de lui subit 1d10 dégâts de feu.

Léthargie de la pierre (pierre uniquement). Lorsqu'une créature que l'artificiel voit commence son tour dans un rayon de 3 m de l'artificiel, celui-ci peut lui imposer un jet de sauvegarde assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la cible ne peut pas jouer de réaction et sa vitesse est réduite de moitié, jusqu'au début de son tour suivant.

ACTIONS

Attaques multiples. L'artificiel effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d8 + 4 + le niveau du sort dégâts contondants.

RÉACTIONS

Riposte rageuse (argile uniquement). Lorsque l'artificiel subit des dégâts, il effectue une attaque de coup contre une créature aléatoire située dans un rayon de 1,50 m. Si aucune créature n'est à portée, il peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse vers un ennemi qu'il voit, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Vous invoquez l'esprit d'un artificiel. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit artificiel. À l'incantation du sort, choisissez un matériau : argile, métal ou pierre. La créature ressemble à un golem ou un modron (à votre convenance) fait du matériau retenu, ce qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION DE BÊTE

Invocation du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une plume, une touffe de fourrure et une queue de poisson dans un gland doré d'une valeur minimale de 200 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

ESPRIT BESTIAL

Bête de taille P

Classe d'armure 11 + le niveau du sort (armure naturelle)

Points de vie 20 (air uniquement) ou 30 (terre et eau uniquement) + 5 par niveau du sort au-delà du 2^e

Vitesse 9 m ; escalade 9 m (terre uniquement) ; vol 18 m (air uniquement) ; nage 9 m (eau uniquement)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

Repli aérien (air uniquement). La bête ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elle quitte la zone d'allonge d'un ennemi en volant.

Respiration aquatique (eau uniquement). La bête ne peut respirer que sous l'eau.

Tactique de la meute (terre et eau uniquement). Si sa cible se situe dans un rayon de 1,50 m d'au moins un de ses alliés non neutralisés, la bête est avantageée au jet d'attaque correspondant.

ACTIONS

Attaques multiples. La bête effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Perforation. Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Toussé : 1d8 + 4 + le niveau du sort dégâts perforants.

Vous invoquez un esprit bestial. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit bestial. À l'incantation du sort, choisissez un environnement : air, terre ou eau. La créature ressemble à l'animal de votre choix associé à l'environnement choisi, ce qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION DE CÉLESTE

Invocation du 5^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un reliquaire en or d'une valeur minimale de 500 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit céleste. Il se manifeste sous forme angélique dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit céleste. À l'incantation du sort, choisissez entre vengeur et protecteur. Votre choix détermine l'attaque de la créature présentée dans le profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 6^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE

Invocation du 4^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (de l'air, un caillou, des cendres et de l'eau dans un flacon incrusté d'or d'une valeur minimale de 400 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit élémentaire. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée.



CONVOCATION DE CÉLESTE

ESPRIT CÉLESTE

Céleste de taille G

Classe d'armure 11 + le niveau du sort (armure naturelle) + 2
(protecteur uniquement)

Points de vie 40 + 10 par niveau du sort au-delà du 5^e

Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Résistances aux dégâts radiants

Immunités (états) charmé, effrayé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues céleste, comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

ACTIONS

Attaques multiples. Le céleste effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Coup radiant (vengeur uniquement). *Attaque d'arme à distance* : votre modificateur d'attaque de sort pour toucher, portée 45/180 m, une cible. **Touché** : 2d6 + 2 + le niveau du sort dégâts radiants.

Masse d'armes radiante (protecteur uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d10 + 3 + le niveau du sort dégâts radiants, et le céleste peut choisir entre lui-même et une autre créature qu'il voit dans un rayon de 3 m de la cible. La créature choisie reçoit 1d10 points de vie temporaires.

Contact guérisseur (1/jour). Le céleste touche une autre créature. La cible récupère magiquement autant de points de vie que 2d8 + le niveau du sort.

ESPRIT ÉLÉMENTAIRE

Élémentaire de taille M

Classe d'armure 11 + le niveau du sort (armure naturelle)

Points de vie 50 + 10 par niveau du sort au-delà du 4^e

Vitesse 12 m ; fouissement 12 m (Terre uniquement) ; vol 12 m (vol stationnaire) (Air uniquement) ; nage 12 m (Eau uniquement)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Résistances aux dégâts acide (Eau uniquement) ; foudre et tonnerre (Air uniquement) ; perforants et tranchants (Terre uniquement)

Immunités (dégâts) poison ; feu (Feu uniquement)

Immunités (états) empoisonné, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues primordial, comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

État informe (Air, Eau et Feu uniquement). L'élémentaire peut se déplacer dans un espace étroit (jusqu'à 2,5 cm de large) sans même devoir se faufiler.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 1d8 + 4 + le niveau du sort dégâts contondants (Air, Eau et Terre uniquement) ou dégâts de feu (Feu uniquement).

La forme intangible reprend le profil de l'esprit élémentaire. À l'incantation du sort, choisissez un élément : Air, Eau, Feu ou Terre. La créature ressemble à un bipède enveloppé de l'élément choisi, qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 5^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION DE FÉE

Invocation du 3^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une fleur dorée d'une valeur minimale de 300 po)

ESPRIT FÉRIQUE

Fée de taille P

Classe d'armure 12 + le niveau du sort (armure naturelle)

Points de vie 30 + 10 par niveau du sort au-delà du 3^e

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Immunités (états) charmé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues sylvain, comprend les langues que vous parlez

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

ACTIONS

Attaques multiples. La fée effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d6 + 3 + le niveau du sort dégâts perforants + 1d6 dégâts de force.

ACTIONS BONUS

Foulée féérique. La fée se téléporte magiquement d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé qu'elle voit. Puis, l'un des effets suivants intervient, selon l'humeur retenue de la fée :

Espiègle. La fée peut remplir de ténèbres magiques un cube de 1,50 m d'arête situé dans un rayon de 1,50 m d'elle ; l'effet persiste jusqu'à la fin de son tour suivant.

Furibonde. La fée est avantageée au prochain jet d'attaque qu'elle effectue avant la fin de ce tour.

Rieuse. La fée peut contraindre une créature qu'elle voit dans un rayon de 3 m à un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Si la cible ne se sauvegarde pas, elle est charmée par vous et la fée pendant 1 minute (l'état prend également fin si elle subit des dégâts).

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit féérique. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit féérique. À l'incantation du sort, choisissez une humeur : furibonde, rieuse ou espiègle. La créature ressemble à une créature féérique de votre choix, caractérisée par l'humeur retenue, ce qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous.

ESPRIT FIÉLON

Fiélon de taille G

Classe d'armure 12 + le niveau du sort (armure naturelle)

Points de vie 50 (démon uniquement) ou 40 (diable uniquement) ou 60 (yugoloth uniquement) + 15 par niveau du sort au-delà du 6^e
Vitesse 12 m ; escalade 12 m (démon uniquement) ; vol 18 m (diable uniquement)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Résistances aux dégâts feu

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues abyssal, infernal, télépathie 18 m

Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

Résistance à la magie. Le fiélon est avantageé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Spasmes d'agonie (démon uniquement). Lorsque le fiélon tombe à 0 point de vie ou que le sort prend fin, le fiélon explose et chaque créature à 3 m ou moins de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature subit 2d10 + le niveau du sort dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Vue du diable (diable uniquement). Les ténèbres magiques ne gênent en rien la vision dans le noir du fiélon.

ACTIONS

Attaques multiples. Le fiélon effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Morsure (démon uniquement). Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d12 + 3 + le niveau du sort dégâts nécrotiques.

Griffes (yugoloth uniquement). Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d8 + 3 + le niveau du sort dégâts tranchants. Aussitôt après l'échec ou la réussite de l'attaque, le fiélon peut se téléporter magiquement d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé qu'il voit.

Jet de flammes (diable uniquement). Attaque de sort à distance : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, portée 45 m, une cible. **Touché** : 2d6 + 3 + le niveau du sort dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est porté par personne, elle prend également feu.



CONVOCATION D'OMBREUX

Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION DE FIÉLON

Invocation du 6^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (du sang humanoïde dans un flacon rubis d'une valeur minimale de 600 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit fiélon. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit fiélon. À l'incantation du sort, choisissez entre démon, diable et yugoloth. La créature ressemble à un fiélon de la catégorie choisie, ce qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 7^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION DE MORT-VIVANT

Nécromancie du 3^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un crâne doré d'une valeur minimale de 300 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit mort-vivant. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit mort-vivant. À l'incantation du sort, choisissez la forme de la créature : fantomatique, putride ou squelettique. La créature ressemble à un mort-vivant de la forme retenue, ce qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

ESPRIT MORT-VIVANT

Mort-vivant de taille M

Classe d'armure 11 + le niveau du sort (armure naturelle)
Points de vie 30 (fantomatique et putride uniquement) ou 20 (squelettique uniquement) + 10 par niveau du sort au-delà du 3^e
Vitesse 9 m ; vol 12 m (vol stationnaire) (fantomatique uniquement)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Immunités (dégâts) nécrotiques, poison
Immunités (états) effrayé, empoisonné, épuisé, paralysé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues que vous parlez
Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

Aura suppurante (putride uniquement). Toute créature autre que vous qui commence son tour dans un rayon de 1,50 m de l'esprit doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son tour suivant.

Passage intangible (fantomatique uniquement). L'esprit peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. S'il termine son tour à l'intérieur d'un objet, il est déplacé vers l'espace inoccupé le plus proche et subit 1d10 dégâts de force par tranche de 1,50 m ainsi couverte.

ACTIONS

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Contact funeste (fantomatique uniquement). Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 1d8 + 3 + le niveau du sort dégâts nécrotiques, et la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine d'être effrayée par le mort-vivant jusqu'à la fin du tour suivant de la cible.

Trait sépulcral (squelettique uniquement). Attaque de sort à distance : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, portée 45 m, une cible. **Touché** : 2d4 + 3 + le niveau du sort dégâts nécrotiques.

Griffe putréfiée (putride uniquement). Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d6 + 3 + le niveau du sort dégâts tranchants. Si la cible est empoisonnée, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts sous peine d'être paralysée jusqu'à la fin de son tour suivant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, ce niveau s'applique quand un niveau de sort est mentionné dans le profil de l'esprit.

CONVOCATION D'OMBREUX

Invocation du 3^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (larmes dans une gemme d'une valeur minimale de 300 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit d'ombres. Il se manifeste dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La forme intangible reprend le profil de l'esprit ombreux.

À l'incantation du sort, choisissez une émotion : fureur, désespoir ou peur. La créature ressemble à un bipède difforme en proie à l'émotion retenue, ce qui détermine certains traits de son profil. La créature disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si le sort prend fin.

ESPRIT OMBREUX

Monstruosité de taille M

Classe d'armure 11 + le niveau du sort (armure naturelle)
Points de vie 35 + 15 par niveau du sort au-delà du 3^e
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Résistances aux dégâts nécrotiques
Immunités (états) effrayé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues que vous parlez
Facteur de puissance — **Bonus de maîtrise** égal au vôtre

Fardeau des larmes (désespoir uniquement). Toute créature autre que vous qui commence son tour dans un rayon de 1,50 m de l'esprit voit sa vitesse réduite de 6 m jusqu'au début de son tour suivant.

Frénésie terrifiante (fureur uniquement). L'esprit est avantageux aux jets d'attaque contre les créatures effrayées.

ACTIONS

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Griffes glaciales. Attaque d'arme au corps à corps : votre modificateur d'attaque des sorts pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 1d12 + 3 + le niveau du sort dégâts de froid.

Hurlement effroyable (1/jour). L'esprit hurle. Chaque créature située dans un rayon de 9 m de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, sous peine d'être effrayée par l'esprit pendant 1 minute. Une créature effrayée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

ACTIONS BONUS

Discretion ombreuse (peur uniquement). S'il est dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, l'esprit entreprend l'action Se cacher.

La créature constitue un allié pour vous et vos compagnons. Au combat, la créature partage votre rang d'initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Si vous ne lui en donnez aucune, elle entreprend l'action Esquiver et utilise son déplacement pour se mettre à l'abri du danger.

COSTUME D'OUTRE-MONDE DE TASHA

Transmutation du 6^e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un objet gravé d'un symbole des Plans Extérieurs, d'une valeur minimale de 500 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous prononcez une formule pour puiser dans la magie des Plans Inférieurs ou Supérieurs (à votre convenance) en vue de vous transformer. Vous recevezz les bénéfices suivants jusqu'à la fin du sort :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de poison et de feu (Plans Inférieurs), ou radiants et nécrotiques (Plans Supérieurs).
- Vous êtes immunisé contre l'état empoisonné (Plans Inférieurs) ou l'état charmé (Plans Supérieurs).
- Des ailes spectrales apparaissent dans votre dos, ce qui vous confère une vitesse de vol de 12 m.
- Vous recevez un bonus de +2 à la CA.

• Toutes vos attaques d'arme sont magiques et vous pouvez recourir à votre modificateur de caractéristique d'incantation lorsque vous effectuez une attaque d'arme au lieu de celui de Force ou de Dextérité, aussi bien pour les jets d'attaque que de dégâts.

• Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entrepenez l'action Attaquer à votre tour. Vous ne tenez pas compte de ce bénéfice si vous disposez déjà d'une aptitude, telle qu'Attaque supplémentaire, qui vous permet d'attaquer plus d'une fois lorsque vous entrepenez l'action Attaquer à votre tour.

ÉRUPTION DE LAMES

Sort mineur d'invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 m)

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous créez un cercle passager de lames spectrales qui s'agitent autour de vous. Toutes les autres créatures situées dans un rayon de 1,50 m de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts de force.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).



FORTERESSE MENTALE



FOUET MENTAL DE TASHA

FERRAGE FULGURANT

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 4,50 m)

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous créez un fouet d'énergie foudroyante qui s'abat sur une créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 4,50 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être tirée vers vous en ligne droite d'une distance maximale de 3 m, puis de subir 1d8 dégâts de foudre si elle finit dans un rayon de 1,50 m de vous.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

FORTERESSE MENTALE

Abjuration du 3^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, vous (ou une créature consentante que vous voyez à portée) bénéficiez de la résistance aux dégâts psychiques et êtes avantagé aux jet de sauvegarde d'Intelligence, Sagesse et Charisme.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 3^e. Les créatures ainsi ciblées doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 m les unes des autres.

FOUET MENTAL DE TASHA

Enchantement du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous fouettez psychiquement une créature que vous voyez à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle subit 3d6 dégâts psychiques et ne peut pas jouer de réaction jusqu'à la fin de son tour suivant. De plus, à son tour suivant, elle doit choisir entre un déplacement, une action et une action bonus ; elle ne peut entreprendre que l'un des trois. En cas de réussite, la cible subit la moitié de ces dégâts et n'est pas soumise aux autres effets du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3^e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2^e. Les créatures ainsi ciblées doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 m les unes des autres.



LAME DES FLAMMES VERTES

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 m)

Composantes : S, M (une arme de corps à corps d'une valeur minimale de 1 pa)

Durée : instantanée

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation du sort et effectuez avec elle une attaque de corps à corps contre une créature que vous voyez dans un rayon de 1,50 m. Si l'attaque touche, la cible subit les effets normaux de l'attaque d'arme et vous pouvez faire jaillir des flammes vertes de la cible vers une autre créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 1,50 m de la première. La seconde créature subit autant de dégâts de feu que votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Les dégâts du sort augmentent lorsque vous atteignez certains niveaux. Au niveau 5, l'attaque de corps à corps inflige 1d8 dégâts de feu supplémentaires à la cible si l'attaque touche et les dégâts subis par la seconde créature passent à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ces deux jets de dégâts augmentent de 1d8 au niveau 11 (2d8 et 2d8), puis encore au niveau 17 (3d8 et 3d8).

LAME DU DÉSASTRE

Invocation du 9^e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une faille planaire en forme de lame, d'environ un mètre de long, en un espace inoccupé que vous voyez à portée. La lame persiste pour toute la durée. À l'incantation du sort, vous pouvez effectuer jusqu'à deux attaques de sort au corps à corps avec la lame, chacune devant cibler une créature, un objet non porté ou une structure dans un rayon de 1,50 m de la lame. Si l'attaque touche, la cible subit 4d12 dégâts de force. L'attaque obtient un coup critique sur un résultat de 18 ou plus sur le d20. En cas de coup critique, la lame inflige 8d12 dégâts de force supplémentaires (pour un total de 12d12 dégâts de force).

Par une action bonus, vous pouvez déplacer la lame d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez, puis effectuer de nouveau jusqu'à deux attaques de sort au corps à corps.

La lame peut traverser n'importe quelle barrière sans encombre, y compris un mur de force.

LAME RETENTISSANTE

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 m)

Composantes : S, M (une arme de corps à corps d'une valeur minimale de 1 pa)

Durée : 1 round

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation du sort et effectuez avec elle une attaque de corps à corps contre une créature que vous voyez dans un rayon de 1,50 m. Si l'attaque touche, la cible subit les effets normaux de l'attaque, puis se retrouve enveloppée d'énergie tonitruante jusqu'au début de votre tour suivant. Si la cible se déplace volontairement de 1,50 m ou plus dans l'intervalle, elle subit 1d8 dégâts de tonnerre et le sort prend fin.

Les dégâts du sort augmentent lorsque vous atteignez certains niveaux. Au niveau 5, l'attaque de corps à corps inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires à la cible si l'attaque touche et les dégâts subis si la cible se déplace passent à 2d8. Ces deux jets de dégâts augmentent de 1d8 au niveau 11 (2d8 et 3d8), puis encore au niveau 17 (3d8 et 4d8).

LINCEUL SPIRITUEL

Nécromancie du 3^e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez les esprits des morts, qui volettent autour de vous pour toute la durée. Les esprits sont intangibles et invulnérables.

Jusqu'à la fin du sort, toute attaque que vous effectuez inflige 1d8 dégâts supplémentaires si elle touche une créature située dans un rayon de 3 m de vous. Ces dégâts sont radiants, nécrotiques ou de froid (vous en choisissez le type à l'incantation). Toute créature qui subit ces dégâts ne peut pas récupérer de points de vie jusqu'au début de votre tour suivant.

Par ailleurs, toute créature qui commence son tour dans un rayon de 3 m de vous, si vous la voyez et le décidez, voit sa vitesse réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par tranche de deux niveaux d'emplacement au-delà du 3^e.

MIXTURE CAUSTIQUE DE TASHA

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (ligne de 9 m)

Composantes : V, S, M (un peu de nourriture avariée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un torrent d'acide jaillit de vous sous la forme d'une ligne de 9 m de long et 1,50 m de large, dans la direction de votre choix. Chaque créature prise dans la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine

d'être recouverte d'acide pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'une créature (éventuellement la victime) consacre une action à nettoyer l'acide avec de l'eau ou en frottant. Une créature couverte d'acide subit 2d4 dégâts d'acide au début de chacun de ses tours.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

PIQÛRE MENTALE

Sort mineur d'enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous enfoncez une pointe d'énergie psychique dérangeante dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence sous peine de subir 1d6 dégâts psychiques et de soustraire 1d4 à son prochain jet de sauvegarde intervenant avant la fin de votre tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez certains niveaux : niveau 5 (2d6), niveau 11 (3d6) et niveau 17 (4d6).

VOYAGER VERS D'AUTRES MONDES

Le Plan Matériel comprend une infinité de mondes.

Certains, comme la Tærre, Toril, Krynn ou Éberron, bénéficient d'une littérature fournie, mais il en existe bien d'autres. Vos amis et vous avez d'ailleurs peut-être déjà conçu vos propres mondes de D&D !

Il n'en fut pas toujours ainsi. Divers érudits évoquent un état primordial, une réalité unique qu'ils appellent Premier Monde et qui aurait précédé le multivers tel que nous le connaissons. Parmi les peuples et les monstres qui vivent dans les mondes du Plan Matériel, beaucoup en seraient originaires. Après la destruction du Premier Monde lors d'un grand cataclysme qui engendra les mondes qui lui succédèrent, la progéniture des premiers elfes, nains, tyrannœils et autres créatures emblématiques s'installa dans ces univers, les uns après les autres, comme des graines semées par un vent cosmique. Si ces conjectures recèlent une part de vérité, chaque monde serait un reflet et, dans certains cas, une distorsion du Premier Monde.

Passer de l'un de ces mondes à l'autre reste rare, mais pas impossible, et peut s'accomplir selon plusieurs méthodes. L'une de ces approches, appelée le Grand Voyage, consiste en un périple jonché de dangers et d'obstacles. Il se déroule le plus souvent à bord d'un vaisseau alimenté par magie.

Une autre méthode, le Songe des Autres Mondes, plonge les voyageurs dans un sommeil profond qui les voit se rêver dans un nouveau royaume. Le sort *songe du voile bleu* recourt à cette forme de transport.

L'approche la plus directe reste le « Bond vers un autre royaume » ; on lance *cercle de téléportation* ou *téléportation* en ciblant un cercle de téléportation connu ou autre site d'un monde différent.

Quelle que soit la méthode employée pour atteindre un monde, le MD en détermine la réussite ou l'échec et définit précisément où vous apparaîtrez, le cas échéant.

SONGE DU VOILE BLEU

Invocation du 7^e niveau

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 6 m

Composantes : V, S, M (un objet magique ou une créature consentante du monde de destination)

Durée : 6 heures

Vous et jusqu'à huit créatures consentantes à portée tombez inconscients pendant la durée du sort et êtes assaillis de visions d'un autre monde du Plan Matériel, tel que la Tærre, Toril, Krynn ou Éberron. Si le sort atteint son terme normal, les dernières visions vous font rencontrer les uns les autres en tirant un mystérieux rideau bleu. Le sort prend alors fin en vous transportant tous mentalement et physiquement dans le monde des visions.

Pour lancer ce sort, vous devez disposer d'un objet magique originaire du monde que vous comptez atteindre et devez avoir conscience de l'existence de ce monde, même si vous n'en connaissez pas le nom. Votre destination dans cet autre monde est un lieu sûr situé dans un rayon de 1,5 km du site de création de l'objet magique. Une autre possibilité consiste à lancer le sort alors que l'une des créatures affectées est née en cet autre monde, auquel cas votre destination est un lieu sûr situé dans un rayon de 1,5 km du lieu de naissance de cette créature.

Le sort prend fin prématurément pour une créature donnée si celle-ci subit des dégâts, auquel cas elle n'est pas transportée. Si vous-même subissez des dégâts, le sort prend fin pour tout le monde et personne n'est transporté.

PERSONNALISATION DES SORTS

Quand Baba Yaga a commencé à m'enseigner la magie, je n'ai pu m'empêcher d'ajouter des pattes de poulet spectrales à tous mes sorts. Elle disait ne pas en raffoler, mais je l'ai surprise à sourire quelques fois. Du coup, j'agrémente toujours mes sorts de ces pattes. À quoi sert la magie si ce n'est à mieux faire glousser maman ?

TASHA

À l'instar de l'artiste qui exprime son originalité par ses représentations et le combattant dont le style de combat est remodelé par les subtilités de sa formation, le lanceur de sorts peut lui aussi manifester sa singularité par sa magie. Quel que soit le type de lanceur de sorts que vous jouez, vous pouvez personnaliser les effets esthétiques de ses sorts. Vous souhaitez peut-être que ces effets apparaissent sous sa couleur préférée, pour rappeler le mentor céleste qui lui a tout enseigné ou pour refléter son lien intime avec une saison ou une autre. Les possibilités de personnalisation esthétique des sorts de votre personnage sont infinies. Ces altérations ne changent toutefois rien aux effets du sort. Il n'est pas non plus question de faire passer un sort pour un autre ; vous ne pouvez ainsi pas espérer que votre *projectile magique* ressemble à une *boule de feu*.

UN FERMIER ENSORCELEUR LANCE DES PROJECTILES MAGIQUES À L'ASPECT DE POULETS.



Lorsque vous personnalisez ainsi la magie de votre personnage, envisagez d'explorer un thème ; en général, plus il est vaste et éclectique, mieux c'est. Vous pouvez bien décrire la magie de votre lanceur comme bon vous semble, surtout quand cela peut contribuer à l'histoire. Vous pouvez également en profiter pour renforcer certains autres choix de votre personnage, en reliant les sorts d'un barde à sa forme artistique de prédilection, par exemple, ou en rapprochant de sa divinité les effets produits par un clerc.

Ainsi, la *boule de feu* d'un magicien fasciné par les orages pourrait jaillir tels des nuages ardents ou comme une explosion de foudre rouge (sans rien changer au type de dégâts du sort), tandis que son sort de *hâte* pourrait illuminer la cible de cumulonimbus à peine perceptibles.

De même, les mains d'un clerc au service d'un dieu de la lune pourraient dégager un léger clair de lune quand il lance *soins*, tandis que son *bouclier de la foi* pourrait envelopper la cible de croissants de lune scintillants.

Ou alors, un druide pourrait associer sa magie à la fleur de cerisier, ce qui ferait pousser de fines branches aux feuilles roses lorsqu'il lance *enchevêtement ou crosse des druides*, alors que ses *lueurs féériques* ressembleraient davantage à des pétales secoués par le vent qu'à des flammes.

La table « Thèmes magiques » se contente de quelques suggestions pour votre inspiration ; personnalisez vos sorts à votre guise.

THÈMES MAGIQUES

d10 Thème

- 1 Pages de livre, origamis, plumes et encre, le tout accompagné de bruissements de papier et d'odeurs de bibliothèque
- 2 Formes de requins, d'anémones de mer, de pieuvres et autres créatures marines aux senteurs salines
- 3 Nourriture ou ustensiles porteurs des effluves culinaires de la patrie du lanceur de sorts
- 4 Fortes odeurs cuivrées accompagnant ce qui pourrait être les humeurs instables du personnage
- 5 Touches et giclées d'aquarelle laissées par un pinceau invisible
- 6 Armes, armures, machines de guerre miniatures, toutes translucides, et soldats spectraux
- 7 Rayons dorés produisant une légère chaleur et un soupçon de sable porté par le vent
- 8 Animaux de basse-cour bruyants accompagnés des odeurs chaudes d'écurie et de poulailler
- 9 Manifestations d'émotions, comme les chaînes imperceptibles de la mélancolie, les nuances sépia de la nostalgie ou les essaims de coeurs de l'affection
- 10 Minuscules êtres fantasques ou effrayants peuplant les rêves récurrents et inéluctables du lanceur de sorts

OBJETS MAGIQUES

Tout le monde adore les objets magiques, enfin !

C'est d'ailleurs l'un des rares centres d'intérêt que je partage avec Mordenkainen. Et les tatouages magiques ; voilà qui est vraiment chouette. Je dirais même que ça explique en partie la popularité des toges et robes chez les magiciens. Elles cachent les chevilles et le bas du dos, où nombre d'entre nous reçoivent leurs premiers tatouages d'apprentis. Passons à autre chose.

TASHA

Cette section présente des objets magiques que vous pourrez intégrer à toute campagne. Vous y trouverez des articles de toutes les raretés, y compris des artefacts. Ainsi que des focaliseurs d'incantation pour toutes les classes concernées. Sans compter que certaines de ces propositions représentent un nouveau genre d'objet merveilleux : les tatouages magiques.

La table « Objets magiques » donne la liste de tous les objets magiques du chapitre en indiquant la rareté de chacun. Elle précise également si l'objet requiert l'harmonisation ou non. Tous ces objets obéissent aux règles des objets magiques du *Dungeon Master's Guide*.

OBJETS MAGIQUES

Rareté	Objet	Harmonisation
Courant	Membre artificiel	Non
Courant	Tatouage de l'enlumineur	Oui
Courant	Tatouage mascarade	Oui
Courant+	Tatouage sortilège	Non
Peu courant+	Amulette des dévots	Oui
Peu courant	Emblème gardien	Oui
Peu courant+	Faucille de lune	Oui
Peu courant+	Fiole sanguine	Oui
Peu courant	Fragment de Féerie	Oui
Peu courant+	Grimoire des arcanes	Oui
Peu courant	Mante de dame Nature	Oui
Peu courant+	Outil à tout faire	Oui
Peu courant+	Tambour de cadence	Oui
Peu courant+	Tatouage barrière	Oui
Peu courant	Tatouage de la griffe occulte	Oui
Peu courant	Tatouage de préhension	Oui
Rare	Accordéon du noceur	Oui
Rare	Archive d'astromancie	Oui
Rare	Atlas des horizons infinis	Oui
Rare	Branche clochette	Oui
Rare	Carnet du cœur	Oui
Rare	Codex du héraut planaire	Oui
Rare	Encensoir du dévot	Oui
Rare	Fragment astral	Oui
Rare	Fragment d'essence élémentaire	Oui



Rareté	Objet	Harmonisation
Rare	Fragment d'essence extérieure	Oui
Rare	Fragment de Gisombre	Oui
Rare	Fragment de Royaume Lointain	Oui
Rare	Livre des âmes et de la chair	Oui
Rare	Lyre de réfection	Oui
Rare	Manuscrit fourbe	Oui
Rare	Précis d'alchimie	Oui
Rare	Strophes de garde	Oui
Rare	Tatouage de Gisombre	Oui
Rare	Traité fulminant	Oui
Très rare	Chaudron de renaissance	Oui
Très rare	Chronique cristalline	Oui
Très rare	Tatouage d'absorption	Oui
Très rare	Tatouage de fontaine de vie	Oui
Très rare	Tatouage de foulée spectrale	Oui
Légendaire	Tatouage de fureur sanglante	Oui
Artefact	Crosse de Rao	Oui
Artefact	Demonicon d'Iggwilv	Oui
Artefact	Dents de Dahlver-Nar	Oui
Artefact	Grand serviteur de Leuk-o	Oui
Artefact	Le pilon et le mortier de Baba Yaga	Oui
Artefact	Tarokka spirituel de Luba	Oui

TATOUAGES MAGIQUES

En mêlant magie et arts par l'encre et les aiguilles, les tatouages magiques insufflent de merveilleuses facultés à leurs porteurs. Un tatouage magique est au départ lié à une aiguille magique, qui transfère ses pouvoirs à la créature tatouée.

Une fois le tatouage gravé dans la chair, les dégâts et les blessures ne pourront pas nuire à son fonctionnement, même s'il devient méconnaissable. À l'application d'un tatouage magique, une créature peut en personnaliser l'apparence. Le tatouage peut apparaître comme une flétrissure, une tache de naissance, une zone écailleuse ou autre altération superficielle.

D'une manière générale, plus le tatouage est rare, plus il prend de place sur le corps de la créature. La table « Localisation des tatouages magiques » donne des indications sur la répartition et la taille des différents tatouages.

LOCALISATION DES TATOUAGES MAGIQUES

Rareté du tatouage Zone tatouée

Courant	Une main ou un pied, ou un quart de membre
Peu courant	La moitié d'un membre ou le cuir chevelu
Rare	Un membre
Très rare	Deux membres ou le torse ou la partie supérieure du dos
Légendaire	Deux membres et le torse

DESCRIPTION DES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques qui suivent sont présentés par ordre alphabétique.

ACCORDÉON DU NOEUR

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un barde)

Tant que vous tenez cet accordéon, vous recevez un bonus de +2 au DD de sauvegarde de vos sorts de barde.

Au prix d'une action, vous pouvez vous servir de l'accordéon pour lancer *danse irrésistible d'Otto* par son biais. Cette propriété de l'accordéon ne peut alors resservir avant l'aube suivante.

AMULETTE DES DÉVOTS

Objet merveilleux, peu courant (+1), rare (+2), très rare (+3) (harmonisation requise avec un clerc ou un paladin)

Cette amulette porte le symbole d'une divinité, incrusté de pierres ou de métaux précieux. Tant que vous portez ce symbole sacré autour du cou, vous recevez un bonus aux jets d'attaque de sort et au DD de sauvegarde de vos sorts. Ce bonus est déterminé par la rareté de l'amulette.

Tant que vous portez cette amulette autour du cou, vous pouvez recourir à votre Conduit divin sans dépenser d'utilisation de l'aptitude. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

ARCHIVE D'ASTROMANCIE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Ce disque de laiton fait d'anneaux concentriques articulés se déploie en sphère armillaire. Par une action bonus, vous pouvez le déployer en sphère ou le replier en disque. Lorsqu'on le découvre, l'objet renferme les sorts suivants, considérés pour vous comme des sorts de magicien tant que vous êtes harmonisé avec l'archive : *augure, divination, localisation de créature, localisation d'objet, orientation et prémonition*. L'archive fait pour vous office de grimoire, les sorts étant cryptés sur les anneaux.

Tant que vous tenez l'archive, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

L'archive dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Tant que vous tenez l'objet, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consacrez 1 minute à étudier l'archive, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort de l'objet. Le nouveau sort doit être de l'école de la divination.
- Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m effectue un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 charge afin d'obliger la créature à lancer un d4 pour en appliquer le résultat sous forme de bonus ou de malus au jet initial (à votre convenance). Vous pouvez recourir à cette propriété après avoir vu le jet initial, mais avant que ses effets s'appliquent.



ATLAS DES
HORIZONS INFINIS

ATLAS DES HORIZONS INFINIS

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

La couverture de cet épais volume relié de cuir très sombre présente des lignes argentées qui s'entrecroisent comme sur quelque carte ou plan complexe. Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants, considérés pour vous comme des sorts de magicien tant que vous êtes harmonisé avec l'atlas : *cercle de téléportation, changement de plan, foulée brumeuse, mot de retour, portail arcanique, portail et porte dimensionnelle*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consacrez 1 minute à étudier l'atlas, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de l'invocation.
- Lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 charge afin de vous téléporter d'un maximum de 3 m, dans un espace inoccupé que vous voyez. Si votre nouvelle position vous place hors de portée de l'attaque, celle-ci vous rate.



CHAUDRON DE RENAISSANCE

BRANCHE CLOCHETTE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un druide ou un occultiste)

Cet instrument en argent se présente comme une branche d'arbre dotée de clochettes en or. Tant que vous la tenez, la branche fait office de focaliseur d'incantation pour vos sorts.

Le branche dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez l'objet, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Par une action bonus, vous pouvez dépenser 1 charge pour détecter la présence d'aberrations, artificiels, célestes, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants dans un rayon de 18 m. Si de telles créatures sont présentes et ne bénéficient pas d'un abri total vis-à-vis de vous, les clochettes carillonnent légèrement, la tonalité indiquant le type de créature.
- Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer *protection contre le mal et le bien*.

CARNET DU CŒUR

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Cet ouvrage immaculé dégage un parfum léger qui vous est agréable. Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants : *aversion/attraction, charme-personne, discours captivant, domination de personne, modification de mémoire, motif hypnotique et suggestion*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

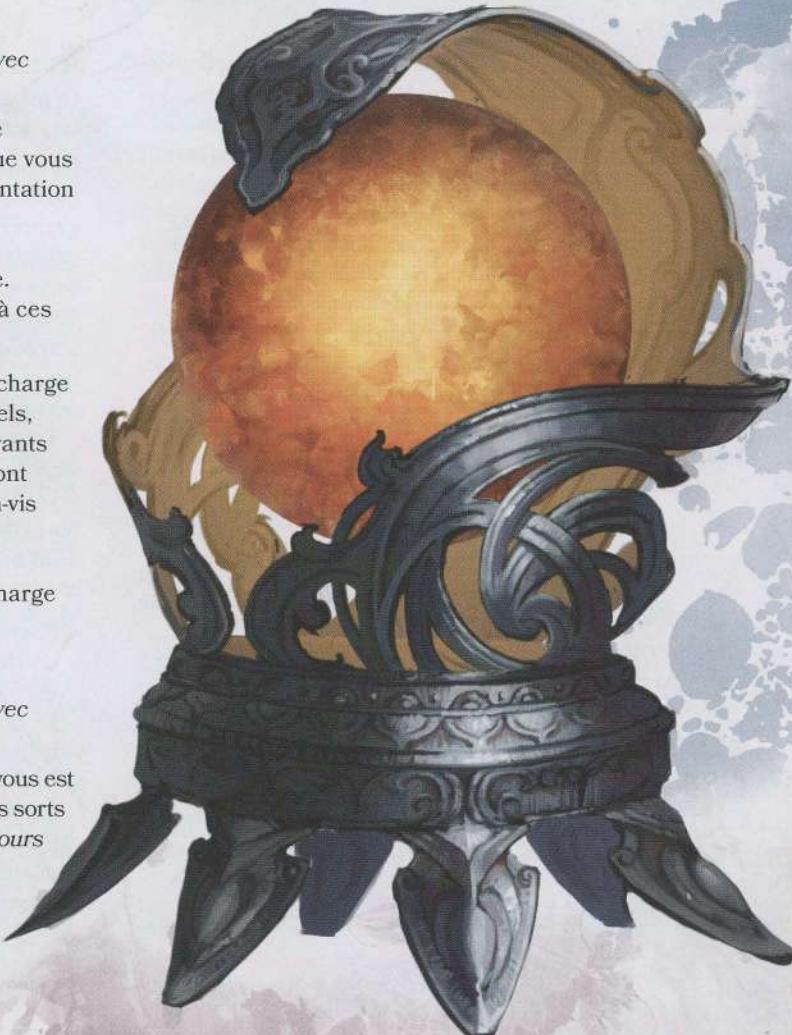
- Si vous consacrez 1 minute à étudier le carnet, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de l'enchantement.
- Lorsque vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez dépenser 1 charge pour imposer le désavantage au premier jet de sauvegarde d'une cible contre ce sort.

CHAUDRON DE RENAISSANCE

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise avec un druide ou un occultiste)

Les flancs en fer forgé de cette marmite de taille TP présentent des bas-reliefs de héros. Vous pouvez vous servir du chaudron comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide et il peut faire office de composante pour le sort *scrutation*. Lorsque vous finissez un repos long, vous pouvez recourir au chaudron pour créer une potion de guérison importante. Si on ne consomme pas la potion dans les 24 heures, elle perd toute magie.

CHRONIQUE CRISTALLINE



Au prix d'une action, vous pouvez provoquer l'agrandissement du chaudron pour qu'une créature de taille M puisse s'accroupir à l'intérieur. Vous pouvez lui rendre sa taille de base au prix d'une action, ce qui déplace tout contenu dont les dimensions ne sont plus adaptées dans l'espace inoccupé le plus proche, sans dommage.

Si vous disposez un cadavre d'humanoïde à l'intérieur du chaudron et recourez la dépouille de 100 kg de sel (pour une valeur de 10 po) pendant un minimum de 8 heures, le sel se consume et la créature reprend vie à l'aube suivante, comme si elle avait bénéficié du sort *rappel à la vie*. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir pendant 7 jours.

CHRONIQUE CRISTALLINE

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise avec un magicien)

Sphère de cristal ciselé de la taille d'un pamplemousse, qui vrombit légèrement et dont le cœur semble luire par pulsations irrégulières. En touchant le cristal, vous pouvez retrouver et stocker des renseignements et sorts contenus dans l'objet au même rythme que si vous les lisiez ou les écriviez. Lorsqu'on le découvre, le cristal renferme les sorts suivants : *communication à distance*, *détection des pensées*, *disque flottant de Tenser*, *forteresse mentale**, *fouet mental de Tasha**, *lien télépathique de Rary*, *télékinésie* (les sorts avec astérisque sont décrits dans ce livre). Il fait pour vous office de grimoire, ses sorts et autres textes étant physiquement cryptés à l'intérieur.

Tant que vous tenez le cristal, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien et vous connaissez les sorts mineurs *main du mage*, *piqûre mentale* (présenté dans ce livre) et *message*.

Le cristal dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez l'objet, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consacrez 1 minute à étudier le contenu du cristal, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du cristal.
- Lorsque vous lancez un sort de magicien, vous pouvez dépenser 1 charge pour le faire en vous passant de composantes verbales, somatiques et matérielles (d'une valeur maximale de 100 po).

CODEX DU HÉRAUT PLANAIRES

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Les pages de ce livre sont reliées en peau de fiélon et sa couverture est gaufrée du diagramme de la Grande Roue du multivers. Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants : *appel de familier*, *bannissement*, *cercle magique*, *convocation d'élémentaire* (présenté dans cet ouvrage), *entrave planaire et portail*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

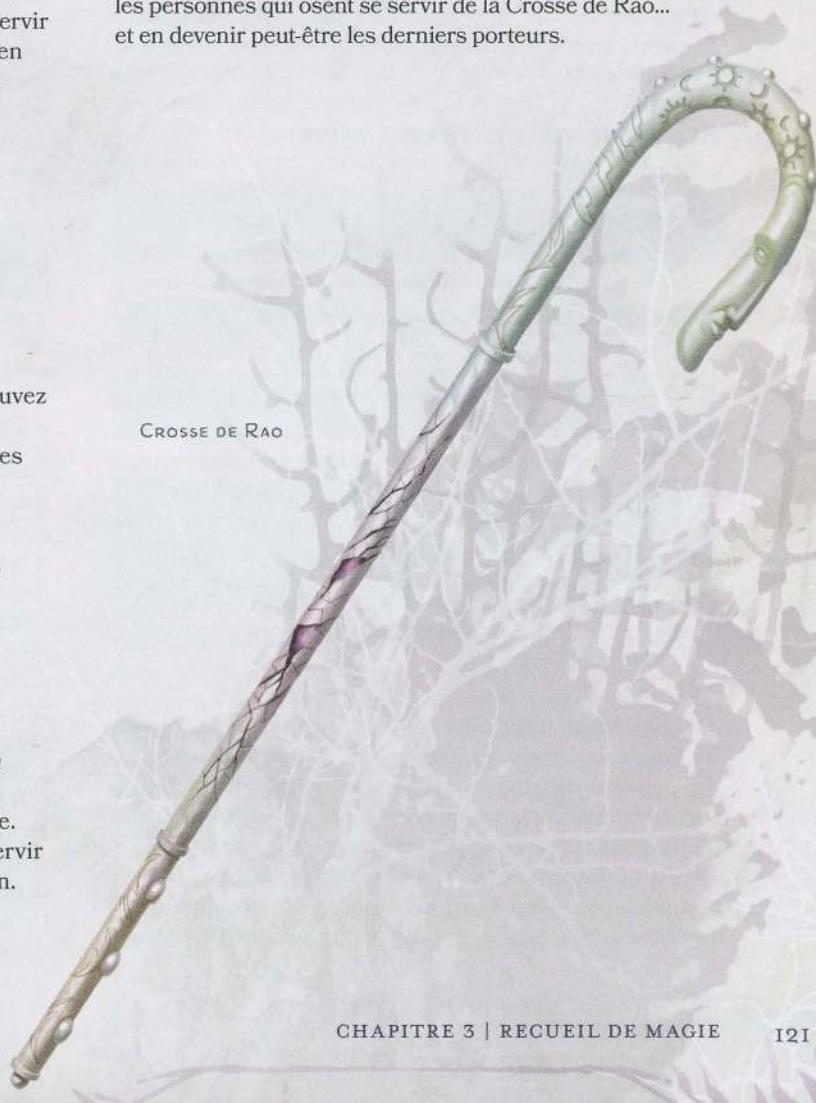
- Si vous consacrez 1 minute à étudier le codex, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de l'invocation.
- Lorsque vous lancez un sort d'invocation qui convoque ou crée une créature, vous pouvez dépenser 1 charge pour octroyer l'avantage aux jets d'attaque de la créature pendant 1 minute.

CROSSE DE RAO

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Plusieurs ères en arrière, le dieu serein Rao créa un outil pour garder ses ouailles contre les maux des Plans Inférieurs. Au fil des siècles, toutefois, les mortels mirent au point leurs propres méthodes face aux menaces existentielles et la crosse tomba dans l'oubli. Plus récemment, on finit par retrouver la *Crosse de Rao* à laquelle on eut recours face au pouvoir grandissant de la Reine Sorcière Iggwilv (l'un des noms de la magicienne Tasha). Bien que vaincue, Iggwilv parvint à abîmer la crosse au cours de la bataille et à l'infecter d'une insidieuse malédiction qui lui laissait espérer une victoire future. Par la suite, cependant, la crosse disparut une nouvelle fois. Elle réapparaît de temps à autre, mais l'artefact de légende n'est plus ce qu'il était. Qu'ils soient conscients ou non de la véritable menace représentée par l'artefact, rares sont les personnes qui osent se servir de la Crosse de Rao... et en devenir peut-être les derniers porteurs.

CROSSE DE RAO



Propriétés aléatoires. L'artefact présente les propriétés aléatoires suivantes, que vous pouvez déterminer en consultant les tables de la section « Artefacts » du *Dungeon Master's Guide* :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 1 propriété néfaste mineure

Sorts. La crosse dispose de 6 charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez consacrer une action à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 18) par son biais : *aura de pureté* (2 charges), *aura de vie* (2 charges), *bannissement* (1 charge), *lueur d'espoir* (1 charge), *soins de groupe* (3 charges). La crosse récupère quotidiennement 1d6 charges dépensées, à l'aube.

Bannissement absolu. Tant que vous êtes harmonisé avec la crosse et la tenez, vous pouvez consacrer 10 minutes à bannir tous les fiélons dans un rayon de 1,5 km, à l'exception des plus puissants. Tout fielon dont le facteur de puissance est de 19 ou plus n'est pas affecté. Chaque fielon banni est renvoyé dans son plan d'origine, avec l'impossibilité de revenir dans le plan duquel la *Crosse de Rao* l'a banni, pendant 100 ans.

Matrice défectueuse. Chaque fois que la propriété Bannissement absolu de la *Crosse de Rao* est utilisée ou que sa dernière charge est dépensée, lancez 1d100 et consultez la table « Renversement extraplanaire ». Toutes les créatures invoquées dans le cadre de cet effet se présentent en des espaces inoccupés aléatoires dans un rayon de 18 m de vous, et ne sont pas soumises à votre contrôle.

RENVERSEMENT EXTRAPLANAIRE

d100	Effet
1–25	Un portail s'ouvre vers un plan aléatoire. Le portail se referme au bout de 5 minutes.
26–45	2d4 diablotins et 2d4 quasits se présentent.
46–60	1d8 succubes/incubes se présentent.
61–70	1d10 diables barbelés et 1d10 vrocks se présentent.
71–80	1 arcanoloth, 1 guenauade nocturne et 1 rakshasa se présentent.
81–85	1 diable gelé et 1 marilith se présentent.
86–90	1 balor et 1 diantrefosse se présentent. Au lieu de cela, à la discréption du MD, un portail s'ouvre pour révéler un archidiable ou un seigneur démon, puis se referme au bout de 5 minutes.
91–00	Malédiction d'Iggwilv (cf. la propriété Malédiction d'Iggwilv).

Malédiction d'Iggwilv. La dernière fois que la Crosse fut employée contre Iggwilv, la Reine Sorcière s'en prit directement à l'artefact et infecta sa matrice magique. Au fil des années, la malédiction a contaminé tout l'objet, au point de menacer de pervertir sa magie ancestrale. Si cela devait arriver, la *Crosse de Rao* telle qu'on la connaît aujourd'hui serait détruite, ce qui entraînerait l'inversion de sa matrice et la création violente d'un portail

de 15 m de diamètre. Cet accès agit comme le sort *portail*, permanent, lancé par Iggwilv. Puis, il émane du portail, une fois par round au rang d'initiative 20, le nom bien audible d'un fielon, prononcé par la voix d'Iggwilv, jusqu'à ce que tous les fiélons jamais bannis par la *Crosse de Rao* aient été appelés. Si le fielon existe encore, il surgit aussitôt du portail. Cette opération s'étend sur dix-huit années, à l'issue desquelles le portail constitue un accès permanent vers Pazunia, la première strate des Abysses.

Détruire ou réparer la Crosse. Il est possible de détruire ou de réparer la *Crosse de Rao* en se rendant au Mont Céleste pour y obtenir une larme du dieu Rao à la sérénité éternelle. L'un des moyens de faire pleurer cette divinité impassible consisterait à réunir Rao avec l'esprit de son premier fidèle, qui partit en quête de révélations par delà le multivers il y a bien des millénaires. La Crosse se dissout si elle reste immergée dans la larme divine pendant un an et un jour. Si on la lave dans la larme pendant 30 jours, la Crosse perd la propriété Matrice défectueuse.

DEMONOMICON D'IGGWILV

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Interminable traité sur les strates infinies des Abysses et leurs résidents, le *Demonomicon d'Iggwilv* reste le volume le plus exhaustif et blasphematoire du multivers sur la démonologie. Le tome relate les plus anciens comme les plus récents sacrilèges des démons et de leur plan. Les démons ont tenté de le censurer et, bien que des sections aient été arrachées de la reliure, les chapitres centraux sont restés et révèlent immuablement les secrets démoniaques. Sans compter que l'ouvrage ne renferme pas que des blasphèmes. Séquestré derrière les lignes de texte bouillonne un fragment secret des Abysses qui continue de mettre l'œuvre à jour, quel que soit le nombre de pages arrachées ; et il ne compte pas se contenter du statut d'ouvrage de référence.

Propriétés aléatoires. L'artefact présente les propriétés aléatoires suivantes, que vous pouvez déterminer en consultant les tables de la section « Artefacts » du *Dungeon Master's Guide* :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété néfaste mineure
- 1 propriété néfaste majeure

Sorts. Le livre dispose de 8 charges. Il récupère quotidiennement 1d8 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous le tenez, vous pouvez consacrer une action à lancer *fou rire de Tasha* par son intermédiaire ou à dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 20) par son biais : *allié planaire* (3 charges), *cercle magique* (1 charge), *changement de plan* (uniquement vers les strates des Abysses ; 3 charges), *convocation de fielon* (3 charges ; présenté dans ce livre), *entrave planaire* (2 charges), *possession* (3 charges).

Référence abyssale. Vous pouvez consulter le *Demonomicon* chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence visant à trouver des informations sur les démons ou un test de Sagesse (Survie) lié aux Abysses. Ce faisant, vous pouvez ajouter le double de votre bonus de maîtrise au test.

Fléau des fiélons. Votre magie est douloureuse pour les fiélons. Tant que vous portez ce livre, chaque fois que vous effectuez un jet de dégâts pour un sort lancé contre un fielon, vous appliquez automatiquement le résultat maximal au lieu de jeter les dés.

Collet des fiélons. Tant que vous portez le livre, chaque fois que vous lancez *cercle magique* en ne désignant que les fiélons ou *entrave planaire* en ciblant un fielon, le sort est lancé au 9^e niveau, quel que soit le niveau de l'emplacement éventuellement utilisé. De plus, un fielon est désavantage aux jets de sauvegarde contre le sort.

Détention. Les 10 premières pages du *Demonomicon* sont vierges. Au prix d'une action alors que vous tenez le livre, vous pouvez cibler un fielon que vous voyez et qui est retenu dans un *cercle magique*. Le fielon doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 20 avec désavantage, sous peine d'être séquestré dans l'une des pages vierges du *Demonomicon*, qui se retrouve alors noircie des détails sur l'identité et les vices du détenu. Une fois utilisée, cette action ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

Lorsque vous terminez un repos long, si vous vous trouvez dans le même plan d'existence que le *Demonomicon*, la créature séquestrée dans le livre dont le facteur de puissance est le plus élevé peut tenter de vous posséder. Vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 20. En cas d'échec, vous êtes possédé par la créature, qui vous contrôle comme une marionnette. La créature possédante peut vous libérer au prix d'une action, auquel cas elle apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche. En cas de sauvegarde réussie, le fielon ne peut plus tenter de vous posséder pendant 7 jours.

Lorsque le tome est découvert, 1d4 fiélons occupent ainsi ses pages, généralement des démons divers.

Détruire le Demonomicon. Pour détruire l'ouvrage, il est nécessaire que six seigneurs démons différents déchirent chacun un sixième des pages du livre. Dans ces circonstances, les pages réapparaissent au bout de 24 heures. Dans l'intervalle, quiconque ouvre ce qui reste du livre est transporté dans une strate naissante des Abysses, dissimulée à l'intérieur de la reliure. C'est au cœur de ce domaine meurtrier à la conscience larvée que se cache un artefact disparu de longue date, le *Bâton de Fraz-Urb'luu*. Si l'on retire le bâton de ce plan miniature, le livre est réduit à l'état d'exemplaire banal et obsolète du *Tome de Zyx*, œuvre fondatrice du *Demonomicon*. Dès que le bâton émerge de sa prison, le seigneur démon Fraz-Urb'luu en a pleinement conscience.

DENTS DE DAHLVER-NAR

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Les *Dents de Dahlver-Nar* sont comme des récits incarnés. Il s'agit d'une collection de dents d'origines extrêmement variées et de matériaux très divers. Le tout est contenu dans une bourse en cuir cousue de représentations de héros et de créatures fantastiques. Quand les dents tombent, elles font vivre la légende.



DEMONOMICON
D'IGGWILV

Utiliser les dents. Tant que vous tenez la bourse, vous pouvez consacrer une action à en extraire une dent. Lancez un d20 et consultez la table « Dents de Dahlver-Nar » pour savoir quelle dent vous en sortez, sachant que vous avez le choix entre semer la dent et l'implanter (les deux options sont décrites plus loin).

Si vous ne semez ni n'implantez la dent, lancez un dé à la fin de votre tour. Sur un résultat pair, la dent disparaît et des créatures se présentent comme si vous aviez semé la dent, mais elles se montrent hostiles à votre égard et envers vos alliés. Sur un résultat impair, la dent remplace l'une des vôtres comme si vous l'aviez implantée (ce qui peut remplacer une autre dent implantée, voir plus loin).

Chaque dent ne peut servir qu'une fois. Notez bien quelles dents ont déjà servi. Si la table vous indique une dent déjà utilisée, vous extrayez en fait la dent au numéro inférieur le plus proche qui n'a pas déjà servi.

Semer une dent. Pour semer une dent, vous la placez au sol dans un espace inoccupé de votre zone d'allonge ou la jetez dans un espace inoccupé à 3 m ou moins de vous, dans un volume d'eau d'au moins 15 m de largeur. Ce faisant, la dent s'enfonce sous la surface et disparaît sans laisser de trace. Les créatures indiquées dans la colonne Créatures convoquées apparaissent en un espace inoccupé aussi proche que possible de l'endroit où la dent a été semée. Elles constituent pour vous des alliés, parlent les mêmes langues que vous et restent dans les parages pendant 10 minutes avant de disparaître, sauf mention contraire.

Implanter une dent. Pour implanter une dent, vous l'appliquez dans votre bouche, à partir de quoi l'une de vos propres dents tombe, remplacée par celle de l'artefact dont les dimensions s'adaptent à vos gencives.

Une fois la dent implantée, vous bénéficiez de l'effet indiqué dans la colonne Effet d'implant. On ne peut retirer la dent tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, sachant que vous ne pouvez volontairement mettre un terme à cette harmonisation. Si on extrait la dent après votre mort, elle disparaît. Le nombre maximum de dents implantées que vous pouvez porter à la fois est égal à 1 + votre modificateur de Constitution (pour un total minimum de 2 dents). Si vous tentez alors d'en planter une nouvelle, elle remplace une autre dent implantée précédemment, déterminée aléatoirement. La dent remplacée disparaît et vous perdez l'effet correspondant.

Retrouver les dents. Une fois que toutes les dents ont disparu, la bourse se volatilise également. La bourse et toutes les dents apparaissent alors en un lieu quelconque, peut-être même en un monde différent du Plan Matériel.

Détruire les dents. Chaque dent doit être détruite individuellement en la semant dans la zone où a commencé son histoire, avec l'intention de la détruire. Ce semis convoque aussi les créatures, mais elles ne se montrent pas amicales envers vous et ne disparaissent pas. Certaines d'entre elles cherchent à rentrer au bercail, d'autres agissent comme le dicte leur récit. Quoi qu'il en soit, la dent est perdue à tout jamais.

DENTS DE DAHLVER-NAR

1d20	Dent et récit	Créatures convoquées	Effet d'implant
1	Les chats indiscrets d'Uldun-dar (molaire de chat en ivoire)	9 chats	Cette dent dispose de 8 charges. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 charge pour lancer <i>retour à la vie</i> par la dent. Si vous êtes mort au début de votre tour, la dent dépense 1 charge et lance <i>retour à la vie</i> sur vous.
2	L'étonnante journée de Duggle (molaire humaine)	1 roturier	Lorsque vous terminez un repos long, la dent lance <i>sanctuaire</i> (DD 18) sur vous, le sort persistant pendant 24 heures (vous pouvez le rompre à tout moment).
3	L'âge d'or de Dhakaan (dent de gobelin bicuspidé en or)	10 gobelins, 1 chef gobelin	Lorsque vous êtes touché par une attaque alors qu'un allié se trouve à 1,50 m ou moins de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour qu'il soit touché à votre place. Vous ne pouvez ensuite plus recourir à cette réaction avant d'avoir terminé un repos court ou long.
4	Les meurtres de la route du moulin (canine de halfelin)	3 guenaudes vertes d'une même coterie	Lorsque vous infligez des dégâts à une cible qui n'a pas encore joué de tour au combat, elle subit 3d10 dégâts tranchants supplémentaires, assénés par des lames spectrales.
5	Le trépas des Malpheggi (croc en émeraude de saurial)	1 reine lézard et 4 saurials	Vous recevez des écailles reptiliennes, ce qui vous octroie un bonus de +2 à la CA. De plus, lorsque vous terminez un repos long, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 1 niveau d'épuisement.
6	Le secret du palefrenier (canine humaine sucrée)	2 incubes	Lorsque vous effectuez un test de Charisme contre un humanoïde, vous pouvez lancer un d10 et en ajouter le résultat comme bonus au test. La créature se montre ensuite hostile envers vous dès l'aube suivante.
7	Le songe de l'âne (molaire arc-en-ciel d'âne)	1 licorne	Cette dent dispose de 3 charges. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 charge en touchant une créature. La cible récupère 2d8 + 2 points de vie et se débarrasse de tous les poisons et maladies qui l'affectent. Lorsque vous recourez à cette action, l'image vacillante d'une corne de licorne apparaît sur votre front jusqu'à la fin de votre tour. La dent récupère quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube. Vous recevez la faille suivante : « Quand je suis témoin de méchanceté, je dois m'y opposer. »
8	Par-delà le roc de Bral (dent en argent de flagelleur mental)	2 flagelleurs mentaux	Vous bénéficiez de la télépathie dans un rayon de 36 m telle que décrite dans le <i>Monster Manual</i> et vous pouvez lancer le sort <i>déttection des pensées</i> à volonté, sans la moindre composante. Vous êtes également désavantage aux tests de Sagesse (Intuition) et Sagesse (Perception), en raison des murmures incessants d'esprits proches et de souvenirs.



UNE DENT DE DAHLVER-NAR

1d20	Dent et récit	Créatures convoquées	Effet d'implant
9	Les disparitions de Mireux (dent vomérienne d'un crapaud de taille G)	4 crapauds géants	Vos sauts en longueur peuvent atteindre 9 m et vos sauts en hauteur 4,50 m, avec ou sans élan.
10	Les légendes des fantômes et autres spectres (molaire humaine en obsidienne)	1 pieuvre géante, 1 mage, 1 spectre	Au prix d'une action, vous pouvez recourir à la dent pour lancer le sort <i>tentacules noirs d'Évard</i> (DD 18). Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.
11	Les mille morts de Jander Solastre (croc jauni de vampire)	1 vampire	Vous pouvez effectuer une attaque de morsure comme attaque à mains nues. Si l'attaque touche, elle inflige 1d6 dégâts perforants plus 3d6 dégâts nécrotiques. Vous récupérez autant de points de vie que les dégâts nécrotiques infligés. Tant que vous êtes exposé aux rayons du soleil, vous ne pouvez récupérer de points de vie.
12	Les cauchemars de Kaggash (dent croche de tyannœil)	1 tyannœil	Au prix d'une action, vous pouvez lancer le sort <i>mauvais œil</i> par le biais de la dent. Une fois cette action utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante. Chaque fois que vous terminez un repos long, lancez un d20. Sur un 20, une aberration choisie par le MD apparaît dans un rayon de 9 m et passe à l'attaque.
13	Les trois ponts vers les cieux (croc d'oni en lapis lazuli)	3 onis	Vous recevez une vitesse de vol de 9 m et pouvez vous servir de la dent pour lancer le sort <i>détection de la magie</i> à volonté. Tant que vous êtes harmonisé avec moins de 3 objets magiques, vous recevez 1 niveau d'épuisement qu'on ne peut éliminer jusqu'à ce que vous soyez harmonisé avec au moins 3 objets magiques.
14	Les griffes de Dragotha (croc translucide ébréché)	1 dracoliche rouge adulte	Vous pouvez vous servir de la dent pour lancer le sort <i>création de mort-vivant</i> . Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante. Chaque fois que vous créez un mort-vivant avec la dent, un <i>squelette</i> , un <i>zombi</i> ou une <i>goule</i> se présente également en un lieu aléatoire dans un rayon de 7,5 km de vous, avec l'intention de tuer les vivants. Un humanoïde tué par un tel mort-vivant se relève à minuit, la nuit suivante, sous la même forme que son meurtrier.
15	Les cendres des âges et le feu éternel (dent bicuspide en jade d'humanoïde)	1 dao, 1 djinn, 1 éfrit, 1 maride	Vous pouvez vous servir de la dent pour lancer <i>contresort</i> au 9 ^e niveau. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante. Chaque fois que vous terminez un repos long, si vous n'avez pas utilisé la dent pour contrer un sort depuis votre repos long précédent, votre maximum de points de vie est réduit de 2d10. Si cela réduit votre maximum de points de vie à 0, vous mourrez.
16	Les filles de Bel (croc en acier vert de diantrefosse)	1 diantrefosse	Vous pouvez vous servir de la dent pour lancer le sort <i>domination de monstre</i> (DD 18). Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante. Vous dégagerez une forte odeur de soufre brûlé.
17	Pourquoi hurlent les cieux (croc de dragon bleu)	1 dragon bleu vénérable	Vous recevez l'immunité contre les dégâts de foudre et la vulnérabilité aux dégâts de tonnerre.
18	La dernière tarasque (dent irrégulière en argent de la tarasque)	1 tarasque (ne tient pas compte de vos ordres ; disparaît au bout de 1d4 rounds)	Vous infligez des dégâts doublés aux objets et aux structures. Si vous subissez au moins 20 dégâts lors d'un tour, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18, sous peine d'être en proie à la fureur sanguinaire à votre tour suivant. Cet accès de rage vous oblige à consacrer votre action à effectuer une attaque à mains nues contre une créature qui vous a infligé des dégâts ou à une créature aléatoire que vous voyez si aucune créature ne vous a infligé de dégâts ; vous vous rapprochez aussi près que possible de la cible si nécessaire.
19	Dent d'Incendax (croc veiné de rubis de dragon rouge)	1 dragon rouge vénérable	Vous recevez l'immunité contre les dégâts de feu et vous pouvez souffler du feu sous forme d'un cône de 27 m au prix d'une action. Chaque créature prise dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 et subit 26d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Après avoir utilisé ce souffle, vous recevez 2 niveaux d'épuisement.
20	Dent de Dahlver-Nar (molaire terne d'humain)	1 ecclésiastique	Au prix d'une action, vous pouvez invoquer l'assistance d'une force divine. Décrivez le secours espéré, puis le MD détermine la nature de l'intervention ; les effets d'un sort de clerc sont par exemple indiqués. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir pendant 7 jours.

EMBLÈME GARDIEN

Objet merveilleux (symbole sacré), peu courant (harmonisation requise avec un clerc ou un paladin)

Cet emblème est le symbole d'une divinité ou d'une tradition spirituelle. Au prix d'une action, vous pouvez fixer l'emblème à une armure ou un bouclier ou l'en détacher.

L'emblème dispose de 3 charges. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m (ou vous-même) subit un coup critique alors que vous portez l'armure ou tenez le bouclier arborant l'emblème, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 charge afin de transformer le coup critique en simple attaque réussie.

L'emblème récupère quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube.

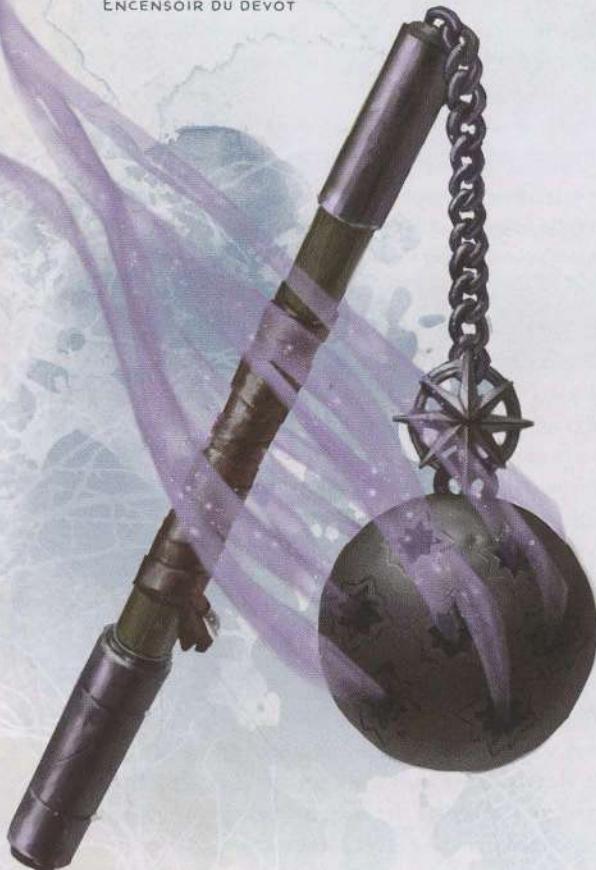
ENCENSOIR DU DÉVOT

Arme (fléau), rare (harmonisation requise avec un clerc ou un paladin)

La tête sphérique de ce fléau est criblée de petits trous disposés en symboles et motifs. Le fléau est considéré pour vous comme un symbole sacré. Lorsque vous touchez avec une attaque avec ce fléau magique, la cible subit 1d8 dégâts radiaux supplémentaires.

Par une action bonus, vous pouvez prononcer le mot de commande pour qu'il émane du fléau un léger nuage d'encens d'un rayon de 3 m, qui persiste pendant 1 minute. Au début de chacun de vos tours, vous et toute autre créature prise dans l'encens regagnez chacun 1d4 points de vie. Cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

ENCENSOIR DU DÉVOT



FAUCILLE DE LUNE

Arme (faucille), peu courant (+1), rare (+2), très rare (+3) (harmonisation requise avec un druide ou un rôdeur)

Cette faucille à lame d'argent luit comme un croissant de lune. Tant que vous tenez cette arme magique, vous recevez un bonus aux jets d'attaque et de dégâts correspondants et un bonus aux jets d'attaque de sort et au DD de sauvegarde de vos sorts de druide et de rôdeur. Ce bonus est déterminé par la rareté de l'arme. Par ailleurs, vous pouvez vous servir de la faucille comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide et de rôdeur.

Lorsque vous lancez un sort qui restaure des points de vie, vous pouvez lancer un d4 pour en ajouter le résultat au total des points de vie restaurés, à condition de tenir la faucille.

FIOLE SANGUINE

Objet merveilleux, peu courant (+1), rare (+2), très rare (+3) (harmonisation requise avec un ensorceleur)

Pour vous harmoniser avec cette fiole, vous devez y verser quelques gouttes de votre sang. Il est impossible d'ouvrir la fiole tant que persiste votre harmonisation avec l'objet. Si cette harmonisation prend fin, le sang contenu se transforme en cendre. Tant que vous tenez ou portez la fiole, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation et vous recevez un bonus aux jets d'attaque de sort et au DD de sauvegarde de vos sorts d'ensorceleur. Ce bonus est déterminé par la rareté de la fiole.

En outre, lorsque vous lancez des DV pour récupérer des points de vie alors que vous portez la fiole, vous pouvez récupérer 5 points de sorcellerie. Cette propriété de la fiole ne peut alors resservir avant l'aube suivante.

FRAGMENT ASTRAL

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un ensorceleur)

Ce cristal est un éclat solidifié du Plan Astral, animé de brume argentée. Au prix d'une action, vous pouvez fixer le fragment à un objet de taille TP (tel qu'une arme ou un bijou) ou l'en détacher. Le fragment se détache spontanément si votre harmonisation prend fin. Vous pouvez vous servir du fragment comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur tant que vous le tenez ou le portez.

Lorsque vous recourez à une option de Métamagie sur un sort alors que vous tenez ou portez le fragment, vous pouvez vous téléporter dans un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m aussitôt après avoir lancé le sort.

FRAGMENT D'ESSENCE ÉLÉMENTAIRE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un ensorceleur)

Ce cristal crétinant renferme l'essence d'un plan élémentaire. Au prix d'une action, vous pouvez fixer le fragment à un objet de taille TP (tel qu'une arme ou un bijou) ou l'en détacher. Le fragment se détache spontanément si votre harmonisation prend fin. Vous pouvez vous servir du fragment comme focaliseur d'incantation tant que vous le tenez ou le portez.

Lancez un d4 et consultez la table « Fragments d'essence élémentaire » pour déterminer l'essence et la propriété du fragment. Lorsque vous recourez à une option de Métamagie sur un sort alors que vous tenez ou portez le fragment, vous pouvez recourir à cette propriété.

FRAGMENTS D'ESSENCE ÉLÉMENTAIRE

d4 Propriété

- 1 **Air.** Vous volez aussitôt sur une distance maximale de 18 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.
- 2 **Terre.** Vous recevez la résistance au type de dégâts de votre choix jusqu'au début de votre tour suivant.
- 3 **Feu.** Une cible du sort que vous voyez prend feu. La cible embrasée subit 2d10 dégâts de feu au début de son tour suivant, puis les flammes s'éteignent.
- 4 **Eau.** Vous créez une vague d'eau qui jaillit de vous en s'étalant dans un rayon de 3 m. Chaque créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans la zone subit 2d6 dégâts de froid et doit réussir un jet de sauvegarde de Force contre votre DD de sauvegarde des sorts sous peine d'être éloignée de 3 m de vous et de finir à terre.

FRAGMENT D'ESSENCE EXTÉRIEURE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un ensorceleur)

Ce cristal scintillant renferme l'essence d'un Plan Extérieur. Au prix d'une action, vous pouvez fixer le fragment à un objet de taille TP (tel qu'une arme ou un bijou) ou l'en détacher. Le fragment se détache spontanément si votre harmonisation prend fin. Vous pouvez vous servir du fragment comme focaliseur d'incantation tant que vous le tenez ou le portez.

Lancez un d4 et consultez la table « Fragments d'essence extérieure » pour déterminer l'essence et la propriété du fragment. Lorsque vous recourez à une option de Métamagie sur un sort alors que vous tenez ou portez le fragment, vous pouvez recourir à cette propriété.

FRAGMENTS D'ESSENCE EXTÉRIEURE

d4 Propriété

- 1 **Loyal.** Vous pouvez mettre un terme à l'un des états suivants s'il affecte une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m ou vous-même : assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné ou étourdi.
- 2 **Chaotique.** Choisissez une créature qui subit des dégâts du sort. Cette cible est désavantageée aux jets d'attaque et tests de caractéristique effectués avant le début de votre tour suivant.
- 3 **Bon.** Vous ou une créature de votre choix parmi celles que vous voyez dans un rayon de 9 m recevez 3d6 points de vie temporaires.
- 4 **Mauvais.** Choisissez une créature qui subit des dégâts du sort. Cette cible subit 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires.



DE GAUCHE À DROITE :
FRAGMENTS DE ROYAUME
LOINTAIN, DE FÉERIE
ET DE GISOMBRE

FRAGMENT DE FÉERIE

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise avec un ensorceleur)

Ce cristal chaud scintille des teintes vespérales du ciel de Féerie, évocatrices de souvenirs émus. Au prix d'une action, vous pouvez fixer le fragment à un objet de taille TP (tel qu'une arme ou un bijou) ou l'en détacher. Le fragment se détache spontanément si votre harmonisation prend fin. Vous pouvez vous servir du fragment comme focaliseur d'incantation tant que vous le tenez ou le portez.

Lorsque vous recourez à une option de Métamagie sur un sort alors que vous tenez ou portez le fragment, vous pouvez lancer un d100 et consulter la table « Pic de magie sauvage » du *Player's Handbook*. Si le résultat est un sort, il est trop « sauvage » pour être affecté par votre Métamagie et s'il demande en temps normal de se concentrer, le sort est maintenu en durée complète sans demander votre concentration.

Si vous n'êtes pas doté de l'Origine magique Magie sauvage et que vous utilisez la propriété permettant de consulter la table Pic de magie sauvage, vous ne pouvez plus y recourir jusqu'à l'aube suivante.

FRAGMENT DE GISOMBRE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un ensorceleur)

Le désespoir de la Gisombre sature ce cristal morne, froid et lourd comme le plomb. Au prix d'une action, vous pouvez fixer le fragment à un objet de taille TP (tel qu'une arme ou un bijou) ou l'en détacher. Le fragment se détache spontanément si votre harmonisation prend fin. Vous pouvez vous servir du fragment comme focaliseur d'incantation tant que vous le tenez ou le portez.

Lorsque vous recourez à une option de Métamagie sur un sort alors que vous tenez ou portez le fragment, vous pouvez brièvement maudire une créature ciblée par le sort ; choisissez une valeur de caractéristique, puis, jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature est désavantagée aux tests et jets de sauvegarde associés à cette caractéristique.

FRAGMENT DE ROYAUME LOINTAIN

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un ensorceleur)

Ce cristal torsadé est chargé de l'essence démente du Royaume Lointain. Au prix d'une action, vous pouvez fixer le fragment à un objet de taille TP (tel qu'une arme ou un bijou) ou l'en détacher. Le fragment se détache spontanément si votre harmonisation prend fin. Vous pouvez vous servir du fragment comme focaliseur d'incantation tant que vous le tenez ou le portez.

Lorsque vous recourez à une option de Métamagie sur un sort alors que vous tenez ou portez le fragment, vous pouvez faire surgir un tentacule visqueux qui déchire la trame de la réalité pour s'abattre sur une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m de vous. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre votre DD de sauvegarde des sorts sous peine de subir 3d6 dégâts psychiques et d'être effrayée par vous jusqu'au début de votre tour suivant.

GRAND SERVITEUR DE LEUK-O

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Baptisé d'après le seigneur de guerre qui l'employa jadis, le *Grand serviteur de Leuk-o* se présente sous la forme d'un engin surpuissant de 3 m de haut qui se transforme en artificiel lorsqu'on le pilote. Composé d'un alliage noir et luisant d'origine inconnue, le serviteur est souvent décrit comme une mixte entre un nain surdimensionné et un scarabée hypertrophié. L'espace contenu dans le serviteur est suffisant pour accueillir une tonne de cargaison, tandis qu'un compartiment spécial permet de recevoir jusqu'à deux créatures de taille M pour le piloter et éventuellement provoquer des ravages.

Les hypothèses concernant les origines du serviteur s'appuient rarement sur des faits avérés ; on évoque des entités d'autre-monde, la mystérieuse Barrière des hautes cimes sur la Tærre et la *Machine de Lum le Fou*, engin qui serait lié au serviteur. Les détails les plus pertinents sur les origines du serviteur et son fonctionnement se trouvent dans *Esprit de métal*, un volume de secrets d'artificier qui fait le lien entre l'engin et les traditions du peuple olman. L'ouvrage fut rédigé par Lum la Maestro, descendante sur de nombreuses générations de Lum le Fou, lorsqu'elle reconstruisit le *Grand serviteur de Leuk-o*, démantelé depuis des lustres.

Harmonisation périlleuse. Deux créatures peuvent être harmonisées avec le serviteur simultanément. Si une troisième créature tente de s'harmoniser avec l'engin, rien ne se passe.

On accède aux commandes du serviteur par une écoutille sur la partie dorsale supérieure ; l'ouverture en est aisée quand aucune créature n'est harmonisée avec l'artefact.

L'harmonisation demande deux heures et peut intervenir dans le cadre d'un repos long ; vous devez les passer à l'intérieur du serviteur et en éprouver les commandes. Quand l'équipage s'harmonise avec l'engin, toute créature ou structure qui se trouve à l'extérieur dans un rayon de 15 m du serviteur court un risque de 25 % d'être ciblée accidentellement par l'une de ses attaques de Poing dévastateur durant l'harmonisation. Cette procédure doit se mener chaque fois qu'une créature s'harmonise avec l'artefact.

Contrôler le serviteur. Si au moins une créature est harmonisée avec l'artefact, les créatures harmonisées peuvent en ouvrir l'écouille comme une porte ordinaire. Les autres créatures peuvent également l'ouvrir au prix d'une action, à condition de réussir un test de Dextérité DD 25 avec des outils de voleur. Le sort *déblocage* lancé sur l'écouille l'ouvre également, jusqu'au début du tour suivant du lanceur.

Une créature peut pénétrer dans l'engin ou en sortir par l'écouille, en y consacrant 3 m de déplacement. Toute créature à l'intérieur du serviteur bénéficie d'un abri total contre les effets émanant de l'extérieur. Les commandes permettent aux créatures de voir l'extérieur de la machine comme si elles y étaient.

Tant que vous êtes à l'intérieur du serviteur, vous pouvez le piloter par l'intermédiaire des commandes. À votre tour (valable pour chaque créature harmonisée), vous pouvez le contrôler comme suit :

- Ouvrir ou fermer l'écouille (pas d'action requise, une fois par tour).
- Déplacer le serviteur d'une distance n'excédant pas sa vitesse (pas d'action requise).
- Au prix d'une action, vous pouvez ordonner au serviteur d'entreprendre l'une des actions de son profil ou une autre action.
- Lorsqu'une créature provoque une attaque d'opportunité de la part du serviteur, vous pouvez jouer votre réaction pour lui ordonner d'effectuer contre elle une attaque de Poing dévastateur.

Si aucune créature harmonisée ne se trouve à l'intérieur du serviteur, il s'agit d'un objet inerte.

Le fantôme de la machine. À sa mort, l'âme du puissant seigneur de guerre Leuk-o se trouva aspirée dans l'artefact pour en devenir la force motrice. Le serviteur est connu pour parfois attaquer et se déplacer de son propre chef, notamment lorsque cela peut entraîner des ravages. Une fois toutes les 24 heures, le serviteur peut à la discréption du MD effectuer une action si personne ne le contrôle.

Si le serviteur perd au moins la moitié de ses points de vie, chaque créature harmonisée avec l'engin doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 sous peine de se retrouver charmée pendant 24 heures. Ainsi charmée, la créature animée d'une folie destructrice cherchera à dévaster tout bâtiment et s'en prendra à toutes les créatures visibles du serviteur qui ne sont pas harmonisées avec l'artefact, à commencer par celles qui le menacent (elle se servira pour cela du serviteur, si possible).



GRAND SERVITEUR DE LEUK-O

Autodestruction. Par une séquence spécifique d'activation de leviers et de pressoirs, les deux pilotes du serviteur peuvent en provoquer l'explosion. Le code d'autodestruction n'est pas révélé aux membres d'équipage lors de l'harmonisation avec l'artefact. Si la séquence est découverte (au MD de décider comment), la procédure demande aux deux pilotes harmonisés de se trouver à l'intérieur de l'artefact et d'y consacrer leurs actions pendant 3 rounds consécutifs. Toutefois, si les pilotes entament cette procédure, le serviteur recourt à sa propriété Le fantôme de la machine pour dresser les deux pilotes l'un contre l'autre.

Si les pilotes parviennent à saisir l'intégralité de la séquence, le serviteur explose à la fin du troisième round. Toute créature prise dans une sphère de 30 m de rayon centrée sur le serviteur doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25. En cas d'échec, elle subit 87 (25d6) dégâts de force, 87 (25d6) dégâts de foudre et 87 (25d6) dégâts de tonnerre. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts. Les objets et structures compris dans la zone subissent des dégâts triplés. Les créatures à l'intérieur du serviteur sont tuées sur le coup sans laisser la moindre trace.

L'artefact n'est pas détruit définitivement pour autant. Au lieu de cela, 2d6 jours plus tard, ses pièces (bras gauche, jambe gauche, bras droit, jambe droite, parties supérieure et inférieure du torse) tombent du ciel en des lieux aléatoires situés dans un rayon de 1 500 km de l'explosion. Si l'on rassemble ces pièces à 1,50 m ou moins les unes des autres, elles se raccordent pour reconstituer le serviteur.

Détruire le serviteur. On peut détruire le serviteur de deux façons. Une fois la procédure d'autodestruction achevée, on peut faire fondre les pièces démantelées dans l'un des temples-fonderies de ses créateurs olmans d'antan. Une autre solution consiste à le voir frapper la *Machine de Lum le Fou*, auquel cas les deux artefacts explosent en provoquant une éruption dont l'ampleur et les dégâts sont trois fois supérieurs à ceux de la propriété d'autodestruction du serviteur.

GRAND SERVITEUR DE LEUK-O

Artificiel de taille TG

Classe d'armure 22 (armure naturelle)

Points de vie 310 (27d12 + 135)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	20 (+5)	1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +7

Compétences Perception +9

Résistances aux dégâts perforants, tranchants

Immunités (dégâts) acide, contondants, feu, foudre, froid,

nécrotiques, poison, psychiques, radiants

Immunités (états) tous les états hormis à terre et invisible

Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 19

Langues comprend les langues des créatures harmonisées avec lui mais ne peut pas parler

Facteur de puissance —

Bonus de maîtrise +7

Existence inaltérable. Le serviteur est immunisé contre tout sort ou effet censé altérer sa forme ou l'envoyer vers un autre plan d'existence.

Conception à l'épreuve de la magie. Le serviteur est avantagé aux jet de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques, et les attaques de sort sont désavantageées contre lui.

Régénération. Le serviteur récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il est réduit à 0 point de vie, ce trait ne fonctionne pas jusqu'à ce qu'une créature harmonisée consacre 24 heures à réparer l'artefact ou que l'artefact soit soumis à des dégâts de foudre.

Saut sans élan. Les sauts en longueur du serviteur peuvent atteindre 15 m et ses sauts en hauteur 7,50 m, avec ou sans élan.

Être singulier. Le serviteur peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

ACTIONS

Poing dévastateur. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +17 pour toucher, allonge 3 m ou portée 36 m, une cible. **Touché :** 36 (4d12 + 10) dégâts de force. Si la cible est un objet, elle subit des dégâts triplés.

Bond broyant. Si le serviteur effectue un saut d'au moins 7,50 m dans le cadre de son déplacement, il peut ensuite entreprendre cette action pour se réceptionner sur ses pieds en un espace comprenant au moins une créature. Chacune des créatures de l'espace est poussée vers un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m du serviteur et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25. En cas d'échec, une créature subit 26 (4d12) dégâts contondants et finit à terre. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas jetée à terre.

GRIMOIRE DES ARCANES

Objet merveilleux, peu courant (+1), rare (+2), très rare (+3) (harmonisation requise avec un magicien)

Tant que vous tenez ce livre relié de cuir, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien et vous recevez un bonus aux jets d'attaque de sort et au DD de sauvegarde de vos sorts de magicien. Ce bonus est déterminé par la rareté du livre.

Vous pouvez vous servir du livre comme grimoire. En outre, lorsque vous recourez à votre aptitude Récupération magique, vous pouvez augmenter de 1 le nombre de niveaux d'emplacement de sort récupérés.

LE PILON ET LE MORTIER DE BABA YAGA

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Les créations de l'éternelle guénaude Baba Yaga défient les lois de la magie des mortels. Divers ustensiles ont cimenté la légende de cette entité en d'innombrables mondes, parmi lesquels les artefacts qui la font voyager de par les plans : *Le pilon et le mortier de Baba Yaga*. Ces outils emblématiques de Baba Yaga ne constituent qu'un seul et même artefact pour ce qui est de l'harmonisation. Si jamais les deux objets se retrouvent séparés, le pilon apparaît à côté du mortier à l'aube suivante.

Propriétés aléatoires. Cet artefact présente les propriétés aléatoires suivantes, que vous pouvez déterminer en consultant les tables de la section « Artefacts » du *Dungeon Master's Guide* :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 1 propriété néfaste mineure

Propriétés du mortier. Le mortier se présente comme un bol en bois de taille TP. Sa taille s'adapte toutefois à ce qu'on met à l'intérieur, allant jusqu'à atteindre une taille G (si l'environnement le permet), si bien qu'il peut même contenir une créature de taille G.

Propriétés du pilon. Le pilon se présente sous la forme d'un outil en bois usé de 15 cm de long. Lors d'un tour durant lequel vous tenez le pilon, vous pouvez en adapter la taille une fois, soit pour en faire un bâton, soit pour le ramener à sa taille de pilon classique (pas d'action requise). Sous forme de bâton, le pilon constitue une arme magique qui octroie un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec le bâton.

Le pilon dispose de 12 charges. Lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps portée avec le pilon, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 de ses charges pour infliger 1d8 dégâts de force de supplémentaires par charge dépensée. Le pilon récupère quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube.

Outils idéaux. Tant que vous tenez le mortier et le pilon, vous pouvez consacrer une action à prononcer le nom de n'importe quel végétal, minéral ou liquide non magique et une quantité du matériau en question dont la valeur ne dépasse pas 10 po. Le mortier se remplit aussitôt de la quantité souhaitée du matériau. Une fois cette action jouée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.



UNE GUÉNAUDE NOCTURNE S'AMUSE AVEC LE PILON ET LE MORTIER DE BABA YAGA

Vous pouvez également vous servir de l'artefact comme matériel d'alchimiste, matériel de brasseur, matériel d'empoisonneur, matériel d'herboriste et ustensiles de cuisinier. Vous êtes avantage à tout test effectué avec l'artefact comme l'un ou l'autre de ces outils.

Décomposition. Au prix d'une action alors que le pilon et le mortier se trouvent dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez ordonner au pilon de moudre. Pendant la minute qui suit (ou jusqu'à ce que vous lui ordonnez verbalement d'arrêter), le pilon s'active de lui-même pour moudre le contenu du mortier en bouillie ou en poudre aussi utile pour la cuisine que pour l'alchimie. Au début de chacun de vos tours, ce qui se trouve dans le mortier subit 4d10 dégâts de force. Si cela réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est réduite en poudre, en bouillie ou pâte, selon sa nature. Seuls les objets magiques ne sont pas affectés. Si vous le souhaitez, lorsque le pilon s'arrête, vous pouvez faire trier le contenu par le mortier, qui vous livre de petits tas (d'os pilé, d'herbes pilées, d'organes en bouillie, etc.).

Traversée nocturne. Si vous tenez le pilon alors que vous êtes à l'intérieur du mortier, vous pouvez consacrer votre action à ordonner verbalement au mortier de voyager jusqu'à une créature ou un lieu donné.

Nul besoin de savoir où se trouve cette destination, mais elle doit être spécifique ; vous ne pouvez vous contenter d'annoncer la rivière la plus proche ou un autre quelconque de dragon rouge. Si la destination énoncée se trouve dans un rayon de 1 500 km, le mortier s'élève dans les airs et disparaît. Vous et toutes les créatures à l'intérieur du mortier voyagez alors via un ciel onirique en survolant ce qui ressemble vaguement au monde que vous connaissez. Des créatures peuvent vous apercevoir en train de filer à travers les cieux entre votre point de départ et la destination. Vous parvenez au site de destination au bout de 1 heure ou, s'il fait nuit, de 1 minute.

Les os n'oublient pas leur berceau. Lorsque vous ordonnez au mortier de voyager, vous pouvez jeter dans le récipient de la poussière ou bouillie moulue par le pilon en mentionnant un lieu sur un autre plan d'existence ou un monde différent du Plan Matériel. Si la poussière ou bouillie provient d'une créature originaire du plan ou monde mentionné, le mortier file à travers un ciel nocturne jusqu'à un espace inoccupé de cette destination, qu'il atteint en 1 minute.

Destruction du mortier et du pilon. Pour détruire le mortier et le pilon, il faut les piétiner avec la *Hutte dansante de Baba Yaga* ou que Baba Yaga elle-même les écrase sous ses pieds.

LIVRE DES ÂMES ET DE LA CHAIR

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Ce tome à la couverture en peau humanoïde reliée d'os s'avère froid au toucher et murmure imperceptiblement. Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants : *animation des morts, caresse du vampire, cercle de mort, communication avec les morts, convocation de mort-vivant* (présenté dans ce livre), *doigt de mort, simulacre de vie*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consaciez 1 minute à étudier l'ouvrage, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de la nécromancie.
- Au prix d'une action, vous pouvez dépenser 1 charge pour ressembler à une sorte de mort-vivant pendant 10 minutes. Pour toute la durée, grâce à cet aspect macabre, les créatures de type mort-vivant se montrent indifférentes à votre égard, sauf si vous leur infligez des dégâts. Vous passez également pour un mort-vivant si on vous examine ou qu'on use de sorts visant à déterminer le statut d'une cible. L'effet prend fin si vous infligez des dégâts ou imposez un jet de sauvegarde à une créature.

LYRE DE RÉFLECTION

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un bard)

Tant que vous tenez cette lyre, vous pouvez lancer *réparation* au prix d'une action. Vous pouvez également pincer les cordes de la lyre en jouant votre réaction lorsqu'un objet ou une structure que vous voyez dans un rayon de 90 m subit des dégâts, afin de l'immuniser contre cette application des dégâts et tous les dégâts du même type jusqu'au début de votre tour suivant.

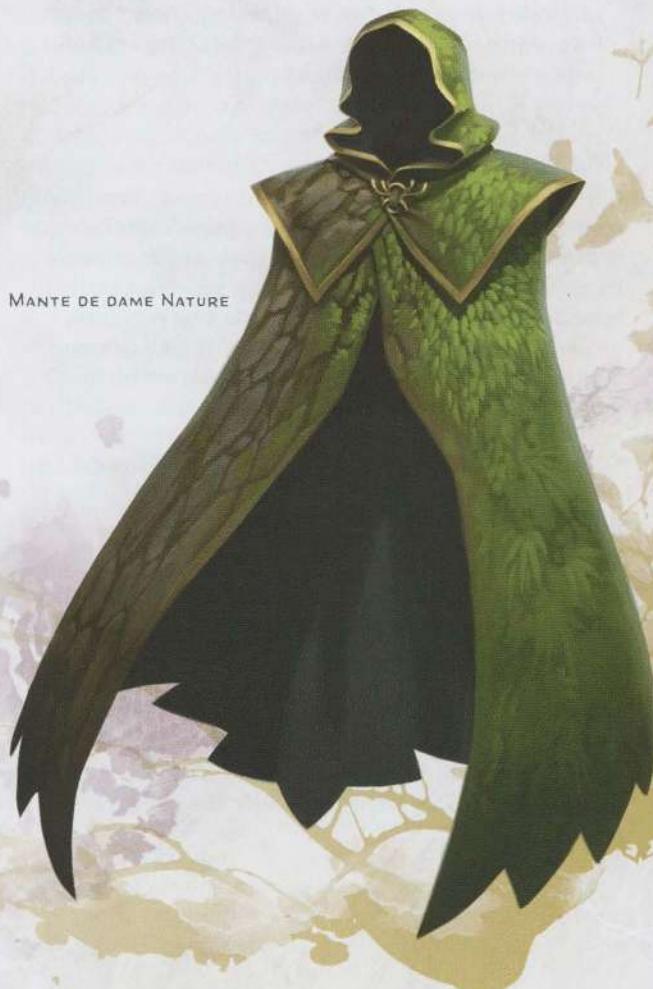
De plus, vous pouvez jouer de la lyre au prix d'une action pour lancer *convocation d'artificiel* (présenté dans cet ouvrage), *fabrication, glissement de terrain ou passe-muraille*, après quoi vous devez attendre l'aube suivante pour pouvoir relancer ainsi le sort en question.

MANTE DE DAME NATURE

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise avec un druide ou un rôdeur)

Cette cape change de couleur et de texture pour se fondre dans l'environnement. Tant que vous portez cette cape, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide et de rôdeur.

Si vous êtes dans une zone à visibilité réduite, vous pouvez vous Cacher par une action bonus, même si l'on vous observe directement.



MANTE DE DAME NATURE

MANUSCRIT FOURBE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Pour vous, ce livre est un grimoire magique. Pour n'importe qui d'autre, il apparaît comme un tome verbeux de fiction romantique. Au prix d'une action, vous pouvez changer l'aspect du livre et modifier l'intrigue de la romance.

Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants : *aura magique de Nystul, double illusoire, force fantasmagorique, image majeure, image miroir, image silencieuse et terrain hallucinatoire*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consacrez 1 minute à étudier le manuscrit, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de l'illusion.
- Lorsqu'une créature que vous voyez effectue un test d'Intelligence (Investigation) pour discerner la véritable nature d'un sort d'illusion lancé par vous ou un jet de sauvegarde contre un tel sort, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 charge et lui imposer le désavantage au jet.

MEMBRE ARTIFICIEL

Objet merveilleux, courant

Cet objet remplace un membre perdu ; main, bras, pied, jambe ou autre partie anatomique comparable. Tant que la prothèse est rattachée à votre corps, elle fonctionne exactement comme le membre remplacé. Vous pouvez la détacher ou la rattacher au prix d'une action et on ne peut la retirer contre votre volonté. Elle se détache si vous mourez.

OUTIL À TOUT FAIRE

Objet merveilleux, peu courant (+1), rare (+2), très rare (+3) (harmonisation requise avec un artificier)

Ce tournevis d'aspect anodin peut se transformer en divers autres outils ; au prix d'une action, vous pouvez le toucher pour le transformer en n'importe quel type d'outils d'artisan de votre choix (le chapitre « Équipement » du *Player's Handbook* dresse la liste des outils d'artisan). Quelle que soit la forme prise par l'outil, vous en avez la maîtrise.

Tant que vous tenez cet objet, vous recevez un bonus aux jets d'attaque de sort et au DD de sauvegarde de vos sorts d'artificier. Ce bonus est déterminé par la rareté de l'outil.

Au prix d'une action, vous pouvez vous focaliser sur l'outil pour canaliser vos énergies créatives. Choisissez un sort mineur que vous ne connaissez pas, issu de n'importe quelle liste de classe. Au cours des 8 prochaines heures, vous pouvez lancer ce sort mineur et il est considéré pour vous comme un sort mineur d'artificier. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

PRÉCIS D'ALCHIMIE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Une odeur acre émane de ce gros volume maculé de taches. La reliure de l'ouvrage est faite de cuivre, de fer, de plomb, d'argent et d'or, ou d'étranges hybrides transitoires d'un métal à l'autre. Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants : *agrandissement/rapetissement, arme magique, feuille morte, forme gazeuse, métamorphose et pétrification*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consacrez 1 minute à étudier le précis, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de la transmutation.
- Au prix d'une action, vous pouvez toucher un objet non magique qui n'est porté par personne et dépenser un certain nombre de charges pour le transformer en un autre objet. Avec 1 charge, l'objet ne peut dépasser 30 cm dans quelque dimension que ce soit. Vous pouvez dépenser des charges supplémentaires pour augmenter la dimension maximale de 60 cm par charge. La valeur en or du nouvel objet ne peut pas dépasser celle de l'original.

STROPHES DE GARDE

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Ce grimoire relié de cuir renforcé de fer et d'argent est verrouillé par un cadenas (DD 20 pour ouvrir). Au prix d'une action, vous pouvez toucher la couverture du livre pour le fermer comme si vous lanciez *verrou magique*. Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants : *dissipation de la magie, globe d'invulnérabilité, glyphe de garde, protection contre le mal et le bien, sanctuaire privé de Mordenkainen, symbole et verrou magique*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consacrez 1 minute à étudier le codex, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de l'abjuration.
- Lorsque vous lancez un sort d'abjuration, vous pouvez dépenser 1 charge pour octroyer 2d10 points de vie temporaires à une créature que vous voyez dans un rayon de 9 m.

TAMBOUR DE CADENCE

Objet merveilleux, peu courant (+1), rare (+2), très rare (+3) (harmonisation requise avec un bard)

Tant que vous tenez ce tambour, vous recevez un bonus aux jets d'attaque de sort et au DD de sauvegarde de vos sorts de bard. Ce bonus est déterminé par la rareté du tambour.

Au prix d'une action, vous pouvez jouer du tambour pour récupérer une utilisation de l'aptitude Inspiration bardique. Cette propriété du tambour ne peut alors resservir avant l'aube suivante.

TAROKKA SPIRITUEL DE LUBA

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Les esprits qui hantent le monde ne sont pas tous des âmes tragiques perdues sur le chemin de l'outre-tombe. Certains se morfondent telles des âmes prisonnières et si perverses que les mortels n'osent les libérer dans l'au-delà.

Créé par une figure légendaire vistani, le *Tarokka spirituel de Luba* a façonné le destin d'innombrables héros. Les prophéties de ce jeu de cartes révélèrent aussi de grands maux et guidèrent leur créatrice dans la lutte contre d'abominables forces. À maintes reprises, mère Luba, la conceptrice du tarot, échappa à la mort in extremis, sauvée par sa grande clairvoyance. Mais même elle ne put échapper à toutes les formes de malice. Dans les circonstances les plus funestes, mère Luba parvint à entraver des êtres foncièrement maléfiques dans la trame de la destinée, en les séquestrant dans son propre tarot. C'est dans ces cartes que ces esprits infâmes résident encore, prisonniers du royaume enténébré qui se cache parmi ce tarot en attendant que le destin tourne à l'aigre, comme il promet de le faire.

Comme tous les tarots vistani, le *Tarokka spirituel* se présente comme un jeu de cinquante-quatre cartes superbement illustrées, comprenant les quatorze arcanes majeurs et les quarante autres cartes réparties en quatre couleurs : pièces, glyphes, étoiles et épées.

Propriétés aléatoires. L'artefact présente les propriétés aléatoires suivantes, que vous pouvez déterminer en consultant les tables de la section « Artefacts » du *Dungeon Master's Guide* :

- 2 propriétés néfastes mineures
- 2 propriétés bénéfiques mineures



TAROKKA SPIRITUEL DE LUBA

Sorts. Tant que vous tenez le tarot, vous pouvez consacrer une action à lancer l'un des sorts suivants (DD de sauvegarde 18) par son biais : *compréhension des langues*, *détection de la magie*, *détection du mal et du bien*, *détection du poison et des maladies*, *localisation d'objet* ou *scrutation*. Une fois que vous avez utilisé le tarot pour lancer un sort, vous ne pouvez plus lancer ce sort par ce biais jusqu'à l'aube suivante.

Vision prégnante. Tant que vous tenez le tarot, vous réussissez automatiquement tout jet de sauvegarde de Constitution visant à maintenir votre concentration sur un sort de divination.

Coup du sort. Au prix d'une action, vous pouvez piocher une carte du tarot pour manipuler la destinée d'une autre créature que vous voyez dans un rayon de 4,50 m. Choisissez l'un des effets suivants :

Fortune. La créature est avantagée aux jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde pendant une heure.

Misère. La créature est désavantagée aux jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde pendant une heure.

Vous pouvez vous servir deux fois du tarot de cette manière, et vous récupérez ce quota à l'aube suivante.

Prisonniers du destin. Chaque fois que vous recourez à la propriété Coup du sort, il y a un risque que l'une des âmes séquestrées dans le tarot s'évade. Lancez un d100 et consultez la table « Âmes du tarot ». Si vous obtenez un arcanes majeur, l'âme associée s'évade. Vous trouverez le profil correspondant dans le *Monster Manual*. Si vous obtenez une âme déjà évadée, relancez les dés.

ÂMES DU TAROT

d100	Carte	Âme
1	L'Artéfact	Crânefeu
2	La Bête	Âme-en-peine
3	Le Bourreau	Chevalier de la mort
4	Les Brumes	Âme-en-peine
5	Le Cavalier	Momie auguste
6	Le Corbeau	Vampirien
7	Le Donjon	Momie
8	Le Fantôme	Fantôme
9	L'Homme brisé	Banshie
10	L'Innocente	Fantôme
11	La Marionnette	Momie
12	Le Sombre seigneur	Vampire
13	La Tentatrice	Vampirien
14	Le Voyant	Vampire
15–00	—	—

L'âme libérée apparaît en un lieu aléatoire dans un rayon de 10d10 x 1,5 km de vous pour terroriser les vivants. Tant que l'âme libérée n'a pas été détruite, elle reçoit le bénéfice « fortune » de la propriété Coup du sort du tarot, tandis que vous-même et la cible de départ de Coup du sort subissez les effets de « misère ».

Destin brassé. Si vous laissez passer 7 jours sans recourir à la propriété Coup du sort, votre harmonisation avec le *Tarokka spirituel de Luba* prend fin et vous ne pourrez plus vous harmoniser avec l'artefact tant qu'une autre créature n'aura pas utilisé Coup du sort sur vous.

Détruire le tarot. Le *Tarokka spirituel de Luba* ne peut être détruit que si les quatorze âmes qu'il renferme sont libérées et détruites. Cela révèle alors une quinzième âme, celle d'une **liche** résidant dans la carte Profonde, qui ne se dévoile que lorsque les quatorze âmes sont vaincues. Si cette entité ancestrale est détruite, la carte Profonde disparaît et le tarot devient un simple jeu de tarotka sans propriété particulière, si ce n'est qu'il compte une nouvelle carte de la conception du MD.

TATOUAGE D'ABSORPTION

Objet merveilleux (*tatouage*), très rare (*harmonisation requise*)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique est fait de motifs dominés par une teinte.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encré et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

MÈRE LUBA ET LES VISTANI

Créatrice du *Tarokka spirituel*, mère Luba figurait parmi les grands chefs vistani. Durant bien des générations, les Vistani errèrent en Gisombre, qui comprend des demi-plans terrifiants comme la Barovie, royaume infesté de vampires. Ces voyageurs ont appris maints secrets sur ces domaines et croisé d'innombrables autres vagabonds parmi les horreurs de la Gisombre. La plupart des bandes vistani acceptent les voyageurs bien intentionnés, quelles que soient leurs origines ; quiconque arpente avec bonhomie les routes infinies et les paysages embrumés est le bienvenu chez les Vistani.

Halfeline, mère Luba fut à la tête de l'une des plus vastes troupes vistani à parcourir la Gisombre. Issue du même monde que le comte Strahd von Zarovich et que madame Éva, elle fonda une communauté basée sur la gentillesse et la résilience, raretés s'il en est dans le Plan de l'Ombre. Elle apprit à ses gens à accueillir les étrangers, à nourrir les affamés et à défier la cruauté. Elle fut un temps l'amie de madame Éva, jusqu'à ce que cette dernière pactise avec les créatures de la nuit. « Nous errons certes parmi les ombres », disait mère Luba. « Mais nous resterons à jamais le flambeau qui guide nos camarades voyageurs. »

Il y a quelques années, mère Luba disparut dans la brume et ne laissa dans son sillage que le *Tarokka des âmes*. On raconte que quiconque pioche la carte des Brumes entend le murmure de sa douce voix.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Résistance aux dégâts. Tant que le tatouage reste sur votre peau, vous bénéficiez de la résistance à un type de dégâts associé à sa couleur, comme le montre la table ci-après. Le MD choisit la couleur ou laisse le hasard en décider.

d10	Type de dégâts	Couleur
1	Acide	Vert
2	Feu	Rouge
3	Force	Blanc
4	Foudre	Jaune
5	Froid	Bleu
6	Nécrotiques	Noir
7	Poison	Violet
8	Psychiques	Argent
9	Radiants	Or
10	Tonnerre	Orange

Absorption des dégâts. Lorsque vous subissez des dégâts du type retenu, vous pouvez jouer votre réaction pour recevoir l'immunité contre cette application des dégâts et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts que vous auriez subis. Une fois cette réaction jouée, vous ne pouvez plus y recourir avant l'aube suivante.

TATOUAGE BARRIÈRE

Objet merveilleux (tatouage), rareté variable (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique fait de motifs de protection utilise une encre à l'aspect de métal liquide.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Protection. Tant que vous ne portez pas d'armure, le tatouage vous octroie une classe d'armure dépendant de sa rareté, comme indiqué ci-après. Vous conservez ce bénéfice si vous vous servez d'un bouclier.

Rareté	CA
Peu courant	12 + votre modificateur de Dextérité
Rare	15 + votre modificateur de Dextérité (maximum de +2)
Très rare	18

TATOUAGE DE L'ENLUMINEUR

Objet merveilleux (tatouage), courant (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique est fait de superbes motifs calligraphiques et de représentations d'instruments d'écriture.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Plume vivante. Tant que ce tatouage reste sur votre peau, vous pouvez écrire du bout des doigts comme si vous étiez doté d'un stylo qui n'est jamais à court d'encre.

Au prix d'une action, vous pouvez toucher un écrit dont la longueur ne dépasse pas une page en prononçant le nom d'une créature. Pendant 24 heures, le texte devient alors invisible aux yeux de tous, en dehors de vous-même et de la créature mentionnée. La créature et vous pouvez chacun révoquer cette invisibilité d'un simple contact avec l'écrit (pas d'action requise). Une fois utilisée, cette action ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

TATOUAGE DE FONTAINE DE VIE

Objet merveilleux (tatouage), très rare (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique présente des symboles de vie et de renaissance.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Résistance nécrotique. Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts nécrotiques.

Égide vitale. Lorsque vous êtes censé tomber à 0 point de vie, vous vous retrouvez en fait à 1 point de vie. Une fois utilisée, cette propriété ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

TATOUAGE DE FOULÉE SPECTRALE

Objet merveilleux (tatouage), très rare (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique ondoie sur la peau et paraît partiellement flou.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Forme spectrale. Le tatouage dispose de 3 charges et récupère quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube. Tant que le tatouage reste sur votre peau, vous pouvez par une action bonus dépenser 1 de ses charges pour devenir intangible jusqu'à la fin de votre tour suivant. Pour toute la durée, vous recevez les bénéfices suivants :

- Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques.
- Vous ne pouvez vous retrouver ni agrippé ni entravé.
- Vous pouvez vous déplacer à travers les créatures et les objets solides comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Si vous terminez votre tour dans un objet solide, vous subissez 1d10 dégâts de force. Si l'effet prend fin alors que vous êtes à l'intérieur d'un objet solide, vous êtes au lieu de cela déplacé vers l'espace inoccupé le plus proche et subissez 1d10 dégâts de force par tranche de 1,50 m ainsi couverte.

TATOUAGE DE FUREUR SANGLANTE

Objet merveilleux (tatouage), légendaire (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique évoque la furie par ses formes et ses teintes.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Coups sanguinaires. Le tatouage dispose de 10 charges et récupère quotidiennement toutes les charges dépensées, à l'aube. Tant que ce tatouage reste sur votre peau, vous recevez les bénéfices suivants :

- Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez dépenser une charge pour infliger 4d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible et récupérer autant de points de vie que les dégâts nécrotiques infligés.
- Lorsqu'une créature que vous voyez vous inflige des dégâts, vous pouvez dépenser une charge en jouant votre réaction pour effectuer contre elle une attaque de corps à corps, avec l'avantage au jet d'attaque.

TATOUAGE DE GISOMBRE

Objet merveilleux (tatouage), rare (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique aux formes abstraites est dominé par les tons sombres.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Essence de l'ombre. Vous recevez la vision dans le noir sur 18 m et êtes avantagé aux tests de Dextérité (Discrétion).

Défense ombreuse. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre réaction pour devenir intangible l'espace d'un instant et réduire de moitié les dégâts reçus. Ensuite, cette réaction ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

TATOUAGE DE LA GRIFFE OCCULTE

Objet merveilleux (tatouage), peu courant (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique représente des motifs griffus et autres formes découpées.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Frappes magiques. Tant que le tatouage reste sur votre peau, vos attaques à mains nues sont considérées comme magiques pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité contre les attaques non magiques, et vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des attaques à mains nues.

Déchiquetage occulte. Par une action bonus, vous pouvez renforcer le tatouage pendant 1 minute. Pour toute la durée, chacune de vos attaques de corps à corps avec une arme ou à mains nues peut atteindre une cible distante d'un maximum de 4,50 m de vous, des tentacules d'un noir d'encre jaillissant vers elle. De plus, vos attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts de force supplémentaires lorsqu'elles touchent. Une fois utilisée, cette action bonus ne peut plus resservir jusqu'à l'aube suivante.

TATOUAGE MASCARADE

Objet merveilleux (tatouage), courant (harmonisation requise)

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique se présente sur vous sous la forme de votre choix.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encre et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Encre vivante. Par une action bonus, vous pouvez altérer la forme et la couleur du tatouage à votre guise, et le déplacer sur n'importe quelle zone de votre peau. Quelle que soit la forme retenue, il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'un tatouage. Sa taille peut aller d'une pièce de cuivre à une œuvre d'art complexe vous recouvrant de la tête aux pieds.

Déguisement. Au prix d'une action, vous pouvez recourir au tatouage pour lancer le sort *déguisement* (DD 13 pour percer la supercherie). Une fois le sort lancé par le biais du tatouage, vous ne pouvez plus le relancer ainsi jusqu'à l'aube suivante.



TATOUAGE DE PRÉHENSION

*Objet merveilleux (tatouage), peu courant
(harmonisation requise)*

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique est fait de longs motifs entrelacés.

Harmonisation de tatouage. Pour s'harmoniser avec cet objet, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau à l'endroit où vous souhaitez que le tatouage apparaisse, tout au long de la procédure d'harmonisation. Une fois l'harmonisation terminée, l'aiguille se transforme en encré et compose le tatouage qui s'étend sur la peau.

Si l'harmonisation avec le tatouage prend fin, le tatouage disparaît et l'aiguille réapparaît dans votre espace.

Tentacules. Tant que ce tatouage reste sur votre peau, vous pouvez au prix d'une action le faire jaillir sous forme de tentacules d'un noir d'encre, qui tentent de saisir une créature que vous voyez dans un rayon de 4,50 m. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14, sous peine de subir 3d6 dégâts de force et d'être agrippée par vous. Au prix d'une action, la créature peut s'extraire de cette lutte en réussissant un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobacies) DD 14. La lutte prend également fin si vous y mettez un terme (pas d'action requise), si la créature se retrouve à plus de 4,50 m de vous ou si recourez au tatouage sur une autre créature.

TATOUAGE SORTILEGE

Objet merveilleux (tatouage), rareté variable

Transféré par une aiguille spéciale, ce tatouage magique grave sur votre peau un unique sort du 5^e niveau ou inférieur. Pour utiliser le tatouage, vous devez appliquer l'aiguille contre votre peau en prononçant le mot de commande. L'aiguille se transforme en encré et compose le tatouage qui s'étend sur la peau selon le motif de votre choix. Une fois le tatouage en place, vous pouvez en lancer le sort sans composante matérielle. Le tatouage luit légèrement lors de l'incantation et pour toute la durée du sort. Une fois que le sort prend fin, le tatouage disparaît de votre peau.

Le niveau du sort détermine le DD de sauvegarde associé, le bonus d'attaque, le modificateur de caractéristique d'incantation et la rareté du tatouage, comme indiqué sur la table « Tatouage sortilège ».

TATOUAGE SORTILEGE

Niveau du sort	Rareté	Mod. de caractéristique d'incantation	DD de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Sort mineur	Courant	+3	13	+5
1 ^{er}	Courant	+3	13	+5
2 ^e	Peu courant	+3	13	+5
3 ^e	Peu courant	+4	15	+7
4 ^e	Rare	+4	15	+7
5 ^e	Rare	+5	17	+9

TRAITÉ FULMINANT

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un magicien)

Une forte odeur de fumée et d'ozone émane de cet épais grimoire calciné, dont la tranche crêpite d'énergie. Lorsqu'on le découvre, le livre renferme les sorts suivants : *anticipation, boule de feu, bourrasque, mur de force, petite hutte de Léomund, projectile magique et vague tonnante*. Il fait pour vous office de grimoire.

Tant que vous tenez le livre, vous pouvez vous en servir de focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.

Le livre dispose de 3 charges et récupère quotidiennement 1d3 charges dépensées, à l'aube. Tant que vous tenez le livre, vous pouvez recourir à ces charges des manières suivantes :

- Si vous consaciez 1 minute à étudier le traité, vous pouvez dépenser 1 charge pour remplacer l'un de vos sorts de magicien préparés par un autre sort du livre. Le nouveau sort doit être de l'école de l'évocation.
- Lorsqu'une créature que vous voyez subit des dégâts de force d'un sort d'évocation lancé par vous, vous pouvez jouer votre réaction pour dépenser 1 charge afin de lui infliger 2d6 dégâts de force supplémentaires et de la projeter à terre si elle est de taille G ou inférieure.



TASHA S'APPRÈTE À REMPORTER
UNE NOUVELLE PARTIE D'ÉCHECS
DES MAGES CONTRE SON RIVAL
MORDENKAINEN.

CHAPITRE 4

OUTILS DU MAÎTRE DU DONJON

LE MAÎTRE DU DONJON RECOURT À DIVERS outils pour la préparation et la gestion d'une campagne de D&D. Parmi vos outils de MD, on peut citer votre imagination, votre capacité à cerner ce qui plaît à vos joueurs, votre talent de conteur, votre sens de l'humour, votre faculté d'écoute et votre maîtrise des règles, entre autres choses. Ce chapitre vient agrémenter votre panoplie de conseils et de règles optionnelles pour diverses situations. Vous y découvrirez aussi un assortiment d'énigmes prêtées à figurer dans toute campagne.

Les outils de ces pages s'appuient sur le contenu du *Dungeon Master's Guide* et du *Monster Manual*. Libre à vous de n'en employer que certains, aucun ou tous, et également d'en adapter le fonctionnement. Le plaisir de jeu de votre table passe avant le reste, c'est pourquoi vous devez vous approprier ces règles pour qu'elles comblent les attentes du groupe.

SÉANCE ZÉRO

Fixez les limites. Et si quiconque s'avise de les franchir, ne laissez pas faire. Si les coupables n'écoutent pas, il est toujours temps de songer à brume mortelle...

TASHA

Avant même de créer les personnages ou de jouer, le MD et ses joueurs peuvent se retrouver pour une séance spéciale qu'on pourrait familièrement appeler « séance zéro » ; il s'agit de formuler les attentes, de définir les termes d'un contrat social et de partager les règles maison. En établissant ces formalités et en les respectant, vous renforcez les chances que vos parties plairont à tous les participants.

Le plus souvent, la séance zéro est aussi l'occasion d'esquisser collectivement les personnages. MD, vous pouvez conseiller les joueurs durant cette étape, en les orientant vers des options qui s'avéreront utiles pour l'aventure ou la campagne à venir.

CRÉATION DES PERSONNAGES ET DU GROUPE

Chaque joueur dispose d'options lorsqu'il s'agit de choisir la race, la classe et l'historique d'un personnage, mais libre à vous de les limiter, notamment si certaines ne conviennent pas à votre campagne. Si votre table compte plusieurs joueurs, encouragez-les à choisir des classes différentes, garantie d'un groupe doté d'une large palette de facultés. La diversité des historiques paraît moins importante, d'autant qu'une troupe composée exclusivement de soldats ou d'artistes ambulants peut avoir son charme. Les historiques choisis pour leurs personnages avant de devenir aventuriers s'accompagnent

d'amorces d'interprétation (idéaux, obligations et failles), autant d'éléments qui ne doivent pas vous échapper. Par exemple, si un joueur choisit l'historique Criminel, l'une des options pour l'obligation du personnage est : « Je m'efforce de m'acquitter d'une vieille dette auprès d'un généreux bienfaiteur. » Si le joueur opte pour cette obligation, aidez-le à décider qui est ce généreux bienfaiteur, quitte à intégrer ce détail dans l'intrigue de votre campagne.

FORMATION DU GROUPE.

Pendant la séance zéro, votre rôle consiste à assister vos joueurs dans la conception de personnages qui leur plaisent et à les aider à définir comment et pourquoi ce groupe d'aventure s'est formé. Il suffit souvent de partir du principe que leurs personnages se connaissent et ont un passé commun, même bref. Voici plusieurs questions que vous pouvez poser aux joueurs à la création des personnages pour mieux cerner les relations au sein du groupe :

- Certains sont-ils parents ?
- Pourquoi les personnages restent-ils ensemble ?
- Qu'est-ce que préfère chaque personnage chez chaque autre membre du groupe ?
- Le groupe est-il chapeauté par un mécène ? Consultez le chapitre 2, « Mécènes » pour plus de détails sur cet aspect.

Si les joueurs ont du mal à élaborer les circonstances dans lesquelles leurs personnages se sont rencontrés, ils peuvent toujours prendre une option de la table « Origine du groupe » ou laisser un d6 en décider. Une partie de la séance zéro devrait être consacrée à aider les joueurs à étoffer la formation du groupe. Si les personnages se sont réunis pour vaincre un ennemi commun, par exemple, l'identité de celui-ci doit être définie. Si c'est un enterrement qui les a rassemblés, il convient de savoir qui sont les défunt et quelles étaient les relations de chaque aventurier avec eux.

ORIGINE DU GROUPE

d6 Origine

- 1 Les personnages ont grandi au même endroit et se connaissent depuis des années.
- 2 Les personnages se sont réunis pour vaincre un adversaire.
- 3 Un même bienfaiteur a rapproché les personnages les uns des autres ; il espère parrainer leurs aventures.
- 4 Les personnages se sont rencontrés à l'occasion de funérailles.
- 5 Une grande fête a permis aux personnages de faire connaissance.
- 6 Les personnages se retrouvent pris au même piège.



AU COURS D'UNE FÊTE DONNÉE AU PIED DE L'UNE DES STATUES AMBULANTES D'EAUPROFONDE, DE JEUNES AMIS RÊVENT DE PARTIR À L'AVENTURE ENSEMBLE.

MENER UNE PARTIE POUR UN SEUL JOUEUR

Un MD qui n'a qu'un seul joueur doit consacrer la session zéro à se pencher avec lui sur le passé de son personnage, puis le laisser décider s'il souhaite lui associer un comparse (voir la section « Comparses » de ce chapitre).

Il vous faudra peut-être aider le joueur à gérer le comparse lors des premières séances et vous assurez qu'il comprend bien le rôle et les limites des comparses :

- Les comparses sont des alliés vaillants qui peuvent accomplir des tâches à la fois en combat et hors combat, par exemple monter le camp et porter du matériel.
- Idéalement, les capacités d'un comparse complètent celles du personnage principal. Par exemple, un incantateur constitue un bon comparse pour un guerrier ou pour un roublard.

CONTRAT SOCIAL

D&D demeure avant tout une expérience divertissante pour tout le monde. Si un participant ne s'amuse pas, c'est la garantie que l'aventure ne durera pas. La séance zéro est l'occasion en or pour que MD et joueurs échangent sur ce qu'ils attendent du jeu, ainsi que sur les éventuels sujets, thèmes et comportements qui ne leur conviennent pas. Cette discussion permet de définir un « contrat social ».

Cette entente peut avoir lieu de façon moins formelle, mais il vaut souvent mieux consacrer un peu de la séance zéro à établir ces bornes et ces attentes. Parmi les points qui sont généralement abordés par le contrat social, on peut citer les engagements implicites et explicites suivants :

- Vous respecterez les joueurs en menant des parties plaisantes et justes pour toutes et tous, adaptées à toute la table. Vous laisserez chaque joueur contribuer à la narration de l'aventure et donnerez à chacun de multiples occasions de briller. Quand un joueur s'exprime, vous l'écoutez.
- Les joueurs vous respecteront et seront reconnaissants de vos efforts de création d'une aventure plaisante pour tout le monde. Les joueurs vous laisseront diriger la campagne, arbitrer les règles et trancher les débats. Lorsque vous parlez, les joueurs vous écoutent.
- Les joueurs se respecteront les uns les autres, s'écouteront, se soutiendront et feront de leur mieux pour préserver la cohésion du groupe d'aventure.
- Si vous ou un joueur manquez de respect à un membre de la table ou violez le contrat social d'une quelconque façon, le groupe pourra congédier le responsable.

Ce contrat social traite des rudiments, mais chaque groupe peut y ajouter ses propres clauses adoptées à l'unanimité pour le plaisir de chacune et chacun. Sans oublier qu'un contrat social évolue généralement au fur et à mesure que les membres de la table apprennent à se connaître.

BORNES, STRICTES ET SOUPLES

Une fois que toute la table s'est entendue sur les termes du contrat social et s'est engagée à les respecter, la conversation peut se poursuivre avec les bornes, strictes et souples. Bien des approches permettent de gérer cette discussion et quelques recherches ne seront pas de trop pour définir celle qui convient le mieux à votre groupe. Dans ce cadre, voici ce que nous entendons par ces termes :

Une **borne souple** correspond à un seuil que l'on ne doit pas franchir à la légère, car il risque d'engendrer de l'anxiété, de la peur et de la gêne.

Une **borne stricte** est un seuil qu'il ne faut franchir sous aucun prétexte.

Chaque membre du groupe a ses propres bornes, souples et strictes ; il incombe à toute la table de les connaître. Assurez-vous que la manière dont cette discussion se déroule ne dérange personne. Certains joueurs ne souhaiteront pas faire part de leurs bornes devant tout le monde, surtout s'ils débutent en jeu de rôle ou connaissent peu certains autres membres de la table. Pour dissiper cette gêne, mieux vaut proposer aux joueurs de partager ces aspects en privé avec vous, quitte à les relayer ensuite anonymement (avec leur accord) à l'ensemble du groupe. Ainsi, les joueurs pourraient noter leurs bornes sur des fiches que vous liriez ensuite à voix haute. Quelle que soit la manière dont ces bornes sont présentées, il serait utile que vous ou les joueurs les compiliez dans une liste consultable par toute la table. N'oubliez pas que toute discussion sur les bornes doit se mener avec tact ; partager ses appréhensions peut s'avérer traumatisant si la conversation ne se fait pas dans le respect mutuel.

Voici quelques bornes typiques, mais non exhaustives, concernant les thèmes et scènes du jeu : sexe, abus sur les personnes, discrimination raciale, esclavage, violence envers les enfants et les animaux, jurons gratuits et romances au sein du groupe. Et quelques bornes sur ce qui se passe autour de la table : contacts physiques non sollicités, partage des dés, lancers de dés intempestifs, cris, grossièreté, chamailleries sur les règles, utilisation injustifiée des téléphones portables et tout comportement irrespectueux.

Cette discussion sur les bornes est importante car certains thèmes peuvent faire l'objet de phobies ou de sujets sensibles pour le MD comme pour les joueurs, sans que les autres le sachent. Tout thème qui angoisse ou dérange un membre de la table doit être évité. Si un sujet est générateur de nervosité chez un ou plusieurs

joueurs, mais que les intéressés acceptent qu'il ait sa place dans la campagne, il convient de l'intégrer avec soin et d'accepter de changer de cap dès que vous notez qu'il dérange.

La séance zéro est probablement le moment idéal pour cette conversation, mais vous ne devez pas hésiter à réaborder la question des bornes par la suite. Quelqu'un pourrait ainsi commettre un faux-pas, ce qui mériterait un rappel. Un autre joueur peut se rendre compte ultérieurement qu'il n'a pas pensé à mentionner une de ses bornes. Certains joueurs se发现ront de nouvelles bornes au fil de la campagne. Projetez de vérifier régulièrement avec la table que la liste des bornes strictes et souples est à jour, sans hésiter à la réviser si besoin.

APPROPRIATION DU JEU

Outre l'adaptation de vos parties aux personnages qui composent le groupe, vous devriez également chercher à coller aux goûts et aux attentes de vos joueurs.

La section « Bien connaître ses joueurs » du *Dungeon Master's Guide* vous fournit quelques conseils en ce sens, selon le profil des membres de la table. Pour mieux identifier ces profils, vous pouvez poser quelques-unes des questions suivantes à chacun :

- Lequel des trois piliers de l'aventure (combat, exploration, interprétation) vous intéresse le plus ?
- Quelle dose d'humour vous paraît idéale dans les parties ?
- Quel niveau technologique préférez-vous ?
- Appréciez-vous les énigmes et devinettes à la table de jeu ?
- Préférez-vous tenir un compte précis des points d'expérience ou attendre simplement que je vous donne le feu vert pour faire gagner des niveaux à vos personnages ?

RÈGLES MAISON

Les règles maison englobent les règles optionnelles, comme celles qui apparaissent au chapitre 9 du *Dungeon Master's Guide* et les règles de votre création. Si vous projetez de faire usage de telles règles, la séance zéro paraît idéale pour aborder le sujet avec les joueurs et les impliquer dans cette réflexion.

On peut voir les règles maison comme des expériences que la pratique jugera exploitables ou superflues. Si vous présentez en séance zéro une règle maison qui s'avère nuisible au plaisir de jeu de certains, il est probablement temps de vous en débarrasser ou, du moins, de la réviser pour le bien de tous. Il n'y a pas de mal à s'apercevoir qu'une règle donnée n'a pas l'effet escompté. Souvenez-vous que le plus important reste que chacun y trouve son compte.

COMPARSES

Mon futur comparse devrait s'inspirer des lignes qui suivent ; parfaitement en ligne le Projet Morden-canin tout ça.

TASHA

Cette section vous fournit une approche simple pour agrémenter votre groupe d'aventure de PNJ spéciaux appelés « comparses ». Ces règles reprennent une créature au facteur de puissance modeste et lui adjoignent des niveaux dans l'une des trois classes simplifiées suivantes : compagnon d'armes, expert ou incantateur.

Un comparse peut faire partie du groupe dès la formation de la troupe ou la rejoindre plus tard dans la campagne. Les personnages pourraient ainsi croiser un villageois, un animal ou autre créature, se lier d'amitié avec ce PNJ et l'inviter à se joindre à eux dans le cadre de leurs aventures.

Ces règles peuvent également vous servir à adapter un monstre à des besoins précis.

CRÉER UN COMPARSE

Vous pouvez tirer un comparse de n'importe quelle créature dotée d'un profil dans le *Monster Manual* ou autre supplément de D&D, à condition que son facteur de puissance ne dépasse pas 1/2. Vous reprenez ce profil et l'adaptez comme expliqué à la section « Acquérir une classe de comparse ».

Pour se joindre aux aventuriers, il est nécessaire que le comparse soit l'ami d'au moins l'un d'entre eux. Cette relation peut être liée au passé du personnage ou à des événements qui se produisent en cours de partie. Le comparse pourrait ainsi être un ami d'enfance ou un vieil animal de compagnie, ou bien une créature secourue par les aventuriers. C'est vous, MD, qui statuez si la confiance entre le groupe et la créature justifie qu'elle le rejoigne.

Vous décidez aussi qui joue le comparse. Voici quelques options :

- Un joueur se charge du comparse comme deuxième personnage ; idéal si vous n'avez qu'un ou deux joueurs.
- Un joueur interprète le comparse comme unique personnage ; idéal pour un joueur qui recherche plus de simplicité qu'un PJ classique.
- Les joueurs se partagent la gestion du comparse.
- Vous jouez le comparse.

Il n'y a pas de limite au nombre de comparses qu'un groupe peut compter, mais plus d'un par joueur risque de franchement alourdir les parties. Lorsque vous évaluez la difficulté d'une rencontre à venir, considérez chaque comparse comme un personnage.

ACQUÉRIR UNE CLASSE DE COMPARSE

À la création d'un comparse, choisissez la classe qui sera la sienne pour toute sa carrière : compagnon d'armes, expert ou incantateur, décrites ci-après. Quand une classe de comparse offre un choix, il vous revient, à moins que vous préfériez le confier aux joueurs.

NIVEAU DE DÉPART

Le niveau de départ du comparse est le même que le niveau moyen du groupe. Ainsi, un groupe de niveau 1 qui débutera avec un comparse de niveau 1, tandis qu'un groupe de niveau 10 qui invite un comparse à le rejoindre bénéficiera de l'assistance d'un comparse de niveau 10.

MONTÉE DE NIVEAU DES COMPARSES

Chaque fois que le niveau moyen du groupe augmente, le comparse gagne un niveau. Peu importe la part réellement prise par le comparse aux aventures récentes des héros ; on considère qu'il a acquis de l'expérience en accompagnant le groupe, mais aussi de son côté, en s'entraînant.

POINTS DE VIE

Chaque fois qu'un comparse gagne un niveau, il reçoit un dé de vie et son maximum de points de vie augmente. Cette augmentation se détermine en lançant le DV (dont le type apparaît dans le profil du comparse) auquel on ajoute son modificateur de Constitution. Il gagne ainsi au minimum 1 point de vie par niveau.

Si le comparse tombe à 0 point de vie et n'est pas tué sur le coup, il se retrouve inconscient et effectue des jets de sauvegarde contre la mort, comme n'importe quel personnage joueur.

BONUS DE MAÎTRISE

Le bonus de maîtrise du comparse est déterminé par son niveau de classe, comme le montre la table de sa classe.

Chaque fois que son bonus de maîtrise augmente de 1, ajoutez 1 au modificateur pour toucher des attaques de son profil et augmentez de 1 les DD de son profil.

AUGMENTATIONS DE CARACTÉRISTIQUE

Chaque fois que le comparse acquiert l'aptitude Amélioration de caractéristique, ajustez dans son profil tout ce qui est lié à un modificateur de caractéristique ainsi augmenté. Si le comparse présente une attaque associée au modificateur de Force, par exemple, ajustez les modificateurs à l'attaque et aux dégâts si son modificateur de Force augmente.

Quand vous n'êtes pas certain de savoir si une attaque de corps à corps du profil se base sur la Force ou la Dextérité, considérez qu'elle peut utiliser les deux.

COMPAGNON D'ARMES

Le comparse compagnon d'armes affûte ses qualités de combattant en luttant à vos côtés. Il peut s'agir d'un soldat, d'un garde local, d'une bête dressée pour le combat ou autre créature aux aptitudes martiales.

Un comparse acquiert les aptitudes de classe suivantes à l'acquisition de niveaux, comme l'indique la table « Le compagnon d'armes ».

MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 1

Le comparse reçoit la maîtrise des jets de sauvegarde de la caractéristique de son choix parmi : Force, Dextérité et Constitution.

COMPAGNONS D'ARMES, DE GAUCHE À DROITE :
UN AASIMAR, UN FIRBOLG ET UN LOUP



De plus, il reçoit la maîtrise de deux compétences de son choix parmi la liste suivante : Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie.

Le comparsé reçoit la maîtrise de toutes les armures et, s'il s'agit d'un humanoïde ou que son profil présente une arme courante ou de guerre, il reçoit également la maîtrise de toutes les armes courantes et de guerre, et des boucliers.

RÔLE MARTIAL

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 1

Chaque compagnon d'armes concentre son entraînement sur l'attaque ou la défense. Choisissez l'une des options suivantes :

Assaillant. Le comparsé reçoit un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Défenseur. Le comparsé peut jouer sa réaction pour imposer le désavantage au jet d'attaque d'une créature située à 1,50 m ou moins de lui, à condition qu'il ne soit pas la cible de l'attaque et qu'il voie l'assaillant.

SECOND SOUFFLE

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 2

Par une action bonus, le comparsé peut récupérer autant de points de vie que $1d10 + \text{son niveau}$ dans cette classe. Une fois cette aptitude utilisée, il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Arrivé au niveau 20, le comparsé peut utiliser deux fois cette aptitude entre deux repos.

LE COMPAGNON D'ARMES

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Maîtrises supplémentaires, Rôle martial
2	+2	Second souffle (1 utilisation)
3	+2	Critique amélioré
4	+2	Amélioration de caractéristique
5	+3	—
6	+3	Attaque supplémentaire (1)
7	+3	Aguerrissement
8	+3	Amélioration de caractéristique
9	+4	—
10	+4	Défense améliorée
11	+4	Inflexible (1 utilisation)
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	—
14	+5	Amélioration de caractéristique
15	+5	Attaque supplémentaire (2)
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	—
18	+6	Inflexible (2 utilisations)
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	Second souffle (2 utilisations)

CRITIQUE AMÉLIORÉ

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 3

Les jets d'attaque du comparse obtiennent un coup critique si le résultat du d20 est de 19 ou 20.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 4

Au niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 14, 16 et 19), le comparse augmente de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmente de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Cette aptitude ne lui permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 6

Le comparse peut attaquer deux fois au lieu d'une seule chaque fois qu'il entreprend l'action Attaquer à son tour.

Le nombre d'attaques passe à trois lorsque le comparse atteint le niveau 15.

Si le comparse est doté de l'action Attaques multiples, il peut recourir à Attaque supplémentaire ou Attaques multiples à son tour, mais pas aux deux.

AGUERRISSEMENT

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 7

Le comparse est avantage aux jets d'initiative.

DÉFENSE AMÉLIORÉE

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 10

La classe d'armure du comparse augmente de 1.

INFLEXIBLE

Aptitude de compagnon d'armes de niveau 11

Le comparse peut rejouer un jet de sauvegarde qu'il a raté, mais doit alors accepter le nouveau jet. Après cela, il doit terminer un repos long pour pouvoir réutiliser cette aptitude.

À partir du niveau 18, le comparse peut recourir deux fois à cette aptitude entre deux repos longs.

EXPERT

L'expert maîtrise certaines tâches ou certains domaines de connaissance et compte davantage sur la ruse que sur les muscles. Il peut être éclaireur, musicien, bibliothécaire, gamin des rues débrouillard, marchand matois ou cambrioleur.

Pour acquérir la classe d'expert, le profil de la créature doit présenter au moins une langue parlée.

Un comparse acquiert les aptitudes de classe suivantes à l'acquisition de niveaux, comme l'indique la table « L'expert ».

MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES

Aptitude d'expert de niveau 1

Le comparse reçoit la maîtrise des jets de sauvegarde de la caractéristique de son choix parmi : Dextérité, Intelligence et Charisme.

De plus, il reçoit la maîtrise de cinq compétences de son choix et celle des armures légères. S'il s'agit d'un humanoïde ou que son profil présente une arme courante ou de guerre, il reçoit également la maîtrise de toutes les armes courantes et de deux outils de votre choix.

SERVIABLE

Aptitude d'expert de niveau 1

Le comparse sait se montrer utile au moment opportun ; il peut entreprendre l'action Aider par une action bonus.

RUSE

Aptitude d'expert de niveau 2

L'agilité du comparse et sa vivacité d'esprit lui permettent de réagir rapidement. En combat, le comparse peut à chacun de ses tours entreprendre l'action Foncer, Se cacher ou Se désengager par une action bonus.

EXPERTISE

Aptitude d'expert de niveau 3

Choisissez deux maîtrises de compétence du comparse. Son bonus de maîtrise est doublé pour tous ses tests de caractéristique associés à l'une ou l'autre des maîtrises choisies.

Au niveau 15, désignez deux autres maîtrises de compétence du comparse auxquelles appliquer ce bénéfice.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Aptitude d'expert de niveau 4

Au niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 10, 12, 16 et 19), le comparse augmente de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmente de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Cette aptitude ne lui permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

COORDINATION MARTIALE

Aptitude d'expert de niveau 6

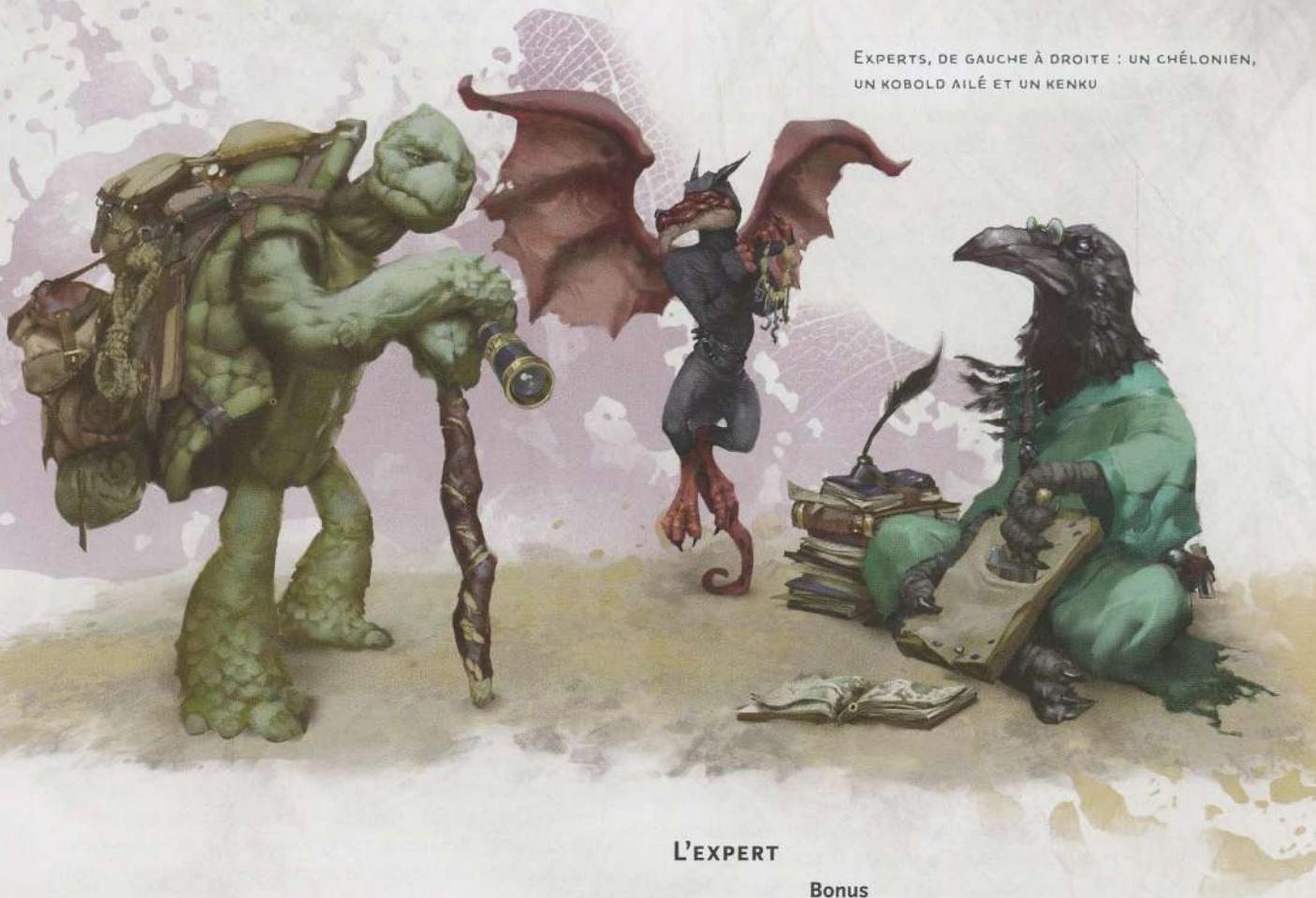
Le comparse sait combattre de concert avec un compagnon d'armes. Lorsque le comparse recourt à l'aptitude Serviable pour aider un allié à attaquer une créature, cette cible peut se trouver dans un rayon de 9 m du comparse et le comparse pourra lui infliger 2d6 dégâts supplémentaires la prochaine fois qu'il la touche avec un jet d'attaque intervenant avant la fin du tour en cours. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que ceux infligés par l'attaque.

ESQUIVE TOTALE.

Aptitude d'expert de niveau 7

Extraordinairement chanceux, le comparse évite mieux le danger que la plupart. Si le comparse est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit en fait aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec. Le comparse ne bénéficie pas de cette aptitude s'il est neutralisé.

EXPERTS, DE GAUCHE À DROITE : UN CHÉLONIEN,
UN KOBOLD AILÉ ET UN KENKU.



L'EXPERT

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Maîtrises supplémentaires, Serviable
2	+2	Ruse
3	+2	Expertise
4	+2	Amélioration de caractéristique
5	+3	—
6	+3	Coordination martiale
7	+3	Esquive totale
8	+3	Amélioration de caractéristique
9	+4	—
10	+4	Amélioration de caractéristique
11	+4	Émulation (1d6)
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	—
14	+5	Savoir-faire
15	+5	Expertise
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	—
18	+6	Esprit acéré
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	Émulation (2d6)

ÉMULATION

Aptitude d'expert de niveau 11

Lorsque le comparse entreprend l'action Aider, la créature qui bénéficie de son assistance reçoit également un bonus de 1d6 au jet de d20. S'il s'agit d'un jet d'attaque, la créature peut renoncer à appliquer ce bonus à l'attaque puis, si celle-ci touche, l'ajouter sous forme de bonus au jet de dégâts contre une cible.

Au niveau 20, ce bonus passe à 2d6.

SAVOIR-FAIRE

Aptitude d'expert de niveau 14

Le comparse a atteint un degré de maîtrise exceptionnelle dans certains domaines. Chaque fois que le comparse effectue un test de caractéristique qui fait intervenir la totalité de son bonus de maîtrise, il peut considérer tout jet de 9 ou moins sur le d20 comme un 10.

ESPRIT ACÉRÉ

Aptitude d'expert de niveau 18

Le comparse reçoit la maîtrise des jets de sauvegarde de la caractéristique de son choix parmi : Intelligence, Sagesse et Charisme.

INCANTATEUR

Un comparse qui devient incantateur s'engage sur la voie de la magie. Il peut s'agir d'un sorcier, d'un prêtre, d'une diseuse de bonne aventure, d'un prestidigitateur ou autre personne qui a la magie dans le sang.

Pour acquérir la classe d'incantateur, le profil de la créature doit présenter au moins une langue parlée.

Un comparse acquiert les aptitudes de classe suivantes à l'acquisition de niveaux, comme l'indique la table « L'incantateur ».

MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES

Aptitude d'incantateur de niveau 1

Le comparse reçoit la maîtrise des jets de sauvegarde de la caractéristique de son choix parmi : Sagesse, Intelligence et Charisme.

De plus, il reçoit la maîtrise de deux compétences de son choix parmi la liste suivante : Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine, Persuasion, Religion et Représentation.

Le comparse reçoit la maîtrise des armures légères et, s'il s'agit d'un humanoïde ou que son profil présente une arme courante ou de guerre, il reçoit également la maîtrise de toutes les armes courantes.

SORTS

Aptitude d'incantateur de niveau 1

Le comparse reçoit la capacité de lancer des sorts. (Si la créature dispose déjà du trait Sorts, cette aptitude remplace le trait.) Choisissez le rôle de l'incantateur : mage, guérisseur ou prodige. Ce choix détermine la liste de sorts et la caractéristique d'incantation du comparse, comme indiqué sur la table « L'incantateur ».

SORTS

Rôle	Liste de sorts	Caractéristique
Mage	Magicien	Intelligence
Guérisseur	Clerc et druide	Sagesse
Prodige	Barde et occultiste	Charisme

Emplacements de sort. La table « L'incantateur » indique le nombre d'emplacements de sort dont le comparse dispose pour lancer ses sorts d'incantateur du 1^{er} niveau et supérieur. Pour lancer un tel sort, il doit dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Il récupère tous les emplacements dépensés en terminant un repos long.

Sorts connus. Le comparse connaît deux sorts mineurs et un sort du 1^{er} niveau qu'il choisit dans sa liste de sorts. Voici des recommandations pour chaque rôle d'incantateur, au niveau 1 :

Mage : main du mage, rayon de givre, vague tonnante

Guérisseur : assistance, flamme sacrée, soins

Prodige : décharge occulte, lumière, mot de guérison

Les colonnes « Sorts mineurs connus » et « Sorts connus » de la table « L'incantateur » indiquent quand le comparse apprend de nouveaux sorts (que vous choisissez).

Chaque sort indiqué à la colonne « Sorts connus » doit être d'un niveau pour lequel le comparse dispose d'emplacements, comme le montre la table. Lorsque le comparse atteint par exemple le niveau 5 dans cette classe, il peut apprendre un nouveau sort du 1^{er} niveau ou du 2^e niveau.

Par ailleurs, lorsqu'il gagne un niveau dans cette classe, le comparse peut choisir l'un des sorts qu'il connaît par cette classe pour le remplacer par un autre sort de sa liste. Chaque nouveau sort doit être un sort mineur ou un sort pour lequel le comparse dispose d'emplacements.

Caractéristique d'incantation. La caractéristique d'incantation du comparse pour ces sorts dépend de votre choix de rôle dans la table « Sorts ».

Le comparse recourt à sa caractéristique d'incantation chaque fois qu'un sort s'y réfère. En outre, il utilise son modificateur de caractéristique d'incantation pour calculer le DD de sauvegarde des sorts qu'il lance, ainsi que lorsqu'un tel sort entraîne un jet d'attaque de sa part.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de caractéristique d'incantation

Modificateur d'attaque des sorts = son bonus de maîtrise + son modificateur de caractéristique d'incantation

Focaliseur d'incantation. Le comparse peut recourir à un focaliseur pour ses sorts, en fonction de votre choix de rôle dans la table « Sorts ». Un mage peut utiliser un focaliseur arcanique, un guérisseur un symbole sacré et un prodige un focaliseur arcanique ou un instrument de musique.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

Aptitude d'incantateur de niveau 4

Au niveau 4 (puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 18), le comparse augmente de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmente de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Cette aptitude ne lui permet pas de porter une valeur au-delà de 20.

SORTS MINEURS APPUYÉS

Aptitude d'incantateur de niveau 6

L'incantateur peut ajouter son modificateur de caractéristique d'incantation aux dégâts infligés par ses sorts mineurs.

SORTS RENFORCÉS

Aptitude d'incantateur de niveau 14

Choisissez une école de magie. Chaque fois que le comparse lance un sort de cette école en dépensant un emplacement de sort, il peut ajouter son modificateur de caractéristique d'incantation à l'éventuel jet de dégâts ou de guérison du sort.

INCANTATION APPLIQUÉE

Aptitude d'incantateur de niveau 20

Le fait de subir des dégâts ne peut pas rompre la concentration sur un sort du comparse.



INCANTATEURS, DE GAUCHE À DROITE :
UN BRUTACIEN, UN GOBELIN, ET UN TABAXI

L'INCANTATEUR

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Sorts connus	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+2	Maîtrises supplémentaires, Sorts	2	1	2	—	—	—	—
2	+2	—	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	—	2	3	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	3	3	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	4	2	—	—	—
6	+3	Sorts mineurs appuyés	3	4	4	2	—	—	—
7	+3	—	3	5	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	3	6	4	3	2	—	—
10	+4	—	4	6	4	3	2	—	—
11	+4	—	4	7	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	8	4	3	3	1	—
14	+5	Sorts renforcés	4	8	4	3	3	1	—
15	+5	—	4	9	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	10	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration de caractéristique	4	10	4	3	3	3	1
19	+6	—	4	11	4	3	3	3	2
20	+6	Incantation appliquée	4	11	4	3	3	3	2

POURPARLERS AVEC LES MONSTRES

Pourquoi se battre quand une discussion animée est envisageable ? Si les choses s'enveniment un peu trop, il suffit de prendre la porte dimensionnelle de sortie.

TASHA

Rencontrer un monstre ne doit pas toujours déclencher un combat. Certaines offrandes, alimentaires notamment, peuvent amadouer des monstres hostiles, tandis que les créatures pensantes préfèrent souvent discuter, plutôt que de dégainer les armes. Si les aventuriers tentent de parlementer avec un monstre, vous pouvez improviser la rencontre ou vous appuyer sur les règles d'interactions sociales du *Dungeon Master's Guide*. Il paraît cohérent d'octroyer l'avantage à tout test de caractéristique des personnages visant à communiquer avec une créature à laquelle ils offrent un présent désirable. La section « Désirs des monstres », plus loin, aborde ce que les créatures pourraient apprécier comme présents, en fonction de leur type.

RECHERCHES SUR LES MONSTRES

Les aventuriers peuvent se renseigner sur ce qu'une créature pourrait désirer. La table « Recherches sur les monstres » suggère quelles compétences permettent d'en apprendre davantage selon le type de créature. Le DD des tests de caractéristique correspondants est égal à 10 + le facteur de puissance de la créature.

RECHERCHES SUR LES MONSTRES

Type	Compétences suggérées
Aberration	Arcanes
Artifical	Arcanes
Bête	Dressage, Nature ou Survie
Céleste	Arcanes ou Religion
Dragon	Arcanes, Histoire ou Nature
Élémentaire	Arcanes ou Nature
Fée	Arcanes ou Nature
Fiélon	Arcanes ou Religion
Géant	Histoire
Humanoïde	Histoire
Monstruosité	Nature ou Survie
Mort-vivant	Arcanes ou Religion
Plante	Nature ou Survie
Vase	Arcanes ou Survie

DÉSIRS DES MONSTRES

ABERRATIONS

d4 Offrande désirable

- 1 Cervelle ou autre organe d'une créature rare
- 2 Flatterie et courbettes

d4 Offrande désirable

- 1 Secrets ou savoir ignorés du monstre
- 2 Accepter une étrange greffe sur votre corps

ARTIFICIELS

d4 Offrande désirable

- 1 Huile pour les articulations du monstre
- 2 Un objet magique doté de charges qui serviront de carburant
- 3 Un récipient chargé d'énergies élémentaires
- 4 Composants en adamantium ou en mithral

BÊTES

d4 Offrande désirable

- 1 Viande fraîche
- 2 Mélodie apaisante
- 3 Perles, étoffes, plumes ou ficelle aux couleurs vives
- 4 Vieille peluche ou autre babiole moelleuse

CÉLESTES

d4 Offrande désirable

- 1 Le récit d'un personnage de légende
- 2 Promesse solennelle d'accomplir trois actes charitables avant l'aube
- 3 La couronne d'un tyran vaincu
- 4 Une relique sainte ou un bien de famille précieux

DRAGONS

d4 Offrande désirable

- 1 Or ou gemmes
- 2 Bien provenant du trésor d'un rival draconique
- 3 Antiquité transmise sur au moins trois générations
- 4 Représentation artistique flatteuse du dragon

ÉLÉMENTAIRES

d4 Offrande désirable

- 1 Une gemme d'une valeur minimale de 50 po, que la créature dévore
- 2 Un échantillon extrêmement pur de l'élément de prédilection
- 3 Un moyen pour l'élémentaire de retourner sur son plan d'origine
- 4 Exécuter une danse du plan d'origine de l'élémentaire

FÉE

d4 Offrande désirable

- 1 Le souvenir de votre premier baiser
- 2 La couleur de vos yeux
- 3 Un objet pour vous d'une grande valeur sentimentale
- 4 Réciter un poème sublime

FIÉLONS

d4 Offrande désirable

- 1 Votre âme
- 2 Un objet saint profané
- 3 Le sang d'un être aimé vivant ou récemment tué
- 4 Rompre une promesse sacrée en présence du fiélon



DES AVENTURIERS OFFRENT DE LA VIANDE À UN HIBOURS.

GÉANTS

d4 Offrande désirable

- 1 Un nain admettant que l'artisanat des géants surpasse celui des nains
- 2 Un animal robuste dressé pour le travail
- 3 Plusieurs tonneaux de bière
- 4 Trésor volé à un géant rival

HUMANOÏDES

d4 Offrande désirable

- 1 Promesse de retrouver un objet perdu de grande importance dans leur culture
- 2 Les défier dans le cadre d'un concours amical (chant, danse, boisson ou autre)
- 3 Retrouver quelque chose que l'humanoïde a perdu
- 4 Renseignements sur les secrets ou faiblesses d'un adversaire

MONSTRUOSITÉS

d4 Offrande désirable

- 1 Déloger les morceaux coincés dans la gueule de la créature depuis son dernier repas
- 2 L'aliment préféré de la créature
- 3 Chasser le rival de la créature
- 4 Exécuter des mouvements imitant la parade nuptiale du monstre

MORTS-VIVANTS

d4 Offrande désirable

- 1 Une fiole de sang
- 2 Un carnet personnel relatant le passé de la créature
- 3 Matériaux, outils ou compétences pour abriter un mausolée en piteux état des rayons du soleil
- 4 Accomplir une tâche que la créature n'a pu mener à bien de son vivant

PLANTES

d4 Offrande désirable

- 1 Une livre d'engrais
- 2 Eau d'une source imprégnée d'énergie de Féerie
- 3 Débroussailler le domaine de la créature de toute végétation envahissante
- 4 Détruire les haches et ce qui peut servir à faire du feu dans l'équipement du groupe

VASES

d4 Offrande désirable

- 1 Une fiole de liquide putride
- 2 Du linge dégageant une odeur nauséabonde
- 3 Des os ou du métal, que la vase s'empresse de consommer
- 4 Quatre litres de liquide effervescent

DANGERS ENVIRONNEMENTAUX

Quand vos souvenirs les plus anciens vous ramènent en Féerie, tout ce qui est champignons altérant la notion du temps, fruits stupéfiants et chats tigrés géants vous paraît franchement moins fantastique et beaucoup plus « on ne pourrait pas déménager sur le Plan Matériel, histoire de voir à quoi ressemble une enfance normale ? ! »

TASHA

Cette section se penche sur les différentes approches permettant d'agrémenter n'importe quel site de défis fantastiques et de les rendre plus vivants.

Quand le nom d'une créature apparaît en gras dans une table, c'est pour indiquer que son profil figure dans le *Monster Manual*.

CONTRÉES SURNATURELLES

Certaines terres ne prospèrent pas comme la nature l'avait prévu. Forces magiques, intrus mystérieux et événements tragiques peuvent influer sur le destin d'une contrée au point de l'altérer fondamentalement. La flore, la faune, les bâtiments et les habitants ne changent pas quant à eux, mais la nature même de la région prend une nouvelle direction.

Une contrée surnaturelle est occupée par une force supérieure, sur une superficie vaste ou réduite, à votre convenance. Dans la zone affectée, certains effets et quelques brèves rencontres viennent renforcer ce thème latent. Ces effets interviennent quand les personnages traversent la région altérée ou mettent en exergue un site spécifique.

Les descriptions des contrées surnaturelles qui suivent résument la région, présentent une table des effets potentiels en zone affectée et annoncent ce qui peut déclencher des manifestations aléatoires. N'hésitez pas à adapter les effets de chaque contrée aux besoins de vos aventures.

Les effets d'une contrée donnée interviennent quand bon vous semble, quand les conditions sont réunies comme le précise la description ou quand une ou plusieurs des circonstances suivantes se présentent :

- Peu de temps après l'arrivée du groupe dans la contrée
- Quand une créature perd plus de la moitié de ses points de vie
- Quand une créature lance un sort du 1^{er} niveau ou supérieur
- Quand une créature active un objet magique
- Quand une créature fait énormément de bruit ou attire franchement l'attention
- Quand le groupe passe au moins 30 minutes dans la même contrée

HANTISE

Parmi les environnements hantés, on peut citer les foyers accablés par une affaire sordide, les sites de tuerie et les endroits où ont vécu des personnes en proie à la terreur, au chagrin terrassant ou à la haine dévorante. Les lieux hantés résonnent du passé et harcèlent les visiteurs comme des fantômes, alors même qu'ils aspirent à s'extraire de traumatismes d'un autre âge. Ces sites sont rarement hantés sans raison ; de fait, vous pouvez facilement adapter les résultats de la table à toute sorte de récits macabres.

Vous pouvez consulter la table « Effets de hantise » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans la contrée :

- Une créature reçoit l'état effrayé.
- Plusieurs créatures sont privées de la vision.
- Une créature se retrouve seule.
- Minuit ou autre heure sinistre sonne.
- Un fantôme ou autre créature liée au passé lugubre de la contrée menace le groupe.

EFFETS DE HANTISE

d100 Effet

01–05	Un violent orage débute, centré sur la contrée. Il persiste tant que le groupe reste dans les parages.
06–10	Un bâtiment quelconque de la contrée reçoit les bénéfices du sort <i>protections et sceaux</i> (DD de sauvegarde 13) pendant 24 heures.
11–15	Un élément ordinaire du décor (comme un tronc d'arbre ou la tête d'un animal empêtré) s'anime pendant 1 minute en murmurant une mise en garde ou menace de révéler un secret du personnage le plus proche.
16–20	Pendant 24 heures, toutes les lumières vives ne produisent plus qu'une lumière faible. Les sources qui ne fournissent qu'une lumière faible, comme les bougies, n'éclairent pas du tout.
21–25	La température de la contrée diminue chaque heure de 5 degrés Celsius pendant 1d6 heures, après quoi elle revient à la normale. S'il fait assez froid, des cristaux de glace forment des motifs inquiétants.
26–30	L'ombre d'une créature aléatoire agit indépendamment pendant 24 heures. L'ombre n'est pas synchrone avec son propriétaire ; elle est prise de quintes de toux, fait mine de vouloir assassiner une autre ombre, etc.
31–35	Après le prochain coucher du soleil, celui-ci ne se lève pas pendant 36 heures. Pendant l'intervalle, le ciel dominant la contrée montre une lune cramoisie, est chargé d'un brouillard épais ou laisse apparaître d'étranges étoiles clignotantes.



UN MANOIR HANTÉ

d100 Effet

- 36–40 Au cours de la nuit suivante, une créature endormie aléatoire disparaît pour réapparaître une trentaine de centimètres plus bas ; enfouie dans la terre immaculée ou cachée sous le plancher. Pour la libérer, la créature ou quelqu'un d'autre doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 13.
- 41–45 Une créature aléatoire dans la contrée est ciblée par le sort *l'évitement* (DD de sauvegarde 15) pendant 1 minute.
- 46–50 Un **fantôme** non violent mais très déstabilisant (un animal domestique, un enfant très maladroit et turbulent ou un gros orteil sectionné) apparaît et suit une créature aléatoire pendant 24 heures avant de disparaître. Le fantôme se volatilise aussi s'il tombe à 0 point de vie.
- 51–55 L'aspect d'un personnage joueur change pendant 24 heures pour refléter l'histoire sinistre de la contrée. Il pourrait ainsi afficher la balafré caractéristique du tyran célèbre qui est mort ici.

d100 Effet

- 56–60 Pendant 24 heures, tout humanoïde tué dans la contrée se décompose rapidement et se relève comme **squelette** 1d10 minutes après sa mort.
- 61–65 Pendant 24 heures, chaque fois qu'une créature est blessée, son sang (ou humeur du même type) se répand en formant un court message ou une esquisse macabre.
- 66–70 L'esprit habite une arme de guerre ou courante d'un personnage, ce qui en fait un objet magique intelligent jusqu'à ce que l'aventurier quitte la contrée. Déterminez aléatoirement les propriétés de l'objet selon la procédure de la section « Les objets magiques intelligents » du *Dungeon Master's Guide*.
- 71–75 Une force spectrale se manifeste à un personnage dans la contrée et lui propose de lui donner une courte réponse à une unique question, comme par le biais du sort *augure*. La force se manifeste comme une planche de communication avec les esprits, des traces sur du verre embué ou des insectes se regroupant en lettres.

d100	Effet
76–80	Au cours de la nuit suivante, un personnage endormi dans la contrée reçoit une vision comme s'il était ciblé par le sort <i>songe</i> . Le rêve, bref et dérangeant, lui révèle un élément de l'histoire des environs en lui faisant revivre le sort macabre d'un personnage du passé.
81–85	Un cercueil ou autre lieu clos de la contrée (une vieille malle, un tumulus ou une souche d'arbre recouverte de pierres) dégage une malice manifeste. La première fois qu'une créature l'ouvre, lancez un dé. Sur un résultat pair, la créature reçoit une vision terrifiante et se retrouve effrayée par toutes les créatures pendant 24 heures. Sur un résultat impair, un avatar de la mort apparaît et passe à l'attaque comme s'il était convoqué par la carte du Crâne des cartes merveilleuses.
86–90	Pendant 24 heures, chaque fois qu'une créature dans la contrée récupère des points de vie par le biais d'un sort, cette guérison laisse des cicatrices. Cela peut s'accompagner de vomissements de bile noire ou d'une force spectrale qui s'extract violemment de la créature. Ces cicatrices ne s'effaceront qu'avec <i>restauration suprême</i> ou <i>souhait</i> .
91–95	Pendant 24 heures, un fillet lumineux de vapeur flotte autour d'un cadavre ou d'une tombe de la contrée. Si on recueille cette vapeur dans un récipient, la créature qui le tient peut lancer le sort <i>résurrection</i> une fois, sans la moindre composante, après quoi la vapeur disparaît. Une créature ainsi ramenée à la vie sera régulièrement en proie à d'étranges rêves.
96–00	Une brume mystérieuse monte depuis les ombres. Cet épais brouillard crée une zone de visibilité nulle dans une sphère de 15 m de rayon centrée sur une créature aléatoire dans la contrée. Toute créature qui commence son tour dans la brume doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 1 niveau d'épuisement. Cet épuisement ne peut être éliminé tant que la créature reste dans la brume. De plus, les créatures remarquent des signes étranges dans la brume, comme des ruines inquiétantes ou des silhouettes qui fluent en silence. Aucun vent ne peut dissiper le brouillard, qui se lève toutefois au bout de 1 minute.

INFESTATION

Sur bien des mondes, la biomasse des insectes dépasse radicalement celle des organismes supérieurs. Les grandes migrations et les espèces d'insectes meurtriers peuvent mettre les créatures plus grandes en péril, mais le désagrément est plus souvent contrôlé. Quand la population de cette vermine connaît un sérieux essor, toutefois, que la magie s'en mêle ou que le surnaturel croise les insectes avec des espèces venues d'ailleurs, des régions entières se trouvent menacées. Les nuées d'insectes deviennent l'espèce dominante d'un secteur, dévorent plantes et animaux, construisent ruches et tunnels complexes, et infestent les bâtiments comme la terre.

Les effets suivants correspondent à une contrée envahie par les insectes ou des essaims de ce type, le plus souvent manipulés par magie, par une conscience d'autre-plan ou par des facteurs environnementaux qui favorisent l'infestation et compromettent les autres organismes.

Vous pouvez consulter la table « Effets d'infestation » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans la contrée :

- Quelque chose vient déranger les toiles, cocons, ruches, fourmilières ou autres réseaux d'insectes.
- Une créature attaque une nuée d'insectes ou un insecte de taille P ou supérieure (comme un mille-pattes géant ou une araignée géante), dans la contrée.
- Une créature entame un repos court ou long.

EFFETS D'INFESTATION

d100 Effet

01–05	Des bourdonnements ou grincements incessants résonnent dans la contrée pendant 24 heures. Outre cette cacophonie, les créatures n'entendent les bruits et ne comprennent les paroles que si leur source est à 3 m ou moins d'eux.
06–10	Une migration massive d'insectes débute, des vagues d'insectes rampants de taille TP se déversant sur toute la contrée. Les créatures ne peuvent prendre de repos court ou long dans la contrée pendant 24 heures.
11–15	Une nuée de mouches phosphorescentes converge vers une créature aléatoire dans la contrée. Pendant une minute, la créature produit une lumière faible sur un rayon de 3 m, toute attaque contre elle est avantageuse si l'assaillant la voit et la créature ne peut bénéficier de l'état invisible.

**d100 Effet**

- 16–20 Une collection de termes jaillit du sol avec des dizaines d'os et un trésor choisi par le MD (cf. « Les trésors aléatoires » dans le *Dungeon Master's Guide*).
21–25 Une créature à l'aspect de criquet (reprendre le profil du **chat**) bondit vers une créature aléatoire et la suit comme un bon toutou pendant 24 heures avant de repartir en sautillant.
26–30 Un groupe de $1d4 + 2$ vers luisants apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m du groupe. Toute créature qui ingère l'une de ces larves succulentes reçoit les bénéfices d'une *potion de guérison*.
31–35 Un papillon de nuit aux couleurs psychédéliques survole le groupe en le saupoudrant d'une étrange substance. Les créatures survolées doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être charmées par toutes les créatures pendant 1 heure.

d100 Effet

- 36–45 La contrée est obstruée par des toiles d'araignée qui rendent le terrain difficile.
46–50 Pratiquement toutes les surfaces sont recouvertes de mues de cigales qui craquent bruyamment sous les pieds, ce qui impose le désavantage aux tests de Dextérité (Discréption) correspondants. Ces mues disparaissent au bout de 1 heure.
51–55 Un énorme asticot bouffi jaillit du sol dans un rayon de 3 m du groupe et explode en recouvrant le sol d'une humeur visqueuse sur un carré de 3 m de côté centré sur lui. La contrée est affectée par le sort *grasse* (DD de sauvegarde 13) pendant 1 minute.
56–60 Une crevasse se crée sous les pieds d'une créature aléatoire, ce qui crée un trou de sables mouvants (cf. *Dungeon Master's Guide*).
61–65 Une créature aléatoire dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de contracter la pourriture oculaire (cf. *Dungeon Master's Guide*) provoquée par de minuscules parasites.

d100 Effet

- 66–70 Des insectes rampants à l'aspect de bouse recouvrent le sol. Les créatures qui se déplacent à la moitié de leur vitesse au sol normale n'en tiennent pas compte. Celles qui se déplacent plus vite doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être empoisonnées jusqu'au début de leur tour suivant. Une créature empoisonnée ainsi voit sa vitesse réduite à 0, téanisée par la puanteur abominable des insectes écrasés. Les créatures qui peuvent se passer de respirer réussissent automatiquement leur sauvegarde.
- 71–75 L'un des personnages dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être transformé en araignée géante comme s'il était ciblé par le sort *métamorphose*. Le sort persiste pendant 1 heure ou jusqu'à dissipation.
- 76–80 Une créature aléatoire dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de voir son équipement infesté de lépismes affamés. La créature ne s'en rend compte qu'à l'issue de son prochain repos court ou long. Si la créature a du papier dans son équipement, les lépismes détruisent un livre ou objet en papier aléatoire (non magique).
- 81–85 Une créature aléatoire dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'accueillir un ténia particulièrement virulent dans son organisme. La créature affectée ne peut s'alimenter normalement jusqu'à ce qu'elle ait reçu un traitement pour soigner cette maladie. Une créature immunisée contre les maladies réussit automatiquement sa sauvegarde.
- 86–90 Des mites voraces infestent les vêtements des créatures dans la contrée. Toute créature qui porte une armure intermédiaire ou lourde est désavantageée aux jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde pendant 24 heures.
- 91–95 Des arachnides de taille TP envahissent les zones inoccupées. La prochaine fois qu'une créature aléatoire dans la contrée enfile des vêtements ou une armure après avoir terminé un repos long, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine de subir 11 (2d10) dégâts de poison.
- 96–00 D'innombrables insectes hématophages infestent la contrée pendant 1d6 heures. Toutes les heures, chaque créature dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de recevoir 1 niveau d'épuisement. Les insectes n'affectent pas les créatures immunisées contre les maladies.

MAGIE INSTABLE

La source de magie de cette contrée est endommagée ou corrompue. Les effets sont imprévisibles au point de donner des résultats surprenants lorsqu'une créature lance un sort. De telles contrées se manifestent lorsque des rituels puissants vont de travers (ou qu'ils aboutissent, dans le cas de cérémonies particulièrement dévastatrices), lorsque des batailles magiques d'ampleur cataclysmique touchent à leur fin ou qu'un artefact est détruit.

Vous pouvez consulter la table « Effets de magie instable » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans la contrée :

- Toutes les charges d'un objet magique sont dépensées.
- Un emplacement de sort du 1^{er} niveau ou supérieur est dépensé.
- Un dragon, une fée ou un élémentaire d'un facteur de puissance d'au moins 5 meurt.

EFFETS DE MAGIE INSTABLE**d100 Effet**

- 01–05 Tous les objets magiques dans la contrée perdent temporairement leurs propriétés magiques et deviennent non magiques pendant 1 heure. Les artefacts ne sont pas affectés. Quand les objets recouvrent leur magie, toute harmonisation avec eux est aussi restaurée.
- 06–10 La contrée devient zone de magie morte pendant 1 heure. Pour toute la durée, toute la contrée est affectée par le sort *champ antimagie*.
- 11–15 Une créature aléatoire dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine d'être enfermée dans une sphère résiliente d'*Otiluke* pendant 1 minute.
- 16–20 Une créature aléatoire dans la contrée dont au moins un emplacement de sort est dépensé récupère un emplacement de niveau aléatoire.
- 21–25 Des éclairs de lueur magique animent la contrée pendant 1 minute. Pour toute la durée, au rang d'initiative 20 de chaque round (elle perd en cas d'égalité), une créature aléatoire dans la contrée subit 2d4 dégâts d'un type déterminé par un d6 : 1, acide ; 2, feu ; 3, force ; 4, foudre ; 5, froid ; 6, tonnerre.
- 26–30 L'un des personnages dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être transformé en chien esquiveur, comme s'il était ciblé par le sort *métamorphose*. Le sort persiste pendant 1 heure, sauf s'il est dissipé plus tôt.
- 31–35 Une créature aléatoire dans la contrée, dotée d'emplacements de sort, en dépense un d'un niveau aléatoire pour produire une pluie inoffensive d'étincelles crépitantes.



UN ENFANT ELFE SYLVESTRE
TOUCHE À LA MAGIE INSTABLE.

d100 Effet

- 36–40 Toutes les flammes de la contrée gèlent sur place et émettent une lueur bleue de même intensité que précédemment. En outre, la région dégage un froid extrême (cf. *Dungeon Master's Guide*) pendant 1 jour.
- 41–45 Une créature aléatoire dans la contrée, dotée d'emplacements de sort, devient le point de mire de la magie ambiante pendant 1 heure. À la fin de chaque tour du sujet, toutes les autres créatures dans un rayon de 3 m de lui doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité assorti de son DD de sauvegarde des sorts, sous peine de subir 1d6 dégâts de force.
- 46–50 Le sort *sphère de feu* (DD de sauvegarde 15) s'active spontanément en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m du groupe. Au rang d'initiative 20 (elle perd en cas d'égalité), la sphère se déplace de 9 m vers la créature la plus proche. La sphère disparaît au bout de 1 minute.

d100 Effet

- 51–55 Les armes courantes et de guerre non magiques crépitent d'énergie dans la contrée. Pendant 1 heure, elles deviennent magiques et octroient un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts correspondants.
- 56–60 Des énergies tourbillonnent pendant 24 heures autour d'une créature aléatoire dans la contrée. Pour toute la durée, la créature reçoit la résistance aux dégâts de force et sa vitesse est réduite de 3 m.
- 61–65 Chaque personnage dans la contrée apprend soudain des bribes de magie. Il apprend un sort mineur de magicien de son choix et le retient pendant 1d8 jours.
- 66–70 Une créature aléatoire dans la contrée crépite d'étincelles pendant 1 heure. Pour toute la durée, la créature produit magiquement une lumière vive dans un rayon de 3 m et une lumière faible sur 3 m de plus. En outre, toute créature qu'elle touche (ce qui demande de réussir une attaque à mains nues si sa cible n'est pas consentante) subit 1d6 dégâts de force.

d100 Effet

- 71–75 Des arcs fulgurants se déploient en ligne de 1,50 m de large entre deux créatures dans la contrée distantes d'un maximum de 9 m et non séparées par un abri total. Chaque créature prise dans la ligne (ce qui comprend les deux sujets) doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 4d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.
- 76–80 Le sort *inversion de la gravité* (DD de sauvegarde 18) s'active pendant 1 minute, centré au sol sous une créature aléatoire dans la contrée.
- 81–85 Au rang d'initiative 20 (elles perdent en cas d'égalité), deux créatures aléatoires dans la contrée doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec de l'une ou l'autre, les créatures se téléportent magiquement en échangeant leurs places. Si les deux réussissent, elles ne se téléportent pas.
- 86–90 Une créature aléatoire dans la contrée perturbe la magie pendant 1 heure. Chaque fois que quiconque situé dans un rayon de 6 m de la créature lance un sort, il doit réussir un jet de sauvegarde de sa caractéristique d'incantation, DD 15, sous peine de voir le sort gaspillé sans le moindre effet. L'emplacement, la charge ou l'utilisation d'aptitude qui alimente le sort est dépensé.
- 91–95 Au cours des prochaines 24 heures, la première fois qu'une créature dans la contrée cible une autre créature avec un sort, la première doit effectuer un jet de sauvegarde de sa caractéristique d'incantation, DD 11. En cas d'échec, le sort cible en fait le lanceur. En cas de réussite, le sort fonctionne normalement. Cet effet prend alors fin.
- 96–00 Une créature aléatoire dans la contrée peut soudain lancer le sort *souhait* une fois, dans la minute qui suit. Relancez les dés si vous avez déjà obtenu cet effet au cours des 24 dernières heures.

RADIANCE BÉNIE

Cette contrée est touchée par la grâce des Plans Supérieurs. Vous pouvez consulter la table « Effets de radiance bénie » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans la contrée :

- Une créature réussit un jet de sauvegarde imposé par les aptitudes d'un fiélon ou mort-vivant
- Une créature est ciblée par un sort de clerc ou paladin du 3^e niveau ou supérieur
- Une créature obtient un coup critique contre un fiélon ou un mort-vivant
- Une créature reçoit une révélation, ou triomphe au service de la vertu ou face au mal

EFFETS DE RADIANCE BÉNIE

d100 Effet

- 01–06 Une lumière dorée emplit un cylindre de 6 m de rayon sur 12 m de haut centré sur un personnage dans la contrée, avant de disparaître. Le personnage et ses amis pris dans le cylindre reçoivent les bénéfices du sort *faveur divine* pendant 1 heure.
- 07–12 Une explosion d'énergie radiante remplit une sphère de 3 m de rayon centrée sur une créature aléatoire dans la contrée. Chaque créature prise dans la sphère qui n'est pas un mort-vivant récupère 3d6 points de vie. Chaque mort-vivant pris dans la sphère subit 3d6 dégâts radiaux.
- 13–18 Aberrations, fiélons et morts-vivants dans la contrée sont désavantagés aux jets d'attaque et tests de caractéristique pendant 24 heures.
- 19–24 Chaque créature portant le symbole sacré d'une divinité d'un plan non mauvais bénéficie de l'avantage aux jets de sauvegarde pendant 24 heures, tant qu'elle reste dans la contrée.
- 25–30 Un personnage dans la contrée est baigné de puissance céleste. Pendant 1 minute, les attaques de corps à corps du personnage infligent 2d6 dégâts radiaux supplémentaires quand elles touchent.
- 31–36 Une arme courante ou de guerre, non magique et portée par un personnage dans la contrée, reçoit les propriétés d'une *masse d'anéantissement* pendant 24 heures.
- 37–42 Une épée volante et rutilante (reprenez le profil de l'**épée volante** du *Monster Manual*) apparaît dans un rayon de 18 m d'une aberration, d'un fiélon ou d'un mort-vivant, qui devient la cible de l'épée. L'épée inflige des dégâts radiaux au lieu de dégâts tranchants et connaît la position exacte de sa cible tant que cette dernière reste dans la contrée. L'épée disparaît dès qu'elle ou sa cible tombe à 0 point de vie.
- 43–48 Une personne dans la contrée entend des murmures d'êtres célestes ou un chœur angélique reprenant un refrain. Le personnage peut poser une question à ces voix, comme par le biais du sort *communion*.
- 49–54 Pendant 1 minute, il émane un halo cramoisi des aberrations, fiélons et morts-vivants dans la contrée. Ces créatures produisent une lumière faible sur un rayon de 3 m, elles ne peuvent bénéficier de l'état invisible et les attaques les ciblant sont avantageées si l'assaillant les voit.



UN SANCTUAIRE BÉNI DU KI-RIN

d100 Effet

55–60 Une puissance céleste explose sous la forme d'une sphère de lumière divine de 9 m de rayon, centrée sur une aberration, un fiélon ou un mort-vivant dans la contrée. Chaque créature prise dans la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle subit 4d6 dégâts radiants et se retrouve aveuglée. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée.

61–66 Un personnage dans la contrée voit sa détermination profondément renforcée et reçoit les bénéfices du sort *bénédiction* pendant 1 minute. Il peut choisir jusqu'à deux autres créatures qu'il voit pour leur transmettre les bénéfices du sort.

67–72 Une voix tonitruante retentit en céleste, audible dans toute la contrée. Chaque créature dans la contrée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas de réussite, la créature reçoit 2d10 points de vie temporaires. En cas d'échec, elle est assourdie pendant 1 minute.

d100 Effet

73–78 Un personnage dans la contrée reçoit la faculté de soigner les affections pendant 1 heure. Au prix d'une action, il peut lancer *restauration partielle* ou *restauration suprême* sans dépenser d'emplacement de sort et en se passant de composantes matérielles.

79–84 Les effets du sort *sanctification* (DD de sauvegarde 17) enveloppent la contrée pendant 24 heures, avec un effet supplémentaire (choisi par le MD).

85–90 Une voix angélique résonne dans toute la contrée. Chaque créature présente doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de se soumettre à l'option « rampe » du sort *injonction*.

91–95 Un personnage dans la contrée reçoit la résistance permanente aux dégâts nécrotiques. Relancez les dés si vous avez déjà obtenu cet effet.

96–00 Un personnage dans la contrée reçoit la faculté de recourir à l'aptitude de clerc Intervention divine, sans risque d'échec. Cette faveur ne lui est accordée qu'une seule fois et doit intervenir dans les 7 jours. Relancez les dés si vous avez déjà obtenu cet effet.



DES ANIMAUX CONVERSENT GRÂCE AUX FACULTÉS
LÉGUÉES PAR L'ÉNERGIE PSYCHIQUE AMBIANTE.

RÉSONNANCE PSYCHIQUE

Dans une zone de résonance psychique, la magie produit des effets bien étranges sur les créatures et objets. Ces manifestations proviennent d'émotions fortes lors d'incantations ou de la présence de créatures psioniques.

Vous pouvez consulter la table « Effets de résonance psychique » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans la contrée :

- Une créature subit une expérience émotionnelle éprouvante.
- Une créature subit plus de dégâts psychiques que sa valeur de Constitution.
- Une créature se retrouve charmée ou effrayée.
- Une créature prend part à une communication télépathique.

EFFETS DE RÉSONNANCE PSYCHIQUE

d100 Effet

01–06	Une créature aléatoire dans la contrée reçoit la faculté de lancer le sort <i>détection des pensées</i> (DD de sauvegarde 13) une fois dans les prochaines 24 heures, sans la moindre composante. L'Intelligence est la caractéristique d'incantation correspondante.
07–12	Une créature aléatoire dans la contrée est affectée par le sort <i>esprit impénétrable</i> pendant 24 heures.
13–18	Pendant 1 minute, au rang d'initiative 20 (ils perdent en cas d'égalité), les objets de taille TP et P qui ne sont portés par personne dans la contrée sont projetés par une force invisible. Une créature aléatoire dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 2d4 dégâts contondants, frappée par les objets.
19–24	Les souvenirs se font précis et vivaces pendant 1 heure. Pendant l'intervalle, chaque créature dans la contrée double son bonus de maîtrise aux tests d'Intelligence visant à se rappeler des informations.

d100 Effet

- 25–34 Les humanoïdes dans la contrée sont en proie aux maux de tête et saignent du nez, ce qui leur impose le désavantage aux tests de Sagesse (Perception) pendant 1 heure.
- 35–40 L'esprit d'une créature aléatoire dans la contrée est investi de pouvoir psychique. Une fois dans la minute à venir, la créature peut assaillir magiquement l'esprit d'une autre créature qu'elle voit, par une action bonus. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 14 sous peine de subir 4d10 dégâts psychiques.
- 41–46 Les peurs indéfinissables se muent en cauchemars. Toute créature qui termine un repos court ou long dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sans quoi elle ne tire aucun bénéfice du repos.
- 47–52 Pendant 1 heure, chaque créature dans la contrée reçoit la faculté de communiquer par télépathie avec toute créature qu'elle voit dans un rayon de 18 m. Si la cible comprend quelque langue que ce soit, elle peut répondre par télépathie.
- 53–58 Une créature aléatoire dans la contrée sent la présence des esprits proches pendant 1 heure. Pour toute la durée, la créature est avantageée aux tests de Sagesse (Perception) visant à localiser les autres créatures dans un rayon de 36 m, y compris celles qui bénéficient d'un abri total.
- 59–64 Les créatures dans la contrée ont du mal à se concentrer et à former des pensées cohérentes pendant 1 heure. Pour toute la durée, les créatures sont désavantagées aux tests d'Intelligence et aux jets de sauvegarde de Constitution visant à maintenir leur concentration sur des sorts.
- 65–70 L'esprit d'une créature aléatoire dans la contrée est assailli d'étranges murmures. Ces chuchotements sont des pensées fragmentées d'autres créatures des parages. La créature est avantageée aux tests de Sagesse (Intuition) pendant 1 heure.
- 71–76 Une créature aléatoire dans la contrée reçoit la faculté de lancer le sort *télékinésie* (DD de sauvegarde 15) une fois dans les prochaines 24 heures, sans la moindre composante. L'Intelligence est la caractéristique d'incantation correspondante.
- 77–82 Les pensées formées dans la contrée attirent l'énergie psychique ambiante, ce qui engendre des champs protégeant l'esprit des créatures. Les créatures dans la contrée reçoivent la résistance aux dégâts psychiques pendant 1 heure.

TOUT S'ÉVEILLE

Les légendes regorgent de forces naturelles et d'objets ordinaires investis de caractéristiques humanoïdes pour guider ou mystifier les héros : statues qui chantent, animaux qui murmurent des secrets, nuages qui donnent leur avis. Les monstres tels que les élémentaires, les galeb duhrs et les sylvaniens sont des incarnations bien vivantes de la nature, mais le moindre caillou parlant ou ruisseau sage ne justifie pas un profil de jeu. Vos aventures guideront peut-être le groupe en des terres où les plantes s'expriment ou en une contrée maudite où les âmes pétrifiées implorent à l'aide. Si vous souhaitez insuffler ce type de vie à vos histoires, les options proposées par le *Monster Manual* ne doivent pas vous restreindre, pas plus que les limites du sort *animation des objets*. La tanière d'une sorcière et ses reliques qui chuchotent, le bois féerique et sa végétation indiscrète, le temple d'un dieu des cieux et ses oiseaux de chœur, voilà des sites que l'on n'oublie pas. Inspirez-vous de sorts comme *animation des objets*, *éveil*, *communication avec les animaux*, *communication avec les plantes* et autres pour donner du caractère à ces objets et créatures ordinaires.

d100 Effet

- 83–88 Pendant 1 minute, au rang d'initiative 20 (elle perd en cas d'égalité), une créature aléatoire dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15 sous peine de subir 2d6 dégâts psychiques.
- 89–94 Pendant 1 minute, la compassion et la joie dominent l'esprit d'une créature aléatoire dans la contrée. Pour toute la durée, la créature est avantageée aux jets de sauvegarde d'Intelligence, Sagesse et Charisme, et désavantagée aux jets d'attaque.
- 95–00 L'esprit de toute bête dans la contrée est inondé d'énergie psychique. Cette énergie fait passer la valeur d'Intelligence de chaque bête à 10 (sauf si elle était supérieure) et chaque bête parle désormais couramment le commun et le sylvain. Ces changements sont permanents.

ROYAUME LOINTAIN

Quand les âmes quittent le Plan Matériel vers l'au-delà, soit elles résident dans le Plan Astral comme esprits, soit elles sont aiguillées vers l'un des Plans Extérieurs pour la suite de leur voyage. Certaines entités trouvent encore le moyen de dépasser les Plans Extérieurs pour atteindre le Royaume Lointain. Au fil des siècles, elles finissent par s'y transformer en abominations ou manifestations du mal ancestral qui bouillonnent dans une réalité obéissant à ses propres lois. Quiconque s'attarde au Royaume Lointain finira méconnaissable, corrompu par les forces occultes du domaine.

L'influence pernicieuse et souvent subtile du Royaume Lointain suinte dans le Plan Matériel par des fuites de la réalité ou de pensées invasives qui poussent la vie à se propager sur des voies perverties.

Vous pouvez consulter la table « Effets de Royaume Lointain » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans une contrée touchée par ce plan :

- Un occultiste dont le protecteur d'outre-monde est un Grand Ancien obtient un 1 ou un 20 sur le d20 d'un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde.
- Les personnages prennent un repos court ou long dans la contrée.
- Une créature consacre plus d'une heure à la lecture d'un livre ésotérique dont les auteurs ont vu le Royaume Lointain ou interagi avec ce plan.

EFFETS DE ROYAUME LOINTAIN

d100	Effet
01–09	<p>Un bâtiment de la contrée émet des murmures. Toute créature dans un rayon de 18 m de la structure qui entend ces bruits doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine d'être charmée. Tant qu'elle est ainsi charmée, la créature doit se déplacer vers la source des murmures en évitant les dangers évidents. Une fois la source du bruit atteinte, la créature est neutralisée. La victime peut réitérer le jet de sauvegarde lorsqu'elle subit des dégâts ainsi qu'à la fin de chaque heure, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.</p>
10–18	<p>Un mal ancien a tourné son attention vers la contrée, y faisant peser tout le fardeau de son insondable présence. Toute créature qui termine un repos dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12, sans quoi elle ne retire aucun bénéfice du repos. Au lieu de cela, elle découvre d'étranges gribouillis ou cairns, ou bien retrouve ses propres affaires disposées selon des formes abstraites et complexes.</p>
19–27	<p>La faune et la flore locales sont animées d'une forme de malveillance. Lancez un d6. 1–2 : le sort <i>fléau d'insectes</i> est centré sur une créature aléatoire dans la contrée. 3–4 : 1d4 nuées de corbeaux et 1d4 nuées de rats se rassemblent pour attaquer toutes les autres créatures dans la contrée. 5–6 : un sylvanien (en terrain boisé) ou un galeb duhr (en terrain rocheux) passe à l'attaque.</p>
28–36	<p>Les notions de distance perdent toute cohérence dans la contrée. Les créatures sont désavantageées aux jets d'attaque à distance et la portée de ces attaques est réduite de moitié.</p>
37–45	<p>Le paysage fusionne dans un amas frétillant de chair, d'yeux et de gueules garnies de crocs. 1d4 + 5 babéliens émergent d'un espace inoccupé de ce sol carné et attaquent à vue.</p>
46–54	<p>Des murmures inintelligibles menacent d'écraser l'esprit d'une créature aléatoire dans la contrée. Au début du tour de cette créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13, sous peine de devoir consacrer son action à effectuer un attaque de corps à corps contre la créature qu'elle voit la plus proche. Si aucune créature n'est à portée de la victime, celle-ci consacre son action à baragouiner dans le vide.</p>
55–63	<p>D'étranges appendices s'animent dans le sol, ainsi qu'autour des arbres et bâtiments de la contrée. Des dizaines de membres jaillissent sous la forme d'une sphère de 9 m de diamètre centrée sur une créature aléatoire. Chaque créature prise dans la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, sous peine de subir 3d6 dégâts contondants et de se retrouver entravée. Toute créature qui termine son tour dans la zone subit 3d6 dégâts contondants. Pour libérer une créature ainsi entravée, il faut qu'elle-même ou quelqu'un d'autre consacre une action à réussir un test de Force ou Dextérité (à sa convenance) DD 14.</p>
64–72	<p>Les créatures dans la contrée ne peuvent la quitter, repassant aux mêmes endroits encore et encore. Elles ne le comprennent qu'au bout de 2d10 heures, au cours desquelles leurs tentatives de quitter l'endroit se sont révélées infructueuses. L'effet prend alors fin et chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de recevoir 1 niveau d'épuisement.</p>
73–79	<p>Une créature aléatoire dans la contrée entend d'étranges murmures et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sous peine d'être charmée. Tant qu'elle est ainsi charmée, la créature se consacre à retranscrire les motifs impies qui occupent son esprit avec les moyens à disposition (encre, fusain, boue ou son propre sang). À moins d'être entravée, la créature accomplit sa tâche en 1 heure. Une fois le travail accompli, la créature n'est plus charmée, puis un slaad funeste se présente dans un rayon de 9 m d'elle et attaque quiconque à vue.</p>
80–85	<p>Les éléments naturels du décor et les structures de la contrée s'animent en épelant des mots et en formant d'étranges symboles. Toute créature qui tente de déchiffrer ces messages doit effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20. En cas de réussite, la créature reçoit les bénéfices du sort <i>contact avec les plans</i>. En cas d'échec, la créature subit les mêmes effets qu'un jet de sauvegarde raté contre le sort <i>confusion</i>. Cet effet se termine à la fin du tour suivant de la créature.</p>



INCURSION DU ROYAUME LOINTAIN PAR DES NAUTILOÏDES DE FLAGELLEURS MENTAUX

d100 Effet

- 86–90 Dans cette contrée, tout ce qui est circulaire (boutons, boules de cristal, soleil, etc.) paraît épouvantablement dérangeant. Une créature aléatoire qui commence son tour dans la contrée doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 14 sous peine de devoir consacrer son tour à tenter de détruire ces objets.
- 91–95 Des yeux larmoyants et visqueux apparaissent sur les objets inanimés de la contrée, épantant tout. Ces yeux observent les aventuriers, et les créatures dans la contrée ne peuvent être surprises par les personnages tant que ces yeux existent. Un œil se ferme et disparaît s'il subit des dégâts. Relancez les dés si vous avez déjà obtenu cet effet.
- 96–00 Une déchirure de la réalité produit une faille dans la contrée ; comparable au sort *portail*, elle traverse le Royaume Lointain pour atteindre un plan aléatoire. Toute créature qui pénètre dans la faille subit 10d10 dégâts psychiques face aux horreurs du Royaume Lointain, puis se retrouve dans l'espace inoccupé le plus proche de l'ouverture de la faille dans l'autre plan. La faille disparaît au bout de 2d10 + 2 heures.

ZONE MIROIR

Une zone miroir se manifeste quand des énergies planaires et magiques convergent pour créer un site de reflets. Créatures, objets et énergies sont réfléchis, réfractés, dupliqués ou transportés ailleurs. Ces lieux seraient le produit de l'intrusion d'un théorique Plan des Miroirs dans le Plan Matériel ou le résultat imprévu d'une puissante magie de transition, de protection ou de divination.

Vous pouvez consulter la table « Effets de zone miroir » lorsque les circonstances suivantes se présentent dans la contrée :

- Une créature brise un miroir.
- Une créature recourt à la téléportation.
- Une illusion se présente.
- Une créature se fait passer pour une autre.

EFFETS DE ZONE MIROIR

d100 Effet

- 01–06 Pendant 24 heures, les créatures dans la contrée montrent progressivement des traits qui ne sont pas les leurs. Durant l'intervalle, les créatures affectées sont avantageées aux tests de Charisme (Tromperie) et aux tests de caractéristique visant à se déguiser.



d100 Effet

- 07–12 Le sort *terrain hallucinatoire* (DD de sauvegarde 15) altère le terrain naturel de la contrée en un autre type de terrain (au choix du MD).
- 13–18 Une créature aléatoire dans la contrée reçoit les bénéfices du sort *clignotement* pendant 1 minute, son image se mêlant aux reflets vacillants de l'environnement.
- 19–24 Les surfaces réfléchissantes ne renvoient pas l'image des créatures dans la contrée. Les tests de Sagesse (Intuition) face à ces créatures sont désavantageés et les créatures sont elles-mêmes désavantagées aux tests de Charisme (Persuasion) face à quiconque remarque l'absence de reflets. Lorsqu'elles quittent la contrée, les créatures retrouvent leurs reflets et l'effet prend fin.
- 25–34 Les reflets de 1d4 créatures dans la contrée émergent de miroirs et passent à l'attaque. Ces reflets sont des versions vacillantes en deux dimensions des créatures. Considérez ces reflets comme des **ombres** dont le type est fée au lieu de mort-vivant, vulnérables aux dégâts contondants au lieu de radiants.
- 35–40 Un personnage dans la contrée reçoit les bénéfices du sort *image miroir*. Les images créées se déplacent ou parlent parfois de leur propre chef.

d100 Effet

- 41–46 Pendant 24 heures, certaines blessures causées dans la contrée attirent des éclats de verre provoquant des dégâts supplémentaires. Toute créature qui n'est ni un mort-vivant ni un artificiel, si elle est touchée par une attaque infligeant des dégâts perforants ou tranchants, commence à saigner et perd 1d4 points de vie au début de chacun de ses tours. Une créature affectée d'une telle hémorragie voit ces dégâts supplémentaires augmenter de 1d4 si elle est touchée par une nouvelle attaque de ce type. Toute créature peut stopper l'hémorragie en réussissant un test de Sagesse (Médecine) DD 10, au prix d'une action. L'hémorragie prend également fin si la cible reçoit des soins magiques.

- 47–52 Les miroirs et autres surfaces réfléchissantes permettent de voyager magiquement dans la contrée. Toute créature qui touche son reflet sur un objet qui n'est porté par personne peut aussitôt lancer le sort *foulée brumeuse*, sans la moindre composante.

- 53–58 Un personnage peut lancer le sort *scrutation* (DD de sauvegarde 17) une fois dans les prochaines 24 heures, sans la moindre composante, à condition d'utiliser un miroir ou autre surface réfléchissante.

d100 Effet

- 59–64 La peau d'une créature aléatoire dans la contrée réverbère comme l'argent pendant 24 heures. Pour toute la durée, cette créature est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et les attaques de sort contre elle sont désavantageées.
- 65–70 Une épée longue ou courte dont la lame est faite d'un miroir aux contours déchiquetés apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 18 m d'une créature aléatoire dans la contrée. L'arme est une *épée mordante* (cf. *Dungeon Master's Guide*). Si le porteur de l'arme obtient un 1 ou un 20 sur le dé d'un jet d'attaque avec cette arme, l'arme vole en éclats juste après l'attaque.
- 71–76 Pendant 24 heures, chaque fois que quiconque dans la contrée touche une créature avec un jet d'attaque et lui inflige des dégâts, l'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 sous peine de subir autant de dégâts de force que la moitié des dégâts qu'il a infligés.
- 77–82 Deux disques verticaux et réfléchissants, composés d'énergie chatoyante, apparaissent en des espaces inoccupés de la contrée pendant 1 minute. Leur diamètre est de 1,80 m et ils flottent 30 cm au-dessus du sol. L'un d'eux apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m du groupe. Toute créature qui traverse le disque réapparaît aussitôt dans un rayon de 1,50 m de l'autre disque ou dans l'espace inoccupé le plus proche.
- 83–88 La prochaine fois qu'un personnage du groupe voit son reflet dans la contrée, ce reflet prend vie et engage la conversation avec son propriétaire. Il propose de répondre à une question comme si la créature avait lancé le sort *divination*. Une fois la réponse donnée, le reflet retourne à la normale.
- 89–94 Pendant une minute, des éclats flottants de miroir brisé tourbillonnent dans la contrée en renvoyant le reflet de créatures et lieux qui ne sont pas présents, puis ils disparaissent. Au rang d'initiative 20 (ils perdent en cas d'égalité), les éclats effectuent une attaque d'arme à distance (+6 pour toucher) contre une créature aléatoire dans la contrée. Si l'attaque touche, la cible subit 10 (3d6) dégâts tranchants.
- 95–100 Le double d'une créature aléatoire dans la contrée apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de la créature. L'apparence du double, son profil et son équipement sont identiques à ceux de la créature. Le double attaque aussitôt la créature avec l'intention de la tuer. Si le double meurt, il vole en éclats de miroir avec tout son équipement. Si le double ne parvient pas à tuer la créature dans l'heure, il disparaît.

PHÉNOMÈNES MAGIQUES

Même les environs naturels les plus sereins peuvent s'avérer imprévisibles sous l'influence de la magie. Qu'ils soient le fruit de calamités magiques, de manipulations d'outre-monde ou de connexions de forces inexpliquées, les effets produits vont des plus fantaisistes aux plus meurtriers.

CHAMPIGNONS MAGIQUES

Les champignons sont parfois mortels, parfois délicieux, parfois les deux. Certains sont dotés de propriétés magiques, notamment ceux qui poussent en des zones imprégnées d'énergie occulte, comme l'Outreterre ou la Féerie.

Les créatures maîtrisant la compétence Médecine, Nature ou Survie s'avèrent dans certains cas versées en champignons, surtout les variétés magiques, car elles savent que certains effets peuvent sauver des vies ou conférer des pouvoirs précieux. Les espèces les plus méconnues, toutefois, ne pourront être identifiées que par un expert, qui sera en mesure d'en analyser les propriétés.

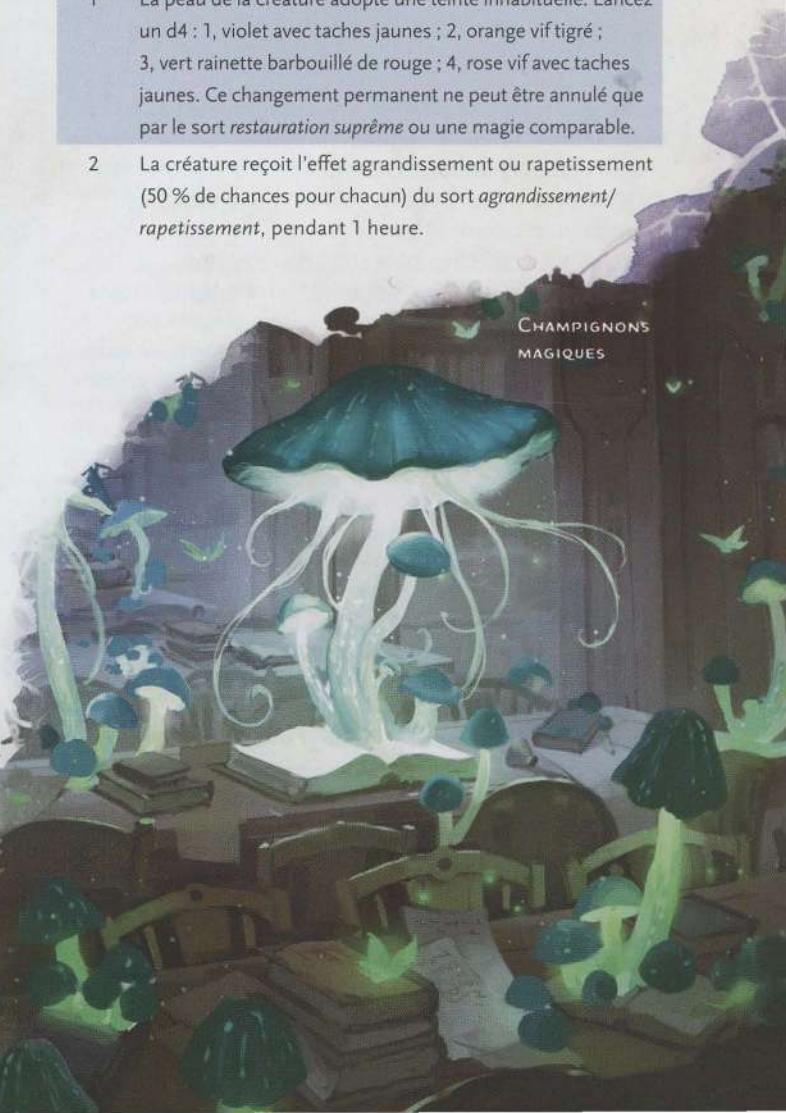
Pour déterminer les effets de l'ingestion d'un tel champignon, consultez la table « Effets des champignons magiques ».

EFFETS DES CHAMPIGNONS MAGIQUES

d10 Effets

- La peau de la créature adopte une teinte inhabituelle. Lancez un d4 : 1, violet avec taches jaunes ; 2, orange vif tigré ; 3, vert rainette barbuillé de rouge ; 4, rose vif avec taches jaunes. Ce changement permanent ne peut être annulé que par le sort *restauration suprême* ou une magie comparable.
- La créature reçoit l'effet agrandissement ou rapetissement (50 % de chances pour chacun) du sort *agrandissement/rapetissement*, pendant 1 heure.

CHAMPIGNONS MAGIQUES



d10 Effets

- 3 La créature récupère 5d8 + 20 points de vie.
- 4 La voix de la créature la trahit : elle ne peut plus que glousser ou caqueter comme une poule. Elle peut également comprendre les poules et leur parler. Cette malédiction persiste pendant 1 heure, sauf si le sort *délivrance des malédictions* ou une magie comparable y met un terme.
- 5 La créature parle et comprend toutes les langues pendant 1d4 jours.
- 6 La créature reçoit les bénéfices du sort *télépathie* pendant 24 heures.
- 7 La créature reçoit les bénéfices du sort *communication avec les plantes* pendant 8 heures.
- 8 La créature lance aussitôt le sort *arrêt du temps*, sans la moindre composante. La Constitution est la caractéristique d'incantation correspondante.
- 9 La créature lance aussitôt le sort *détection des pensées*, sans la moindre composante. La Constitution est la caractéristique d'incantation correspondante.
- 10 Une brume magique se déverse des yeux et des oreilles de la créature, ce qui produit l'équivalent du sort *nappe de brouillard* pendant 1 heure, centré sur la créature et se déplaçant avec elle.

COLONIES DE MIMIQUES

Les mimiques imitent l'environnement et le mobilier des donjons pour mieux surprendre leurs proies. Certains rares spécimens acquièrent une compréhension supérieure du monde au point de pouvoir communiquer avec d'autres créatures. Dans des cas rarissimes, ces créatures se regroupent en colonies. Ces mimiques coopèrent intimement pour créer des objets bien plus grands que ce qu'elles pouvaient espérer imiter seules. Une colonie de mimiques peut ainsi former bâtiments, ponts, formations cristallines, falaises, statues et bien d'autres éléments de décor. Un village entier qui émerge de nulle part pourrait bien n'être qu'une colonie de mimiques !

Communication des mimiques. Les membres de la colonie acquièrent la télépathie et la faculté de parler. Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 15 km de la colonie, toute mimique peut communiquer par télépathie avec d'autres créatures situées à 36 m ou moins d'elle, et peut parler en commun et en commun des profondeurs (ou deux autres langues choisies par le MD). Pour les rejetons de la colonie, ces facultés sont innées et ils peuvent même les utiliser loin de la colonie, comme le montre le profil Mimique immature.

Face à une colonie. La survie reste la priorité de toute colonie de mimiques. Face à un adversaire insurmontable pour les mimiques, celles-ci sont prêtes à négocier.

Les colonies de mimiques finissent par comprendre que les aventuriers trop forts pour elles peuvent s'amadouer si on leur fournit des renseignements sur les créatures ou sites des environs, par des trésors cachés (acquis au gré de précédents « repas » de la colonie), voire en cédant leur propre progéniture.

Si la survie de la colonie est menacée ou qu'elle pense pouvoir survivre à un affrontement, elle peut agrémenter sa puissance commune d'actions d'autre spécifiques. Au rang d'initiative 20 (elle perd en cas d'égalité), la colonie de mimiques entreprend une action d'autre pour produire l'un des effets suivants, sachant qu'elle ne peut pas recourir au même effet deux rounds de suite :

- La colonie de mimiques choisit jusqu'à trois créatures dans un rayon de 90 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de voir sa vitesse réduite à 0 jusqu'au rang d'initiative 20 du round suivant, happée par l'environnement même. Si une cible rate le jet de sauvegarde de 5 ou plus, elle est en fait entravée pendant l'intervalle.
- La colonie de mimiques entreprend l'action Aider pour assister une créature de son choix dans un rayon de 90 m.
- La colonie de mimiques choisit jusqu'à trois créatures dans un rayon de 90 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 13 (3d8) dégâts d'acide ; des orifices apparaissent dans l'environnement pour cracher une bave caustique.
- La colonie de mimiques choisit un cube de matière non magique et inanimée en contact physique avec elle. Au maximum, le cube peut présenter une arête de 4,50 m. La colonie remodèle la matière à sa guise. Cette transformation persiste pendant 1 heure.

Lorsque vous déterminez la difficulté d'une rencontre faisant intervenir une colonie de mimiques hostile, considérez-la comme une créature supplémentaire de facteur de puissance 2.

ÉCHOS AFFECTIFS

Il arrive qu'un site s'imprègne des émotions intenses de celles et ceux qui y ont vécu, travaillé, fait la fête ou souffert. Les zones d'échos affectifs sont généralement associées à une émotion courante, comme la joie ou le chagrin. Un tel secteur peut être aussi restreint qu'une chambre à coucher ou aussi vaste qu'une forêt. Une fois par jour, si une créature dans la zone exprime ne serait-ce qu'une pointe de l'émotion concernée, la zone se focalise sur cette créature pour la pousser à manifester ce sentiment de manière plus appuyée. La créature est ciblée par le sort *suggestion* (DD 16), pour qu'elle s'attarde dans la zone et traduise l'émotion par un acte fort. L'effet persiste pendant 24 heures.

La liste qui suit mentionne quelques-unes des émotions les plus courantes, avec leur environnement de prédilection et la manière dont elles influencent généralement les créatures :



COLONIE DE MIMIQUES

Amour : se manifeste le long des plages ou des vergers ; incite les créatures à avouer leur amour à autrui et faire l'inventaire sans fin de tout ce qu'elles apprécient

Audace : se manifeste sur les champs de bataille et les gorges où l'écho porte ; encourage les créatures à crier des vérités cachées et reproduire leurs plus grandes victoires

Chagrin : se manifeste dans les ruines et les marais, notamment autour des sables mouvants ; accable les créatures de sanglots et de regrets qu'elles se sentent obligées de confesser.

Doute : se manifeste près des falaises et déserts en faisant hésiter les créatures, qui doutent de leur capacité à gravir la paroi ou à surmonter les difficultés du moment

Haine : se manifeste dans les régions volcaniques ; pousse les créatures à hurler et à saccager

Inspiration : se manifeste autour de monuments commémoratifs ou de merveilles de la nature ; pousse les créatures à concevoir des œuvres d'art sur place, compulsivement

Joie : se manifeste dans les vallons et les champs en fleur ; invite les créatures à danser, se détendre et chanter

Terreur : se manifeste dans les grottes et les ruines ; les créatures se retrouvent en proie à l'effroi et éprouvent le besoin d'exprimer leurs peurs les plus intimes

MIMIQUE IMMATURE

Monstruosité de taille TP (métamorphe)

Classe d'armure 11

Points de vie 7 (2d4 + 2)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Discretion +3

Immunités (dégâts) acide

Immunités (états) à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, commun des profondeurs, télépathie 36 m

Facteur de puissance 0 (10 PX) Bonus de maîtrise +2

Faux-semblant (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste immobile, on ne peut la distinguer d'un objet ordinaire.

Pattes d'araignée. La mimique peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant plus 2 (1d4) dégâts d'acide.

Changement d'aspect. La mimique se métamorphose en objet ou reprend sa « forme » véritable (une masse informe). Son profil reste le même sous les deux formes. Tout ce qu'elle porte n'est pas transformé. Si elle meurt, elle reprend sa forme véritable.

FONTAINES ENCHANTÉES

Les fontaines enchantées débordent d'eaux miraculeuses, issues de sources magiques dans les profondeurs de la terre ou simplement bénies par des êtres occultes. Quiconque découvre un tel site mystique pourra s'y baigner ou boire à la fontaine pour jouir quelque temps d'effets extraordinaires. Ces fontaines sont souvent cernées de toute sorte de protecteurs ou gardiens jaloux qui chassent les intrus ou exigent grand prix pour l'accès à ces eaux fabuleuses.

De nombreuses fontaines enchantées sont bénies par les dieux sauvages ou des entités féériques, mais d'autres sont souillées par la corruption. C'est le cas des eaux polluées jadis par le sang impie d'un être profondément maléfique. Comme pour les fontaines immaculées, ces sites profanés sont très recherchés par certains, soit pour les purifier soit pour profiter des infâmes pouvoirs qu'elles confèrent.

Qu'une fontaine soit pure ou souillée, il n'est pas toujours besoin d'en boire l'eau pour en éprouver les effets ; parfois, un simple contact ou un bain d'une minute suffit à déclencher la magie.

Nul espoir de repartir avec le liquide enchanté dans une bouteille, car ces eaux perdent leurs propriétés ainsi enfermées, sauf si le récipient est spécifiquement béni par l'entité qui donna naissance à la source.

EFFETS DE FONTAINE ENCHANTÉE

d12 Effet

- 1 Toute créature qui touche ou boit l'eau de cette fontaine se sent bénie. La créature reçoit les bénéfices du sort *bénédiction* pendant 1 heure.
- 2 Une créature qui se baigne à la fontaine se voit recouverte de plumes dorées et luisantes. Tant que la créature ne porte pas d'armure, les plumes lui octroient un bonus de +1 à la CA. Les plumes disparaissent au bout de 1d4 jours.
- 3 Une créature qui touche ou boit l'eau de cette fontaine éprouve une envie irrépressible de chanter. Pendant 24 heures, chaque phrase prononcée par la créature est empreinte de lyrisme, ce qui lui octroie l'avantage à tous les tests de Charisme.
- 4 Une créature qui se baigne à la fontaine reçoit les bénéfices du sort *restauration suprême*. Effet secondaire, la peau, la pilosité et les yeux de la créature adoptent une teinte dorée chatoyante pendant 1d4 jours.
- 5 Une créature qui se baigne à la fontaine reçoit les bénéfices du sort *pattes d'araignée* pendant 24 heures.
- 6 Quand une créature touche ou boit l'eau de cette fontaine, la queue de son animal préféré lui pousse dans le dos. Cette queue n'est pas sous son contrôle ; elle s'agit selon les émotions. La queue disparaît au bout de 24 heures.

FONTAINE ENCHANTÉE





d12 Effet

- 7 Toute créature dont la valeur d'Intelligence est d'au moins 6 qui touche ou boit l'eau de cette fontaine reçoit l'avantage aux tests de Sagesse (Intuition) et peut lancer le sort *détection des pensées* une fois, sans la moindre composante. Ces effets s'estompent dès que le sort est utilisé ou que 24 heures passent.
- 8 Une créature qui se baigne à la fontaine voit 1d10 fleurs lui pousser sur la tête. Ces fleurs au parfum agréable retrouvent chaque jour toute leur vitalité et leur fragrance. Elles disparaissent au bout de 7 jours.
- 9 Une créature qui touche ou boit l'eau de cette fontaine voit 1d4 pédoncules oculaires lui pousser sur le corps. Ces appendices lui permettent de voir dans toutes les directions et lui octroient l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue. Les pédoncules disparaissent au bout de 1d4 jours.
- 10 Une créature qui se baigne à la fontaine s'exprime ensuite d'une voix sinistre. Pendant 24 heures, la voix de la créature lui octroie l'avantage aux tests de Charisme (Intimidation) et lui impose le désavantage aux tests de Charisme (Persuasion) et Charisme (Tromperie).
- 11 Une créature qui touche ou boit l'eau de cette fontaine voit des oreilles d'âne remplacer les siennes. Ces oreilles lui octroient l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe. Ses oreilles reviennent à la normale au bout de 1d4 jours.

d12 Effet

- 12 Un troisième œil apparaît au milieu du front d'une créature qui se baigne à la fontaine. L'œil lui confère la vision parfaite sur une portée de 18 m. L'œil disparaît au bout de 24 heures.

FRUIT PRIMORDIAL

En des lieux sauvages débordant de nature, dans les jardins méticuleusement entretenus par d'excentriques magiciens et dans les bosquets bénis par la providence, les plantes produisent parfois des fruits gorgés de magie primitive. Toutes les plantes fruitières ne renferment pas cette magie, mais celles qui en sont porteuses ne passent pas inaperçues : leurs couleurs sont plus vives ou changeantes, leur peau scintille à la lumière ou luit dans le noir, un doux bourdonnement en émane ou leur contact est franchement singulier.

Une plante fruitière imprégnée de magie peut donner 1d6 fruits primordiaux par semaine. Un fruit primordial conserve ses propriétés pendant 1 semaine, après quoi il reste comestible, quoique non magique.

Au prix d'une action, une créature peut ingérer un fruit primordial pour en acquérir les effets. On peut également en faire du jus ou le cuisiner sans en perdre les propriétés magiques. Choisissez un effet dans la table « Effets de fruit primordial » ou laissez le hasard en décider, chaque fois qu'un tel fruit est consommé. Le sort *identification* ou magie comparable révèle l'effet bénéfique du fruit avant ingestion, mais n'en dévoile pas l'éventuelle malédiction ou effet secondaire.



ORAGE OCCULTE

EFFETS DE FRUIT PRIMORDIAL

d8 Effet

- 1 La créature récupère $3d8 + 4$ points de vie et sa peau émet une lumière vive dans un rayon de 1,50 m et une lumière faible sur 1,50 m de plus, pendant 1 heure.
- 2 La créature se sent plus forte que jamais. Pendant 1 heure, la créature est avantagée aux jets d'attaque basés sur la Force, aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Lorsque l'effet prend fin, la créature reçoit 1 niveau d'épuisement.
- 3 Une vague de vitalité déferle sur la créature. Son maximum de points de vie augmente de $2d10$ et elle reçoit autant de points de vie. Cette augmentation persiste jusqu'à ce que la créature termine un repos long, après quoi elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sous peine d'être victime d'une forme aléatoire de lycanthropie (cf. « Lycanthropes » dans le *Monster Manual*).
- 4 La peau de la créature picote. Pendant 1 heure, elle bénéficie de la résistance à un type de dégâts (choisi par le MD).
- 5 Des visions euphoriques presque éblouissantes assaillent l'esprit de la créature. La créature reçoit les bénéfices du sort *protection contre la mort* pendant 8 heures et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pour toute la durée.
- 6 Un bourdonnement agréable accompagne tout ce que la créature entend pendant 1 heure, ce qui lui confère l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts.

d8 Effet

- 7 La créature peut se passer de nourriture, de boisson et de sommeil pendant $1d4$ jours. Pour toute la durée, la magie ne peut l'endormir, mais ses rêves viennent se mêler à ses pensées éveillées, ce qui lui impose le désavantage aux tests de Sagesse (Perception).
- 8 L'esprit de la créature est assailli de murmures pendant 24 heures. Pour toute la durée, elle peut communiquer par télépathie avec toute créature qu'elle voit dans un rayon de 36 m. Si l'autre créature comprend au moins une langue, elle peut lui répondre par télépathie.

ORAGES OCCULTES

Lorsque des courants magiques finissent mêlés aux vents et nuages naturels, il en résulte des orages occultes.

Cinglant. Des vents d'une puissance surnaturelle, comme ceux de plans tels que le Pandémonium ou de Minethys, troisième strate des Carcères, peuvent engendrer ce qu'on appelle un « cinglant ». Un cinglant est comme une tempête de sable surpuissante qui charrie de grosses pierres et autres débris en plus de sable et de poussière. La zone soumise au cinglant est à visibilité nulle, et toute créature exposée subit $1d4$ dégâts tranchants au début de chacun de ses tours. Seul un abri digne de ce nom peut protéger contre cette flagellation.

Un cinglant laisse $4d6 \times 30$ cm d'épaisseur de sable ou débris dans son sillage. Un test réussi d'Intelligence (Arcanes), Intelligence (Nature) ou Sagesse (Survie) permet

à un personnage de prévoir la venue d'un cinglant 1 minute avant qu'il s'abatte sur la zone, ce qui laisse du temps pour s'abriter. Un cinglant persiste en général 1d4 x 10 heures.

Tempête ardente. Des nuages d'orage noirs de suie, zébrés d'éclairs rouges ou orange, déversent un déluge embrasé. Toute créature prise dans cette averse ardente subit 2d6 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Les gouttes embrasent les objets inflammables qui ne sont portés par personne ; sans cela, elles s'éteignent dès qu'elles touchent une surface. La fumée, la suie, les crépitements et le grondement de l'orage imposent le désavantage aux tests de Sagesse (Perception) et aux jets d'attaque à distance.

Une tempête ardente persiste généralement 2d4 minutes, mais les nuages qui la produisent peuvent charger le ciel des jours durant et engendrer plusieurs intempéries de ce type.

Tempête nécrotique. Des orages imprégnés de l'essence de la mort déroulent leurs nuages noirs animés de crânes vicieux et d'éclairs d'un blanc squelettique. Toute créature (autre qu'un mort-vivant ou un artificiel) exposée à un tel orage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 au terme de chaque minute, sous peine de subir 3d6 dégâts nécrotiques.

Une créature qui meurt dans une tempête nécrotique se relève comme **squelette** ou **zombi** (à votre convenance) 1d10 minutes plus tard.

Une tempête nécrotique persiste pendant 1d4 heures, puis les champs se flétrissent et l'eau des puits cesse d'être potable pendant 1d4 jours après leur passage.

Mugissement de Thrym. Ces blizzards dressent et animent une muraille de vent et de neige, véritable glacier vivant. Cette tempête dégage un froid extrême (cf. *Dungeon Master's Guide*). En raison des vents hurlants et des particules de glace bleuâtre très denses, la zone de la tempête est à visibilité nulle, tandis que les jets d'attaque à distance et les tests de Sagesse (Perception) y sont désavantages.

Une créature exposée à la tempête au début de son tour subit 2d6 dégâts de froid et ne peut récupérer de points de vie tant qu'elle n'a pas passé au moins 1 heure au chaud. Une créature qui meurt dans la tempête gèle sur place. Les créatures immunisées contre les dégâts de froid le sont aussi contre les effets de cette tempête et y voient normalement.

Le mugissement de Thrym persiste généralement 2d10 heures.

ROUTES SUPRATERRESTRES

Les courants de magie irriguent le monde ; artères invisibles qui exercent une influence subtile et relient des contrées éloignées. Les plus grandes de ces rivières magiques constituent des voies persistantes aux divers noms informels, mais souvent appelées routes supraterrestres. Une route supraterreste agit comme une sorte de portail planaire reliant deux endroits, qu'ils se trouvent sur un même monde ou en des plans d'existence distincts. Les routes supraterrestres permettent de couvrir de vastes distances sans attendre, en franchissant une porte d'accès pour atteindre une porte de sortie. Elles se comportent comme de longs tunnels, sachant qu'une créature qui en emprunte une parcourt 21 fois plus de

distance que si elle foulait véritablement le monde. Quand on s'engage sur une telle route, on perçoit dans certains cas le monde par intermittence, ses paysages et ses lieux les plus marquants, souvent flous ou déformés. Créatures et détails échappent à la perception au-delà d'une route supraterrestre.

Certaines de ces voies font office de routes marchandes ou de communication secrète entre contrées distantes. D'autres changent de place à des moments clés ou en réponse à des phénomènes extérieurs (dates spécifiques ou phases de la lune). Pour en ouvrir les portes, il faut parfois disposer d'un objet spécifique ou accomplir quelque rituel ou acte. La table « Clefs de route supraterrestre » propose quelques manières d'accéder à une telle route.

CLEFS DE ROUTE SUPRATERRESTRE

d6 Clef

- | | |
|---|---|
| 1 | Jeter un orbe en argent sous une arche antique |
| 2 | Déverser un demi-litre de sang humanoïde |
| 3 | Invoquer trois fois le nom d'une archifée donnée |
| 4 | Porter les insignes d'une dynastie royale éteinte |
| 5 | Sacrifier pour toujours le souvenir d'un épisode joyeux |
| 6 | Être le descendant d'un héros de légende |

DANGERS NATURELS

Sans même recourir aux environnements surnaturels, le monde regorge de dangers. Les dangers naturels qui suivent viennent compléter ceux du *Dungeon Master's Guide*.

AVALANCHES ET ÉBOULEMENTS

Lavalanche ou la chute de pierres classique forme un front mouvant large de 90 m qui s'étend sur 45 m dans le sens de la pente, avec une épaisseur de 9 m. Les créatures sur sa trajectoire peuvent l'éviter si elles sont en lisière, mais il est presque impossible de fuir en courant dans le sens de la coulée.

Quand un tel phénomène intervient, toutes les créatures des parages jouent l'initiative. Deux fois par round, aux rangs d'initiative 10 et 0, la coulée parcourt 90 m jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus progresser. Quand une telle coulée se déplace, toute créature prise dans son espace se déplace avec elle, tombe à terre et doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15, pour subir 1d10 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Quand la coulée s'arrête, la neige, les pierres et autres débris s'immobilisent en ensevelissant les créatures. Une créature ensevelie ainsi se retrouve aveuglée et entravée, et dispose d'un abri total. La créature reçoit 1 niveau d'épuisement par tranche de 5 minutes passées sous les débris. Elle peut tenter de s'en extraire en remontant à la surface, ce qui met sur elle un terme aux états aveuglé et entravé, à condition d'y consacrer une action et de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Une créature qui rate ce test trois fois n'est plus en mesure de s'extraire d'elle-même de la coulée.

Une créature qui n'est ni entravée ni neutralisée peut consacrer 1 minute à libérer une créature ensevelie.



TOMBER À L'EAU

Une fois libérée, la créature n'est plus aveuglée ni entravée par la coulée.

CHUTER SUR UNE CRÉATURE

Quand une créature tombe dans l'espace d'une autre créature et qu'aucune des deux n'est de taille TP, la seconde doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine d'être violemment heurtée par la première, auquel cas les éventuels dégâts de chute sont répartis équitablement entre les deux. La créature heurtée se retrouve également à terre, sauf si sa catégorie de taille est supérieure d'au moins deux crans à celle de la créature qui a chuté.

SORTS COMME DANGERS NATURELS

De nombreux sorts reproduisent les effets de la nature débridée ; n'hésitez pas à vous en servir pour simuler la variété des dangers naturels. La table « Sorts comme dangers naturels » associe quelques dangers de l'environnement récurrents aux sorts qui peuvent s'en rapprocher.

SORTS COMME DANGERS NATURELS

Danger naturel	Sort équivalent
Blizzard	Cône de froid, tempête de grêle, tempête de neige
Bombe volcanique	Boule de feu, flammes
Brouillard	Nappe de brouillard
Chute de débris	Hérissement de projectiles, invocation de volée
Coulée pyroclastique	Nuage incendiaire

Danger naturel	Sort équivalent
Éruption toxique	Aspersion acide
Feu de forêt	Mur de feu, tempête de feu
Feu de Saint-Elme	Lueurs féeriques
Foudre	Appel de la foudre, éclair
Foudre en boule	Orbe chromatique
Fumée	Nappe de brouillard
Gaz des marais	Lumières dansantes
Inondation	Contrôle de l'eau, tsunami
Météore	Boule de feu, nuée de météores
Mirage	Terrain hallucinatoire
Orage volcanique	Tempête vengeresse
Radiations	Cercle de mort, flétrissement
Raz-de-marée	Tsunami
Tempête de vent	Bourrasque
Tonnerre	Vague tonnante
Tourbillon	Contrôle de l'eau
Tremblement de terre	Tremblement de terre
Vapeurs toxiques	Brume mortelle, nuage nauséabond

TOMBER À L'EAU

Une créature qui tombe à l'eau ou dans un autre liquide peut jouer sa réaction pour effectuer un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobates) DD 15, afin d'y entrer par les pieds ou la tête. Si le test est réussi, les éventuels dégâts de chute sont réduits de moitié.

ÉNIGMES

À quoi bon concevoir des énigmes solubles ? Mieux vaut poser une question énigmatique, sans réponse, et se délecter du malaise des intrus !

TASHA

Les pièges retors et les mystères sophistiqués constituent probablement la base des aventures de fantasy, mais le MD aura parfois du mal à les improviser en cours de partie. Cette section vous présente une sélection d'énigmes favorisant la collaboration de tout le groupe, de quoi donner du fil à retordre à tous les aventuriers : des plus érudits et cérébraux aux maîtres d'armes. Chaque énigme est assez souple pour s'intégrer à votre campagne telle quelle ou avec quelques adaptations pour les besoins d'une aventure donnée.

L'INTÉRÊT DES ÉNIGMES

Les énigmes constituent un superbe moyen de surmonter les obstacles par la réflexion et de coopérer dans la découverte. Voici quelques bonnes raisons d'agrémenter une aventure d'une énigme ou deux :

- Inciter le groupe à recueillir des informations par le travail d'équipe
- Donner l'occasion aux personnages de mettre leurs compétences à l'épreuve de manière singulière
- Rendre un lieu plus fantasiste, mystérieux ou surnaturel
- Justifier pourquoi personne n'a découvert un élément caché à portée de main
- Révéler un secret inconnu de tous et indiscernable par magie

La résolution de certaines énigmes demandera bien du temps, aussi, veillez à ne pas en abuser. Et souvenez-vous que la plupart n'ont pas besoin d'être résolues dans l'instant ; l'expérience peut même s'avérer plus gratifiante si le problème reste sans solution pendant plusieurs séances.

ÉLÉMENTS D'ÉNIGME

Quand une description apparaît dans un tel encadré, cela indique qu'il faut la lire à voix haute ou la paraphraser aux joueurs quand leurs personnages se présentent pour la première fois à l'endroit de l'énigme ou au moment précisé.

De plus, les sections suivantes accompagnent chaque énigme :

Difficulté. Chaque énigme est classée comme facile, moyenne ou difficile. Plus une énigme est ardue, plus les joueurs auront de mal à la résoudre sans indice.

Configuration de l'énigme. Cette section présente la configuration de l'énigme et la manière dont on peut interagir avec elle.

Solution. Cette section détaille la solution de l'énigme.

Tests d'indice. Cette section fournit quelques indices que les personnages pourront obtenir grâce à leurs compétences. Glissez-en un ou plusieurs si les héros se retrouvent bloqués. Quand un personnage dispose de la maîtrise de la compétence associée à un indice, livrez-le-lui s'il vous demande de l'aide.

Adapter l'énigme. Cette section se penche sur l'intégration de l'énigme à vos aventures, sur l'ajustement de la difficulté ou autres adaptations.

INDICES

Si les joueurs requièrent un indice alors qu'ils tentent de résoudre une énigme, consultez la section « Tests d'indice ». Chaque indice est associé à une compétence et un DD. Si un personnage du groupe est doté de la maîtrise de la compétence correspondante, livrez-lui l'indice. Si la même compétence apparaît plusieurs fois avec le même DD ou un DD supérieur, dévoilez d'abord les indices des DD les plus faibles, puis ceux des DD plus élevés si le groupe requiert davantage d'assistance.

Si aucun des personnages ne dispose de la maîtrise d'une compétence mentionnée, ils peuvent effectuer des tests de caractéristique associés à ces compétences, assortis des DD indiqués. Ceux qui réussissent le test reçoivent l'indice en question.

N'hésitez pas à révéler ces indices au groupe. Ils donnent aux personnages dotés de compétences adaptées l'occasion de briller, même s'ils ne sont pas particulièrement vifs d'esprit. De plus, si l'historique ou le vécu de campagne de certains membres du groupe s'inscrit dans le contexte de l'énigme, profitez-en pour confier des indices supplémentaires à ces personnages.

JOUER LES ÉNIGMES

Une fois que l'énigme est exposée au groupe, n'hésitez pas à l'étoffer de détails et de précisions, comme pour n'importe quel autre type de rencontre. Vos descriptions ne sont pas censées orienter vers la solution, toutefois, mais rien ne vous empêche de glisser subrepticement un ou deux indices.

Nul besoin non plus de s'inquiéter de savoir si c'est le joueur ou le personnage qui résout l'énigme. Les tests d'indice restent certes un moyen de permettre aux héros de contribuer à la résolution, mais la frontière entre joueur et personnage a peu d'importance dans cet exercice, bien moins en tout cas que la griserie du groupe face à ce défi. En revanche, quand un joueur connaît déjà manifestement la réponse à une énigme, demandez-lui de ne partager que les indices connus de son personnage.

Quand l'énigme est exposée, incitez le groupe à la résoudre de concert en rassemblant les indices et en partageant ses avis. Assistez le groupe, en livrant les documents et fiches, et en animant un tour de table des réflexions de chacun. La résolution d'une énigme doit rester une victoire collégiale et non un triomphe individuel.

CARREAUX D'ALPHABÈTÉ

Difficulté : facile

Cette énigme fait intervenir des « mots croisés » sur le sol carrelé d'une salle, ce qui peut présenter un obstacle à l'exploration dans une myriade de scénarios. Pour traverser la salle sans encombre, les personnages doivent dans un premier temps trouver les mots concernés, puis les déceler parmi les carreaux.

Vous pénétrez dans une salle illuminée de torches de part et d'autre. La poussière encrasse les rainures entre les dalles d'un mètre cinquante de côté qui composent le sol. Sur le mur d'en face, une arche constitue l'unique issue de la pièce. Sur l'un des murs, on peut lire les inscriptions suivantes :

*Elles s'étalent toutes huit à vos pieds,
Huit en fameux costume d'écolier.
Évitez la magie à chaque pas,
Ou cet autre sonnera le trépas.*

Les carreaux de cette salle portent chacun une unique lettre en alphabet commun, ce qui fait de cette pièce une recherche de mots géante. Sous de nombreux carreaux, des pièges menacent qui s'avance dans la pièce sans se soucier des mots cachés.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Le sol de cette salle de 18 m sur 21 m est composé de dalles de 1,50 m de côté, disposées en quadrillage. Chaque dalle est ciselée d'une lettre, comme le montre la fiche d'énigme 1 en fin de chapitre. Disposez une reproduction de cette fiche sur la table pour que les joueurs vous montrent comment leurs personnages traversent avec leurs figurines.

Pour traverser la salle sans risque, un personnage doit fouler les bonnes dalles. Marcher sur une mauvaise dalle déclenche un piège.

PIÈGES

Certaines dalles (indiquées à la section « Solution ») sont piégées. Une dalle piégée se déclenche dès qu'au moins 10 kg pèsent dessus, ce qui active une dalle de pression dissimulée sous le carreau ; des jets de gaz toxique fusent des interstices entre les dalles. Toute créature se tenant à l'aplomb d'une dalle piégée ou de l'une des dalles adjacentes doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 11 (2d10) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Au prix d'une action, un personnage peut désarmer un piège s'il réussit un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur. Dès qu'un personnage rate une telle tentative, il n'est plus possible de désarmer le piège de cette dalle.

Les personnages peuvent tenter de sauter par dessus les dalles piégées en recourant aux règles de saut du *Player's Handbook*.



SOLUTION

Les seules dalles que les personnages pourront fouler sans risque sont celles en lettres grises du diagramme 4.1. Les lettres rouges forment le mot « magie » ou l'une des huit écoles de magie : abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation. Marcher sur l'une de ces dalles déclenche un piège toxique, comme indiqué plus haut.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Arcanes) DD 10. Le personnage reconnaît l'une des écoles de magie parmi les lettres des dalles.

Intelligence (Investigation) DD 10. Le personnage interprète l'indice des vers muraux : les huit représentent les écoles de magie.

Sagesse (Perception) DD 10. Chaque personnage qui réussit ce test décèle une occurrence du mot « magie » parmi les dalles.

ADAPTER L'ÉNIGME

La structure de cette énigme vous permet de concevoir d'autres recherches thématiques qui dissimulent des pièges mortels. Après avoir mis au point un indice quant au type de mots qu'il faut rechercher, il vous suffit de créer votre propre grille de mots cachés.

DIFFICULTÉ ACCRUE

Vous pouvez corser la difficulté de l'éénigme en recourant à un alphabet différent pour la recherche de mots, comme ceux du *Player's Handbook*. Une autre approche consiste à créer un code inédit remplaçant les lettres, ce qui imposera une première étape de déchiffrage aux personnages avant de passer à la suite de l'éénigme et à la traversée de la pièce.

Vous pouvez aussi accroître la difficulté par des variantes de piège, comme celles qui suivent.

VARIANTES DE PIÈGE

Plutôt que d'associer le même gaz toxique à chaque dalle piégée, chaque mot pourrait déclencher un piège différent, comme suit :

Magie. Le piège se déclenche normalement, comme indiqué à la section « Pièges » de l'éénigme.

Abjuration. Le piège lance *dissipation de la magie* sur chaque créature dans la salle, lancé au 9^e niveau.

Divination. La créature qui déclenche le piège doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15 sous peine d'être incapable de discerner les lettres gravées sur les dalles, aussi bien par la vue qu'au toucher. Toute magie qui met un terme aux malédictions met également fin à cet effet sur le personnage. Un joueur dont le personnage est affecté par ce piège n'est pas censé pouvoir consulter la fiche de l'éénigme tant que l'effet persiste.

Enchantement. Le piège lance *suggestion* (DD de sauvegarde 15) sur la créature qui le déclenche. Si la créature rate le jet de sauvegarde, une voix douce qu'elle est la seule à entendre lui dit de se déplacer de 1,50 m dans une direction aléatoire. Ce déplacement

T	N	E	M	E	T	N	A	H	C	C	N	E
G	N	A	V	N	M	C	E	U	G	O		
K	E	O	B	M	E	A	K	C	X	I	O	
K	C	V	I	J	M	A	G	I	E	S	I	
D	R	E	C	T	U	H	W	I	Y	U	T	
I	O	M	I	C	A	R	N	M	E	L	A	
V	M	A	U	G	K	C	A	B	L	L	T	
I	A	G	Y	Q	A	G	O	T	N	I	U	
N	N	I	O	S	I	M	N	V	I	S	M	
A	C	E	U	E	R	H	V	D	E	O	S	
T	I	N	V	O	C	A	T	I	O	N	N	
I	E	B	K	T	U	X	G	R	M	Q	A	
O	Q	R	Y	K	U	A	S	Q	P	G	R	
N	W	Z	O	Z	M	E	I	G	A	M	T	

DIAGRAMME 4.1 : SOLUTION DE L'ÉNIGME CARREAUX D'ALPHABÈTÉ

peut éventuellement provoquer l'activation d'un autre piège.

Évocation. Des flammes magiques jaillissent de la dalle piégée. La créature qui déclenche le piège doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 11 (2d10) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Illusion. Une **armure animée** apparaît en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de la créature qui déclenche le piège. L'armure n'attaque que la créature qui l'a « convoquée », sans quitter la salle. Elle n'active aucun des autres pièges de la pièce et disparaît dès qu'elle subit des dégâts. Sans cela, elle persiste pendant 1 minute.

Invocation. Le piège renvoie la créature qui le déclenche à l'entrée de la salle, par téléportation. La créature doit aussi effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 11 (2d10) dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Nécromancie. Toute créature qui déclenche ce piège entend le gémissement d'une banshee dans sa tête. À moins qu'elle soit un mort-vivant ou un artificiel, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la créature tombe à 0 point de vie. En cas de réussite, elle subit 10 (3d6) dégâts psychiques.

Transmutation. Le piège lance *métamorphose* (DD de sauvegarde 15) sur la créature qui le déclenche. En cas d'échec, la créature est transformée en grenouille géante.

LES CLEFS INCLÉMENTES

Difficulté : facile

Cette énigme constitue une brève rencontre, idéale pour fournir des renseignements ou un trésor. Elle fait intervenir un coffre muni de quatre serrures.

Vous trouvez un coffre en métal d'aspect sinistre dont chacune des faces verticales présente une serrure de fer. Chaque verrou apparaît comme un trou de serrure entouré d'un bas-relief. Quatre clefs en fer sont suspendues à des crochets sur un mur proche, dotées chacune d'un nombre de dents différent. Les vers suivants sont gravés sur le mur, au-dessus des clefs :

Les sorts de ces serrures font une seule entité.

Bien que chacun possède sa propre identité.

Comptez sur votre réponse pour ouvrir la voie,

Trompez-vous de clef à votre grand désarroi.

Il faut ouvrir les quatre serrures pour pouvoir accéder au contenu du coffre, quel qu'il soit.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Confiez la fiche d'énigme 2 (en fin de chapitre) aux joueurs lorsque leurs personnages examinent les clefs. Chaque clef présente un certain nombre de dents, respectivement six, cinq, quatre et trois.

Chaque serrure est surmontée d'une moulure en fer différente : un rat, un tigre, un lézard et un loup. Tenter de crocheter ces serrures est vain. Si l'on insère quoi que ce soit d'autre que la bonne clef dans une serrure, des créatures correspondant à l'ornement sont convoquées dans la salle (**1d4 nuées de rats, 1d4 tigres, 1d4 lézards géants** ou **1d4 loups**). Chaque créature convoquée est hostile et disparaît au bout de 10 minutes ou dès qu'elle est réduite à 0 point de vie. Ces bêtes ne peuvent être ni charmées ni effrayées.

SOLUTION

Une fois que les personnages ont identifié les créatures des bas-reliefs, ils devraient compter combien de lettres composent chacun de leurs noms. Le nombre de lettres du nom d'une créature correspond au nombre de dents sur la bonne clef, comme le montre la table « Solution des clefs inclémentes ».

SOLUTION DES CLEFS INCLÉMENTES

Serrure	Clef
Rat	Trois dents
Tigre	Cinq dents
Lézard	Six dents
Loup	Quatre dents

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Nature) DD 10. Le personnage comprend que les connaissances « naturelles » concernant les bêtes des serrures ne leur seront d'aucune utilité pour cette énigme.

Sagesse (Perception) DD 10. Le personnage, voyant que l'anneau en forme de crâne est le même pour chaque clef, comprend que la solution n'est probablement pas à chercher de ce côté.

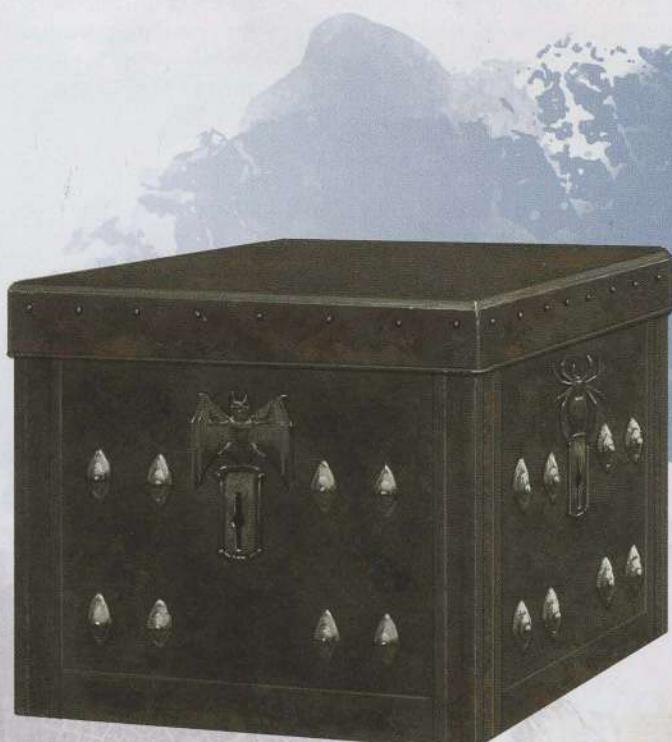
ADAPTER L'ÉNIGME

Cette énigme se concentre sur les serrures et les clefs, aucunement sur le coffre. Vous pouvez parfaitement modifier le contexte pour n'importe quel type de verrou : portes, prison, livres ou barrière ésotérique.

Outre la forme des serrures et des clefs, vous pouvez ajuster les créatures représentées pour mieux coller à votre aventure. Rappelez-vous simplement que le nombre de dents sur chaque clef doit correspondre au nombre de lettres des noms des nouvelles créatures et qu'il est crucial que les héros puissent identifier ces monstres.

DIFFICULTÉ ACCRUE

Plutôt que d'associer chaque serrure à la représentation d'une créature donnée, vous pourriez accompagner chaque verrou d'une devinette. La réponse à chaque devinette devient le nom de la créature associée, à partir de quoi les personnages pourront faire le lien avec les clefs comme dans la version de base.



TABLEAUX MONSTREUX

Difficulté : facile

Cette courte énigme s'adapte à tout contexte dans lequel les personnages examinent des tableaux d'art (musée ou manoir, par exemple). Ces œuvres pourraient même figurer dans un carnet de croquis trouvé dans un tiroir poussiéreux. Cette énigme arithmétique livre le nom d'une créature.

Elle peut s'intégrer à votre campagne si ce nom constitue le premier élément d'une chasse au trésor ou le premier indice d'un vaste mystère.

Cette galerie compte sept tableaux encadrés représentant des créatures. Quelques chaises et bancs sont disposés devant ces œuvres pour les visiteurs.

Une plaquette encastrée dans l'un des murs porte la dédicace suivante : « Pour acquérir tout savoir, il faut trouver où commencer. Comptez sur vos ennemis pour vous révéler la source du secret. Cette salle consacre le triomphe face à tous les monstres qu'elle renferme. »

Que les joueurs n'hésitent pas à explorer la galerie pour mieux étudier les tableaux et la dédicace dans leur découverte des éléments de l'énigme.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

On compte sept tableaux accrochés aux murs. Les œuvres sont les suivantes : une succube au sourire aguicheur, trois gnolls se disputant une lance, un basilic aux yeux mi-clos, deux trolls assis au pied d'un arbre, quatre mephites volant autour d'un feu de camp, deux guenaudes touillant une marmite et trois chimères dans les airs.

SOLUTION

Chaque tableau représente un certain nombre de créatures d'un genre donné, comme le résume la table « Tableaux monstrueux ». Si l'on prend pour chaque monstre représenté la lettre correspondant dans son nom au nombre de ces monstres sur le tableau, on révèle un indice. Une fois toutes les lettres révélées, le mot « hibours » est épelé. Les personnages risquent de trouver ces lettres dans le désordre. Les remettre dans l'ordre constitue l'une des étapes de l'énigme.

TABLEAUX MONSTREUX

Tableau	Nombre	Lettre
Méphites	4	H
Chimères	3	I
Basilic	1	B
Gnolls	3	O
Guenaudes	2	U
Trolls	2	R
Succube	1	S



SENS DE « HIBOURS »

« Hibours », la solution à l'énigme, pourrait être le mot de passe d'un piège futur ou d'une porte magiquement verrouillée. Ce pourrait aussi être un indice vers un trésor caché. Ainsi, une autre salle du site pourrait abriter un hibours empaillé dans lequel des biens précieux seraient dissimulés.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Investigation) DD 10. Le personnage déduit que le nombre de créatures dans chaque tableau est important et qu'il est censé indiquer sur quelle lettre du nom du personnage il faut se pencher.
Sagesse (Perception) DD 10. À la lecture de l'inscription et des mots « comptez sur », le personnage comprend qu'il faut en réalité compter le nombre de créatures.

ADAPTER L'ÉNIGME

Vous pouvez remplacer les monstres des tableaux par des objets caractéristiques, des représentants d'une profession donnée ou autres éléments qui ont une bonne raison d'être rassemblés. Suivez ensuite la méthode de l'ordre de la lettre dans le mot pour déterminer combien de ces éléments doivent figurer dans chaque œuvre.

COMPOSANTES MATERIELLES

Difficulté : moyenne

Cette énigme peut intervenir dans l'atelier, l'étude ou le grimoire d'un magicien. La solution mène à un mot de passe qui donne accès à des sorts rares ou nouveaux (comme ceux du chapitre 3). Au lieu de cela, ce sésame peut jouer un autre rôle adapté à votre histoire.

Vous trouvez un vieux morceau de parchemin griffonné d'une liste de sorts et de composantes. Des lettres isolées sont dispersées entre ces deux listes. Une sorte d'en-tête annonce « Lire entre les lignes pour obtenir de nouveaux sorts. »

Confiez une reproduction de la fiche d'éénigme 5 aux joueurs (voir en fin de chapitre).

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

L'étude du magicien foisonne de composantes de sorts, de livres, potions et autres bricoles. Bien que divers éléments de ce matériel puissent aider les personnages à résoudre l'énigme, le seul objet dont ils auront besoin reste le parchemin. Si l'énigme leur donne du fil à retordre, les aventuriers peuvent emporter le parchemin pour se faire assister hors du laboratoire.



LIRE ENTRE LES LIGNES POUR OBTENIR DE NOUVEAUX SORTS

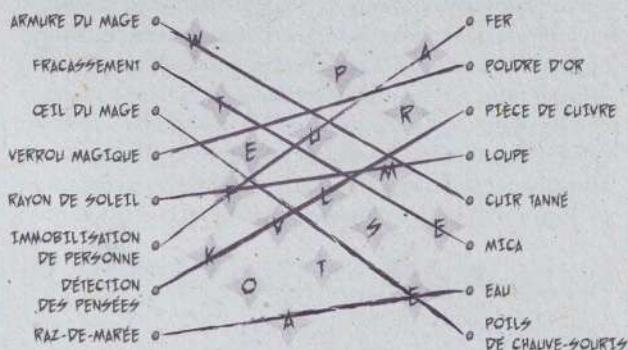


DIAGRAMME 4.2 : SOLUTION DE L'ÉNIGME COMPOSANTES MATERIELLES

BIBLIOTHÈQUE

L'étude du magicien est chargée d'étagères, tiroirs et coffres remplis de livres, de rouleaux de parchemin et autres fournitures. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 12 remarque que la liste comporte une composante matérielle non coûteuse (comme le fragment de mica ou la fourrure de chauve-souris).

LISTES

Le parchemin se compose d'une liste de sorts et d'une liste de composantes matérielles. Les composantes, à droite, ne correspondent toutefois pas ligne par ligne aux sorts qui leur font face. Le parchemin en lui-même n'a rien de magique, mais le mot qu'il révèle constitue une clef magique.

Magiciens et autres lanceurs de sorts peuvent identifier les composantes matérielles des sorts qu'ils connaissent, mais doivent réussir les tests d'Intelligence (Arcanes) de la section « Tests d'indice » pour se souvenir des composantes des sorts qui leur sont moins familiers.

SOLUTION

En tirant une ligne entre chaque sort et sa bonne composante matérielle, certaines lettres dispersées entre les colonnes se retrouvent barrées, comme le montre le diagramme 4.2. Une fois toutes les connexions faites, les seules lettres évitées par les lignes composent le mot « presto » si l'on lit de haut en bas ; un personnage qui prononce ce mot avec le parchemin en main provoque l'apparition d'au moins un *parchemin de sort* (ou autre trésor de votre choix).

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Arcanes) DD 10. Le personnage se souvient d'un maximum de trois composantes matérielles associées à des sorts qu'il ne maîtrise pas personnellement.

Sagesse (Intuition) DD 15. Le personnage se doute que les lettres dispersées entre les deux colonnes (ou du moins certaines d'entre elles) épellent un mot, une phrase ou un indice important.

Sagesse (Perception) DD 10. Le personnage note que tracer des lignes entre les sorts et les composantes matérielles barrera certaines lettres éparses.

ADAPTER L'ÉNIGME

Sorts et composantes constituent des associations évidentes, mais vous pouvez imaginer d'autres versions reliant monstres et types de créature, plans d'existence et créatures qui en sont originaires, personnalités d'un monde et leurs régions natales, etc.

DIFFICULTÉ RÉDUITE

Si votre groupe ne compte aucun féru de magie, songez à agrémenter la pièce d'œuvres d'art ou de couvertures stylisées qui révèlent des liens entre sorts et composantes. Ces images pourront livrer quelques-unes des connexions de la liste ou servir à diminuer le DD des tests d'indice.

DIFFICULTÉ ACCRUE

Plutôt que de recourir à des sorts connus de la plupart des personnages, une version plus corsée de l'énigme pourrait faire appel à des sortilèges oubliés ou des connaissances qui dépassent le groupe. Celui-ci devra alors consulter des experts, mener des recherches ou poursuivre ses aventures pour trouver le lien entre les deux listes.

L'ÎLE ILLUSOIRE

Difficulté : moyenne

Trois cadrants numériques verrouillent un coffre, une porte ou autre objet. La découverte de la bonne combinaison constitue l'objectif de cette énigme, car nulle serrure n'est pour le reste apparente.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Les chiffres sur lesquels les cadrants sont au départ orientés n'ont pas d'importance. Si les joueurs souhaitent tout de même s'en informer, donnez-leur trois chiffres de votre choix.

Une tube en bois avec bouchon en liège renferme deux indices : une carte de l'île et des instructions de navigation.

CARTE

Confiez une reproduction de la fiche d'énigme 4 aux joueurs (voir en fin de chapitre). Cette carte représente une île inconnue avec divers sites caractéristiques, mais aucune légende.

INSTRUCTIONS

Les indications notées sur une feuille de parchemin relatent l'itinéraire d'un groupe en quête d'un trésor :

Jour 1. Notre chasse au trésor perdu a débuté dans la crique du nord-ouest, l'anse du Bâton des vents. Après avoir déchargé notre barda, nous avons pris vers l'est jusqu'au Pin solitaire, puis vers le sud-ouest jusqu'à passer la Dorsale septentrionale et rejoindre l'oasis aux Palmiers. À l'approche du soir, nous avons poussé au sud-est jusqu'au Point d'ancre, puis campé parmi les Grandes dunes.

Jour 2. Au matin, nous nous sommes levés dans les Dunes et avons pris la direction de la grotte du Défunt. Après avoir trouvé celle-ci vide, notre groupe a rejoint la Ziggourat dorée. Cap vers l'est, pour terminer et monter le camp aux Sables tourbillonnants.

Jour 3. Au terme d'une étrange nuit de sommeil, le troisième jour a commencé de nouveau au Point d'ancre, sans le moindre souvenir ni trace d'avoir voyagé jusque-là. Les Sables tourbillonnants ont dû nous y porter pendant la nuit ! Nous les avons contournés, justement, pour atteindre la Tour rouge, sans toujours y trouver le trésor. Pensant peut-être y avoir raté quelque chose, nous sommes retournés dans la grotte. De là, nous avons pris la direction de la côte sud pour voir si le trésor ne se cachait pas à la pointe du Kraken. N'y trouvant rien, nous sommes retournés au Point d'ancre. Ce qui nous attendait là-bas dépassait tous les trésors que nous avions imaginés.

SOLUTION

Les personnages n'ont qu'à suivre les instructions et à tracer l'itinéraire correspondant sur la carte pour révéler trois chiffres : 3, 4 et 8 (voir diagramme 4.3). Orienter les cadrants vers ces chiffres selon le même ordre entraîne l'ouverture de l'objet verrouillé.

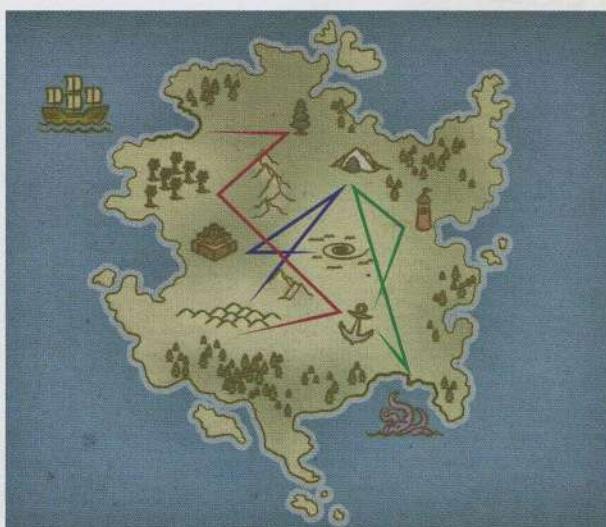


DIAGRAMME 4.3 : SOLUTION DE L'ÉNIGME L'ÎLE ILLUSOIRE

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Investigation) DD 10. Le mot « trace » du récit du Jour 3 ne paraît pas anodin au personnage ; suffisant pour imaginer qu'il faut dessiner sur la carte.

Sagesse (Intuition) DD 15. La carte n'a pas de légende, ce qui laisse penser que les noms des sites n'ont pas de réelle importance. Ce sont leurs positions les uns par rapport aux autres qui importent.

Sagesse (Perception) DD 10. Le fait que l'expédition a duré trois jours n'est pas gratuit, car il y a trois cadrans.

Sagesse (Survie) DD 15. Le personnage sait que ces instructions ne constituent pas un moyen efficace de fouiller une zone et en déduit qu'elles doivent cacher une sorte de message.

ADAPTER L'ÉNIGME

N'hésitez pas à concevoir votre propre carte avec ses instructions pour personnaliser cette énigme. Si vous adaptez les indications géographiques à votre monde de campagne, vous obtenez une énigme qui se mêle plus harmonieusement à l'intrigue de l'aventure, en vous servant d'une carte dont les personnages disposent déjà. Vous pouvez ajouter autant de chiffres et d'instructions que vous le souhaitez, avec la possibilité de tracer des lettres, des symboles ou des mots brefs, selon la complexité de votre récit.

DIFFICULTÉ ACCRUE

Vous pouvez corser la difficulté de l'énigme en fragmentant la carte, le groupe devant en retrouver les différents morceaux, ou alors, les aventuriers devront recevoir directement les indications d'une personne qui a exploré l'île. Tant que la séquence de l'itinéraire ne change pas, le code reste bon.

L'ŒIL DU TYRANNŒIL

Difficulté : moyenne

Cette énigme est conçue pour guider le groupe au gré d'un donjon dans lequel un tyranneil ne veut pas qu'on le dérange. Une séquence d'indices converge vers le mot « œil », tandis que les personnages vont devoir trouver comment traverser la galerie sans encombre.

Une vague étrange s'abat sur vous. Soudain, vous ne reconnaissiez plus l'environnement, noyé d'ombres.

Un gobelin émerge de ces ténèbres en tenant une lanterne.

« Bonjour les amis ! » entame la petite créature. « Je peux vous guider dans le secteur... si vous répondez bien à mes énigmes. Mieux vaut ne pas se tromper de couloir, car ces tunnels ont des yeux. Résolvez mes énigmes et suivez mes instructions à la lettre. »

Le **gobelins** amical est sincère dans sa proposition. Il se nomme Iris (comme le diaphragme de l'œil), ce qu'il ne dévoilera que si on lui demande. Les personnages se retrouvent dans un dédale qui émet des ténèbres magiques qu'on ne peut dissiper. Aucune forme de vision ne permet de les percer ; seule la lanterne du gobelin peut les illuminer. La lanterne d'Iris émet de la lumière sur un rayon de 1,50 m, mais uniquement si elle est tenue par lui. Dès qu'une autre créature prend l'objet en charge, il s'éteint.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Le labyrinthe magique dans lequel les personnages se trouvent se compose d'une suite infinie de salles identiques. Chaque pièce présente quatre issues, une par point cardinal. Le guide gobelin pose des énigmes qui peuvent mettre le groupe sur la voie qui lui permettra de sortir du dédale. Chaque fois que le groupe emprunte le bon passage et pénètre dans une nouvelle salle, le gobelin pose aux héros une nouvelle énigme censée les orienter dans la bonne direction. S'ils se trompent, les personnages rencontrent un monstre de votre choix et doivent revenir sur leurs pas jusqu'à l'embranchement précédent. Trois erreurs de ce type, et le groupe croise la route du **tyrannœil**.

COULOIRS

Les corridors du labyrinthe sont longs de 18 m pour une largeur de 3 m. Si les personnages s'éloignent de leur guide en cours de combat ou pour toute autre raison, le gobelin les encourage à le suivre jusqu'à l'embranchement précédent.

LES ÉNIGMES DU GOBELIN

Quand il fait la connaissance des héros, le gobelin insiste sur le fait qu'on ne peut sortir du dédale sans son aide (en espérant aussi par là les dissuader de l'attaquer). Les aventuriers peuvent s'assurer que le gobelin est sincère dans son intention de les aider en réussissant un test de Sagesse (Intuition) DD 10.

Une fois qu'il a retenu l'attention du groupe, le gobelin pose la première énigme, puis attend que les héros s'engagent dans un premier couloir. Le gobelin s'arrête à chaque embranchement pour poser l'énigme suivante (si le groupe a choisi le bon passage) ou évite le monstre rencontré par le groupe (si celui-ci a pris une mauvaise option) ; il guide les personnages jusqu'à l'embranchement précédent à l'issue d'une bataille.

Voici les énigmes du gobelin et leurs réponses :

- L'œil qui sort de son trou est... ? (Exorbité ou énucléé)
- De quelle couleur je tartine l'œil de mes adversaires ? (Noir ; pour le beurre)
- Quelle espèce commune vénère un dieu qui n'a plus qu'un œil ? (Orcs ; qui prient Gruumsh)



- L'œil est ainsi vêtu quand il observe sans lunette. (Nu)
- Ce géant est doté de quatre yeux. (Ettin)
- J'en tombe quand mes yeux sont lourds. (Sommeil)
- Ces broussailles qui surmontent l'hôte de ces lieux. Se haussent de surprise. Se froncent de grief. (Sourcils)

SOLUTION

La réponse à chaque énigme commence par une lettre correspondant à la direction du bon passage de l'embranchement correspondant. Ainsi, la bonne séquence divulguée par les énigmes est la suivante : est, nord, ouest, nord, est, sud, sud. Certes, cet itinéraire fait repasser les personnages par certaines salles, mais c'est l'une des bizarreries assumées de la magie qui permet de s'extraire du labyrinthe.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Charisme (Persuasion) DD 15. Le gobelin livre un indice sous la forme d'un synonyme à la réponse d'une énigme (« dodo » pour « sommeil », par exemple).

Intelligence (Investigation) DD 10. Au bout de quelques énigmes résolues, un personnage remarque que toutes les réponses sont liées aux yeux.

Sagesse (Intuition) DD 15. Après avoir répondu correctement à une ou plusieurs énigmes, le personnage remarque que chaque réponse correspond à un point cardinal.

ADAPTER L'ÉNIGME

Les personnages n'auront aucun mal à convaincre le gobelin de se joindre au groupe. Quels autres secrets détient-il ? A-t-il assisté les personnages à quelque autre dessein ? Et pourquoi restait-il dans ce dédale s'il savait comment en sortir ? Ce guide aux yeux doux mérite probablement plus qu'un simple coup d'œil.

QUATRE SUR QUATRE

Difficulté : moyenne

Cette énigme s'intègre facilement dans un donjon, un mausolée poussiéreux ou un sanctuaire à l'abandon.

Vous pénétrez dans une salle faiblement éclairée. Neuf crânes de nain reposent près d'un carrelage d'un mètre vingt de côté, à proximité d'un autel de pierre gravé de l'inscription suivante :

Vaillants guerriers terrassés par la prophétie.

Au secret gardé qui fera un jour récit.

Si toutes les couronnes justement se lessent,

Quatre des neuf reposent en couche céleste.

La résolution de cette énigme entraîne l'ouverture d'un compartiment secret de l'autel et la découverte du trésor qui s'y cache. Sans cela, impossible d'ouvrir cette cache.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Neuf crânes de nains sont posés à proximité d'un quadrillage de carreaux de 30 cm de côté, comme le montre la fiche d'énigme 3 (voir en fin de chapitre). Les colonnes et les lignes de la grille sont numérotées I, II ou III.

SOLUTION

Les chiffres indiqués dans chaque ligne et colonne correspondent au nombre de crânes qu'il convient d'y disposer. Les personnages doivent positionner les crânes de manière à ce que chaque colonne et chaque ligne en comportent le nombre requis tout en recouvrant quatre des étoiles. Plusieurs solutions existent, dont celle du diagramme 4.4.

TESTS D'INDICE

Les personnages nains sont avantagés aux tests de caractéristique visant à acquérir des indices dans cette salle. Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Investigation) DD 15. Les vers indiquent aux personnages que quatre des crânes doivent reposer sur des tuiles ciselées d'une étoile.

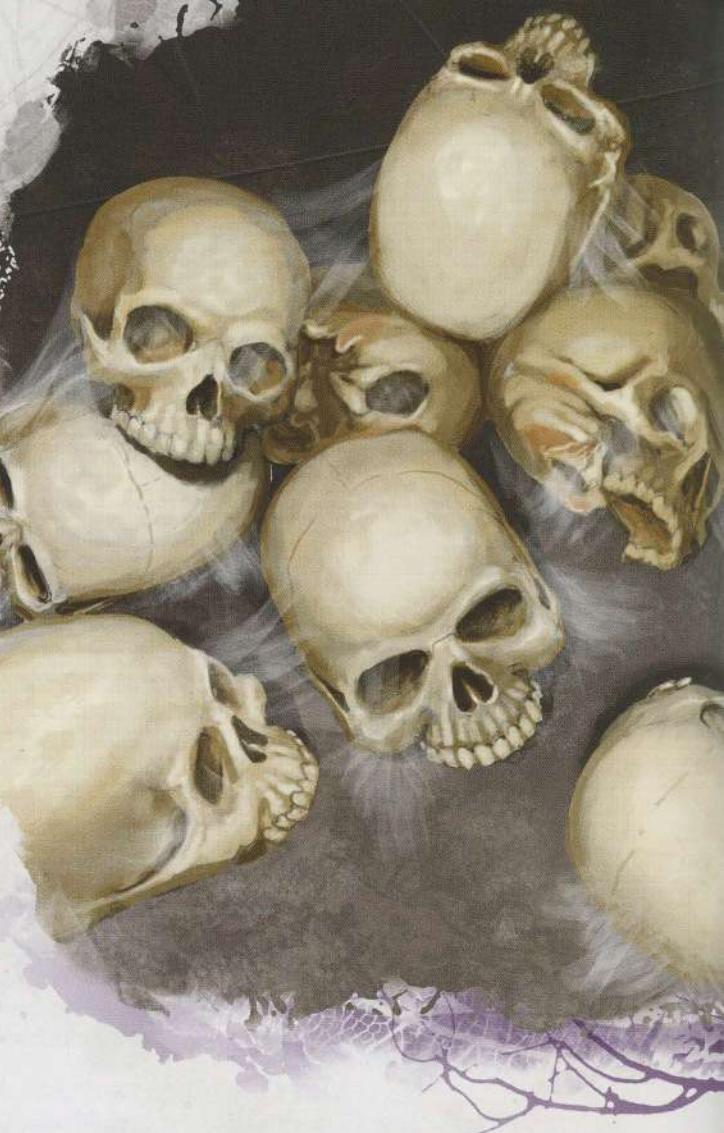
Sagesse (Intuition) DD 15. Les chiffres I, II et III gravés en périphérie du quadrillage indiquent probablement combien de crânes il faut disposer dans les lignes et colonnes correspondantes.

ADAPTER L'ÉNIGME

Si au moins l'un des personnages est un nain, c'est peut-être l'occasion de faire intervenir l'histoire de sa famille. S'agit-il de crânes du clan de ses ancêtres ? L'un des crânes appartient-il à un parent dont il cherche la trace depuis longtemps ? Et que suggère l'énigme quand elle annonce que seuls quatre des neuf crânes recevront une « couche céleste » ?



DIAGRAMME 4.4 : SOLUTION DE L'ÉNIGME QUATRE SUR QUATRE



RÉSERVÉ AUX MEMBRES

Difficulté : moyenne

Un cercle secret, une secte ou une guilde de voleurs n'est accessible que si l'on dispose d'un mot de passe. Dans cette énigme, les gardiens d'une porte sont à ce point cachottiers qu'ils changent sans cesse le mot de passe dans la crainte que quiconque infiltre leurs rangs.

Vous observez une silhouette s'approcher d'une porte en chêne avec un judas coulissant. Elle cogne à la porte, puis le petit panneau glisse et vous entendez un garde dire : « Six. » La silhouette répond : « Trois. » La porte s'ouvre alors et le garde laisse entrer le visiteur.

Ce bâtiment ne semble disposer que d'une entrée : une porte en chêne dotée d'un judas coulissant. Quand une personne frappe à la porte, un garde fait glisser l'ouverture et annonce un nombre apparemment quelconque.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Même en observant le bâtiment sous tous les angles, les personnages ne voient les membres y pénétrer que par cet accès, après un bref échange avec le garde.

PORTE

La porte en chêne est renforcée de barres de fer de 7,5 cm d'épaisseur. Verrouillée par trois pênes dormants, elle est également barrée de l'intérieur, si bien qu'il n'y a aucune serrure à crocheter depuis l'extérieur.

GARDE

Un garde se tient de l'autre côté de la porte à toute heure ; on ne peut lui parler que par le judas coulissant. Il peut s'agir de n'importe quelle créature douée de parole ; un **assassin**, un **fanatique de secte** ou un **malfrat**. Parmi les options plus monstrueuses, citons le **gobelours**, le **sanglier-garou** ou le **nycaloth**.

Si un personnage cogne à la porte, le garde fait coulisser le judas et prononce un nombre sur un ton bourru, dans l'attente de la bonne réponse. Il fournit un nombre différent chaque fois que quelqu'un frappe à la porte. Toute réponse correcte ne donne accès qu'à un seul personnage et le garde ne laisse entrer les membres qu'un par un.

Un aventureur qui donne une réponse incorrecte et souhaite retenter devra se déguiser, sans quoi il sera directement éconduit. Le garde n'ouvrira bien entendu la porte qu'à quelqu'un qui fournit la bonne réponse. Si des importuns tentent de forcer la porte ou de l'ouvrir sans autorisation, le garde donne l'alerte et six autres gardes viennent en renfort.

MEMBRES

Si les personnages continuent à observer la porte, ils verront jusqu'à quatre autres membres s'y présenter. Pour espionner chaque échange, les héros devront réussir un test de groupe de Dextérité (Discretion) DD 12 afin de rester cachés ; en cas d'échec, le visiteur se sent observé et parle à voix basse (sa réponse n'est donc pas audible).

Deuxième visiteur. Le garde fait coulisser le panneau et annonce : « Douze. » Le visiteur répond « Cinq », avant d'être admis à l'intérieur.

Troisième visiteur. Le garde fait coulisser le panneau et annonce : « Dix. » Le visiteur répond « Cinq », et il est éconduit.

Quatrième visiteur. Le garde fait coulisser le panneau et annonce : « Sept. » Le visiteur répond « Quatre », avant d'être admis à l'intérieur.

Cinquième visiteur. Le garde fait coulisser le panneau et annonce : « Zéro. » Le visiteur répond « Un », et il est éconduit.

SOLUTION

Chaque personne qui approche la porte se voit annoncer un nombre par le garde. Nulle équation mathématique ici ; la bonne réponse à chaque nombre annoncé n'est que le nombre de lettres composant le mot en question.

Ainsi, le garde a dit « six » à l'un des visiteurs. Le mot « six » étant composé de trois lettres, le mot de passe pour ce visiteur devient « trois ». La table « Mots de passe potentiels » fournit quelques questions possibles et leurs réponses.

MOTS DE PASSE POTENTIELS

Nombre annoncé	Réponse attendue
Un	Deux
Deux	Quatre
Trois	Cinq
Quatre	Six
Cinq	Quatre
Huit	Quatre
Neuf	Quatre
Onze	Quatre
Treize	Six

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Investigation) DD 15. Le personnage déduit que les nombres échangés entre garde et visiteur ne sont pas liés par une équation mathématique.

Sagesse (Intuition) DD 15. Le personnage a le sentiment que la réponse est liée au mot lui-même, plutôt qu'au nombre.

ADAPTER L'ÉNIGME

L'une des difficultés de cette énigme tient au fait que tout pousse les joueurs à penser qu'ils ont affaire à une équation arithmétique ou quelque suite mathématique. Pour trouver la solution, il faut d'abord exclure cet a priori. Dans une version moins corsée de l'énigme, le garde fournirait de simples mots, ce à quoi le visiteur est censé répondre par le nombre de lettres composant le mot. Une autre option serait de devoir répondre par un mot composé du même nombre de lettres que le nombre annoncé par le garde ; « cinq », par exemple, est composé de quatre lettres, si bien que « chat » et « lave » constituent de bonnes réponses. Plus l'énigme fait intervenir des nombres comme mots et non comme valeurs, plus les joueurs peineront à en trouver la solution.

TOUT CE QUI BRILLE

Difficulté : moyenne

Cette pièce remplie de gemmes peut se trouver dans un donjon, un domaine ou un bâtiment doté de nombreuses salles où elle pourra servir de piège et de promesse de récompense.

Le sol est jonché de dizaines de gemmes. Une statue de marbre se dresse au milieu de ce trésor, les mains jointes. Sur la plaque qui orne son socle, on peut lire : « Un seul et unique trésor peut quitter ce seuil. Qui en emporte un autre est promis au cercueil. »

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Cette statue, invulnérable aux dégâts, représente Ioun ou autre divinité de la connaissance ou de l'ordre. Tout personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 10 peut l'identifier comme tel.

DIAMANT

Entre les mains jointes de la statue se cache un diamant que l'on ne peut trouver et récupérer qu'une fois l'énigme résolue. Quand les personnages ont trouvé la solution, les mains de la statue se desserrent pour donner accès au diamant. Lorsqu'on passe le seuil de la pièce avec le diamant, l'âme séquestrée d'un esprit reconnaissant et amical est libérée. L'esprit prend congé des personnages pour reprendre le cours de son destin, mais le diamant reste comme récompense. Le diamant vaut 5 000 po.

GEMMES

L'inventaire de la salle révèle les gemmes suivantes, dispersées au sol : seize fragments de jade, un onyx, quatorze améthystes, cinq saphirs, treize rubis, cinq fragments d'ambre, dix-neuf citrines, un grenat et vingt-et-un éclats de quartz.

Si une créature tente de quitter la pièce avec l'une ou l'autre de ces pierres, la gemme disparaît et l'esprit courroucé qu'elle renfermait est libéré. Celui-ci se manifeste comme un mort-vivant hostile de votre choix, tel qu'un **fantôme**, un **spectre** ou un **squelette**. Lorsque cette créature tombe à 0 point de vie, sa forme se dissipe sans laisser la moindre trace.

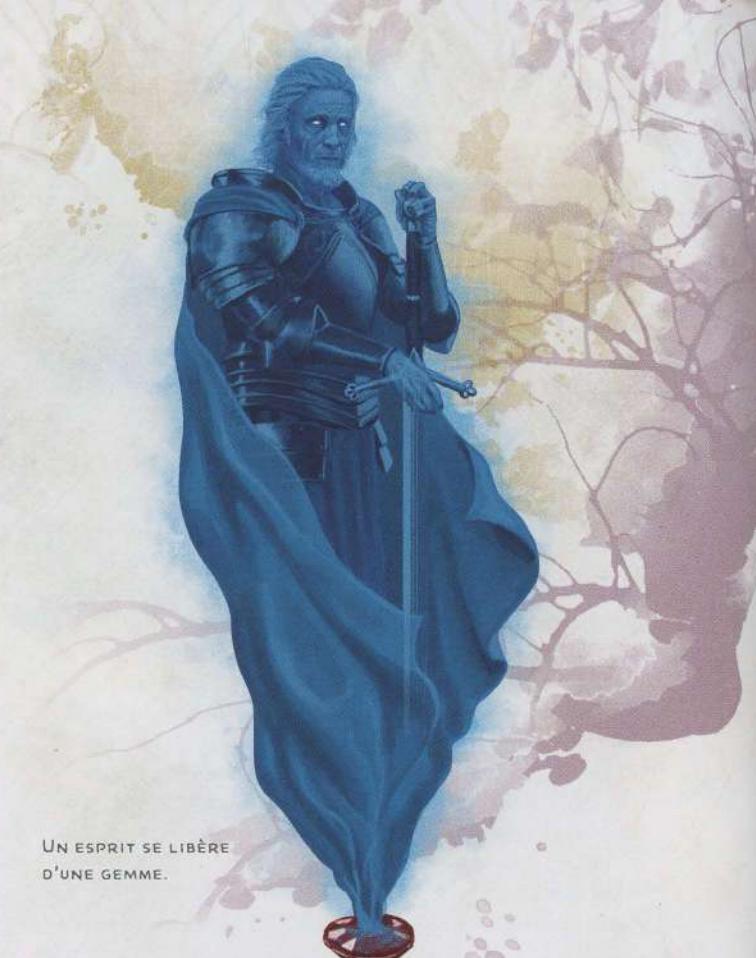
NOMS DES ESPRITS

Les personnages entendent chaque esprit murmurer son nom avant de disparaître. En soi, les noms n'ont pas d'importance, si ce n'est qu'ils doivent commencer par une certaine lettre de l'alphabet.

La liste qui suit fournit tous les noms des esprits séquestrés, commençant chacun avec la lettre associée à sa précieuse prison.

Quartz. Ubald, Ugoline, Ugur, Uhaina, Ulas, Ulla, Ulrik, Ulyana, Umar, Umayma, Umberto, Umi, Umut, Unai, Uranie, Uriel, Ursula, Usman, Ute, Uwe, UXUE

Grenat. Antoine



Citrine. Sabine, Sabrin, Sacha, Sacia, Sade, Sagamore, Sakina, Salome, Salvadore, Samirha, Scarlett, Scott, Sean, Sébastien, Séverine, Sérafine, Sergio, Servane, Steven

Ambre. Edana, Édouard, Eiya, Etel, Ézequiel

Rubis. Mona, Maethius, Merry, Moon, Medea, Martha, Marni, Moen, Mava, Moloth, Mo, Mia, Miranda

Saphir. Ella, Ethan, Ember, Edwina, Ernest

Améthyste. Nox, Neville, Norman, Ned, Nadia, Nian, Nero, Nick, Narice, Nava, Nia, Nicol, Nestor, Nera

Onyx. Alberto

Jade. Paul, Pam, Pluck, Petra, Pax, Pia, Paden, Po, Pacey, Pima, Peck, Pablo, Piers, Pom, Peleg, Pétronille

SOLUTION

L'inventaire de la pièce révèle l'ensemble de gemmes avec les quantités indiquées dans la table « Inventaire des gemmes ». La table dresse la liste par ordre alphabétique, mais veillez justement à ne pas la divulguer dans cet ordre aux joueurs pour ne pas leur donner d'indice par inadvertance.

Chaque type de gemme est associée à une lettre de l'alphabet, qui se devine en comptant le nombre de gemmes de ce type, ce qui donne le rang de la lettre concernée dans l'alphabet. Il n'y a par exemple qu'un onyx, si bien que « onyx » correspond à la première lettre de l'alphabet (A), tandis qu'il y a quatorze améthystes, donc « améthyste » correspond à la quatorzième lettre de l'alphabet (N).

INVENTAIRE DES GEMMES

Gemme	Quantité	Lettre
Ambre	5	E
Améthyste	14	N
Citrine	19	S
Grenat	1	A
Jade	16	P
Onyx	1	A
Quartz	21	U
Rubis	13	M
Saphir	5	E

Il suffit ensuite de reclasser ces lettres dans l'ordre alphabétique des gemmes elles-mêmes pour former les mots « en sa paume ». Dès qu'un personnage prononce cette formule à voix haute, les mains de la statue se disjoignent et révèlent le diamant caché.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Arcanes) DD 15. Le personnage comprend que les gemmes qui jonchent le sol renferment des esprits.

Intelligence (Religion) DD 10. Le personnage sait que la statue représente une divinité du savoir et de l'ordre et il pressent que l'ordre des gemmes de la pièce importe pour l'énigme.

Sagesse (Intuition) DD 10. Le personnage devine que la quantité de chaque type de gemme n'est pas anodine.

ADAPTER L'ÉNIGME

Cette énigme se penche sur la manière dont des groupes d'objets peuvent coder un message. Tant que ces collections peuvent s'agencer selon un ordre logique (comme les gemmes rangées par ordre alphabétique), il ne vous reste plus qu'à ajuster le nombre d'objets pour les faire correspondre à une lettre donnée de l'alphabet. Ou bien, vous recourez à un autre principe pour ordonner vos groupes d'objets. On peut imaginer ainsi des pierres tombales affichant des nombres différents de crânes correspondant à des dates, ou des piles de livres ordonnées et rassemblées selon leur nombre de pages. Ces détails échappent toutefois facilement à l'attention, c'est pourquoi il convient d'y associer une devinette, une charade ou une inscription pour que les joueurs saisissent qu'une énigme les attend.

DIFFICULTÉ RÉDUITE

Pour que cette énigme soit moins ardue, un esprit pourrait donner un indice en plus de divulguer son nom. Soutirer un indice à un esprit demande de réussir un test de Charisme (Persuasion ou Intimidation) DD 15. L'indice pourrait être du genre « A est la première lettre de l'alphabet » ou « Gemmes ordonnées, gemmes éloquentes. »

LIBÉRER LES ESPRITS

Si les personnages ne tentent pas de sortir les gemmes de la pièce ou s'ils tergiversent trop, improvisez un nouveau déclencheur de libération des esprits. Vous pourriez statuer qu'un esprit est libéré si sa gemme se retrouve trop près de la statue ou si on tient celle-ci trop longtemps.

CE QU'IL Y A AU MENU

Difficulté : difficile

Les personnages découvrent qu'une taverne populaire locale sert de couverture à une organisation secrète qu'ils cherchent à infiltrer ou à rejoindre. Vous pouvez donner le nom que vous souhaitez à cet établissement. Par défaut, elle pourrait s'appeler La Cape et le poignard.

Pour entrer dans ce cercle secret, au propre comme au figuré, les personnages vont devoir prononcer le mot de passe attendu par Holda Heidrun, la tavernière. Ils peuvent découvrir ce sésame en résolvant l'énigme qui se cache dans le menu de la taverne.

La taverne est bondée de chalands allègres qui partagent plats et boissons. Derrière le comptoir, une femme trapue essuie la buvette avec une serviette. Elle jette un regard dans votre direction à votre arrivée, puis indique une table vide d'un bref hochement de tête, avant d'être sollicitée ailleurs. Sur la table, vous trouvez un exemplaire du menu de l'établissement.

Personnalisez l'établissement et sa clientèle à votre guise.

La tavernière Holda Heidrun est aussi la gardienne de maints secrets. Si les personnages cherchent à lui soutirer des informations, elle leur demande le mot de passe ; s'ils l'ignorent, elle ne leur divulgue rien de sensible. « Si vous valez votre pesant de cuivre, dit-elle, votre sésame vous accordera ma confiance. »

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

La pancarte qui figure derrière le comptoir annonce qu'un repas coûte 1 pa, une chope de bière 4 pc, un verre de vin raffiné 1 pa et une bouteille du même vin 3 pa. Le menu plus détaillé de la table donne la liste des spécialités de la taverne avec leurs prix respectifs. Seul le menu importe pour résoudre l'énigme.

MENU

Les personnages qui consultent le menu y voient figurer les entrées de la table Menu, dans cet ordre.

MENU

Objet	Prix
Bouillon de lentilles et de maïs	15 pc
Rôti de lapin	1 pc
Ale et la crème du jour	8 pc
Bière et chèvre frais	9 pc
Poule fermière et carottes	11 pc
Sanglier saisi et pommes de terre	7 pc
Hydromel draconique	6 pc



SOLUTION

Réordonnez les entrées du menu par ordre alphabétique, puis remontez d'autant de lettres pour chaque plat que le prix annoncé en pièces de cuivre, comme indiqué sur la table « Solution de Ce qu'il y a au menu ». L'association des sept lettres révèle le mot de passe : chimère.

SOLUTION DE CE QU'IL Y A AU MENU

Plat (prix)	Lettre
Ale et la crème du jour (8 pc)	C (8 ^e lettre)
Bière et chèvre frais (9 pc)	H (9 ^e lettre)
Bouillon de lentilles et de maïs (15 pc)	I (15 ^e lettre)
Hydromel draconique (6 pc)	M (6 ^e lettre)
Poule fermière et carottes (11 pc)	E (11 ^e lettre)
Rôti de lapin (1 pc)	R (1 ^e lettre)
Sanglier saisi et pommes de terre (7 pc)	E (7 ^e lettre)

Les personnages peuvent trouver le mot de passe sans remettre les plats dans l'ordre alphabétique. Une fois qu'ils ont trouvé les sept lettres, il leur suffit de trouver l'anagramme.

Livrer le mot de passe à Holda permet d'obtenir les secrets qu'elle détient et qui pourront servir d'amorces aux futures aventures du groupe.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 15.

Le personnage convainc Holda de chuchoter l'indice suivant : « Vous avez une veine de cuivre que le menu compte sept plats. »

Dextérité (Discréption) DD 15. Le personnage se fond dans la foule pour espionner une table et entendre des clients se plaindre du menu qu'on leur a donné, avec ses prix incohérents ou ses plats qui ne respectent pas l'ordre alphabétique.

Intelligence (Histoire) DD 15. Le personnage se souvient d'histoires dans lesquelles des messages secrets se transmettaient dans les tavernes par des objets faciles d'accès, comme les menus.

Sagesse (Perception) DD 15. Le personnage se rend compte que les prix annoncés sur le menu manquent franchement de cohérence. Comment se fait-il, par exemple, que le rôti de lapin soit bien moins cher que le bouillon de lentilles et de maïs ?

ADAPTER L'ÉNIGME

« Chimère » pourrait ne pas être un mot de passe, mais une référence à autre chose dans la taverne. Si les personnages résolvent l'énigme et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15, ils remarquent qu'un autre client porte une broche de cape en forme de chimère ou notent une blason marqué de ladite créature surmontant un mur (qui cache un passage secret). Après avoir parlé au client ou exploré ce qui se trouve derrière ce passage, les personnages trouvent enfin le sésame, laissé à votre discréction.

Vous n'aurez aucun mal à adapter les choix du menu et les prix pour faire correspondre les lettres codées à un autre mot que « chimère ».

DIFFICULTÉ RÉDUITE

Les autres clients de la taverne peuvent divulguer d'autres indices en conversant à des endroits que les héros pourront épier. L'un des habitués pourrait s'exclamer : « Cette auberge est de plus en plus chère. Avec ces plats élaborés, je suis même étonné qu'on n'en soit pas à un cuivre la lettre ! »

Une serveuse trop serviable pourrait prendre pitié de l'embarras des héros et leur répéter les choix du menu par ordre alphabétique, afin qu'ils n'aient pas à retrouver l'anagramme (ale et la crème du jour, bière et chèvre frais, bouillon de lentilles et de maïs, hydromel draconique, poule fermière et carottes, rôti de lapin, sanglier saisi et pommes de terre). Elle pourrait même leur recommander : « commencez donc par l'ale et la crème du jour, puis enchaînez avec la suite. »

COULOIR HANTÉ

Difficulté : difficile

Nombreux sont les esprits agités qui s'attardent en ce monde, car ils ne peuvent accepter de quitter quelque chose. Dans cette énigme, la solution permettra aussi à une âme perdue de trouver la paix.

Six alcôves occupent les murs de ce couloir, numérotés de un à six. Une bougie disposée au sol brûle d'une flamme vacillante dans chaque alcôve.

Un faible gémissement émane de l'autre bout du corridor. Vous finissez par y distinguer la forme spectrale d'une fillette flottant au-dessus d'une poupée de chiffon abandonnée au sol. « Les noms, les noms », sanglote-t-elle. « Je me souviens de tous, sauf de celui qui importe. »

Dolora, apparition inoffensive, ne cherchera aucunement à affronter le groupe. Si on la menace, elle disparaît pour réapparaître à l'autre bout du couloir en redoublant de sanglots.

Si le groupe l'approche avec compassion, Dolora se lamente en expliquant qu'elle ne peut ramasser sa poupée tant qu'elle n'en aura pas prononcé le nom, qu'elle a justement oublié. Elle refuse de quitter cet endroit sans sa poupée.

Dolora ne se souvient que de bribes de son existence, si bien que la plupart des questions sont vaines. C'est notamment le cas concernant les messages associés aux alcôves du couloir (cf. « Alcôves », plus loin dans cette section). Dolora ne peut pas répondre à certaines questions vagues sur les indices des bougies (comme « De qui cela parle-t-il ? »), mais peut fournir les noms de personnes spécifiques si on lui demande. Ainsi, quand un personnage demande directement : « Quel était le nom de ta mère ? » Dolora fournit la bonne réponse. Elle prend également soin d'épeler le nom, ce qui devrait indiquer au groupe que la graphie des mots est importante.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Dolora ne peut pas quitter le passage et évite soigneusement les alcôves.

ALCÔVES

Le couloir est bordé de six alcôves numérotées chacune de 1 à 6, le chiffre gravé au-dessus du renforcement. La lumière de la bougie éclaire des vers griffonnés sur le mur du fond de chaque alcôve. Chaque strophe est indiquée ci-après, accompagnée entre parenthèses de son interprétation (que vous ne devez pas partager avec les joueurs ou leurs personnages) :

Strophe 1. « Comme chat et chien on se haïssait ; comme larrons en foire on se chérissait. » (Référence au frère de Dolora, prénommé Sam.)



Strophe 2. « Ma première vision : ses yeux noisette. Mes premières notes : ses chansonnettes. » (Référence à la mère de Dolora, prénommée Delia.)

Strophe 3. « Ses vies elle a toutes perdues, trois fois trois ; et dans le noir, comme personne elle voyait sa proie. » (Référence à Fifi, la chatte de Dolora.)

Strophe 4. « Lignes creusées dans les joues par les années ; histoires chantées par ce paternel ainé. » (Référence au grand-père de Dolora, prénommé Tobias.)

Strophe 5. « Mentor et guide, elle m'en a appris. Du savoir, des chiffres et des écrits. » (Référence à la professeure de Dolora, prénommée Johana.)

Strophe 6. « Elle adorait manger le foin, comme ses amis ; partageait le gîte avec un goret et un cabri. » (Référence à Alexia, la jument de Dolora.)

Les vers de chaque alcôve décrivent un être cher à Dolora. Une fois que les personnages ont compris de qui ou quoi ces vers parlent, ils peuvent demander à Dolora de leur confier les noms correspondants. Ainsi, la question « Comment s'appelait ta chatte ? » est une question adaptée à la strophe 3. L'esprit répondra dans de cas « Fifi », avant de l'épeler à voix haute.

BOUGIES

Chaque bougie est une simple chandelle de cire de 15 cm de haut. Tant qu'elles restent dans ce couloir, elles ne fondent pas et rien ne peut les éteindre.

POUPÉE DE CHIFFON

Si les personnages examinent la poupée ou interrogent Dolora à son sujet, la fillette leur révèle ce qui suit :

« Ma poupée connaît les six ; la première de la première, la deuxième de la deuxième, la troisième de la troisième, la quatrième de la quatrième, la cinquième de la cinquième et la sixième de la sixième. »

SOLUTION

Une fois que les personnages disposent des six noms, ils doivent reprendre une lettre par nom, comme indiqué sur la table « Noms remémorés ». Le numéro de l'alcôve détermine la lettre à retenir ; « Alexia » étant le nom associé à l'alcôve 6, il faut en prendre la sixième lettre, à savoir A.

NOMS REMÉMORÉS

Alcôve	Nom	Lettre
1	Sam	S
2	Delia	E
3	Fifi	F
4	Tobias	I
5	Johana	N
6	Alexia	A

La poupée s'appelle Sefina. Une fois que Dolora reçoit cette information, elle ramasse son jouet, prononce son nom et disparaît avec, car son esprit a enfin trouvé la paix. Si vous souhaitez livrer un renseignement au groupe, comme l'emplacement d'un proche trésor ou un secret concernant un esprit plus dangereux, Dolora le murmure tandis que sa forme s'évanouit.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Charisme (Persuasion) DD 10. Dolora perçoit le personnage comme un ami. Quand ce personnage trouve la réponse à une devinette, Dolora livre le nom de la personne avec enthousiasme avant même qu'on lui demande (si le personnage dit « sa mère » à voix haute, par exemple, Dolora s'écrie « Delia ! »).

Charisme (Intimidation) DD 15. Le personnage pousse Dolora à livrer des informations en lui faisant peur. Elle lui avoue qu'elle se souvient du nom des gens qu'elle connaissait. Elle confie aussi qu'il est important de bien épeler les noms, mais sans révéler pourquoi.

Intelligence (Investigation) DD 15. Le personnage interprète comme suit l'indice énigmatique de Dolora sur la poupée : « les six » fait référence aux six lettres du nom de la poupée, que l'on peut déterminer en interpréquant les strophes des six alcôves.

LE COMPTE Y EST

Difficulté : difficile

Cette énigme fait intervenir un verrou à bases de pièces de monnaie pour toute sorte de portes, coffres-forts et autres obstacles.

Cette porte verrouillée ne présente pas de poignée. En revanche, une fente y apparaît, surmontée d'une ciselure sur laquelle on peut lire : « Insérez le bon compte ici. » Non loin, une jatte en bois remplie de pièces repose sur une table.

Sur la surface en bois de la table, neuf carrés sont sculptés, répartis en grille de trois sur trois. Un morceau de parchemin est cloué à l'un des pieds de la table avec les instructions suivantes :

*Quinze par ligne, quinze par colonne ;
En diagonale, c'est la même donne.
Et pour l'affaire un brin compliquer ;
Nulle case ne peut une autre dupliquer.
Les pièces du centre abreveront la fente ;
Sans erreur ou la riposte sera méchante.*

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

La jatte contient quarante-cinq pièces d'or. L'énigme se résout en glissant le compte attendu de pièces dans la fente de la porte. Si le total inséré ne correspond pas, l'alerte est donnée ou un piège de votre choix se déclenche.

SOLUTION

Le diagramme 4.5 montre comment diviser les quarante-cinq pièces pour que chaque case en contienne un nombre différent et que chaque colonne ou rangée en totalise quinze.

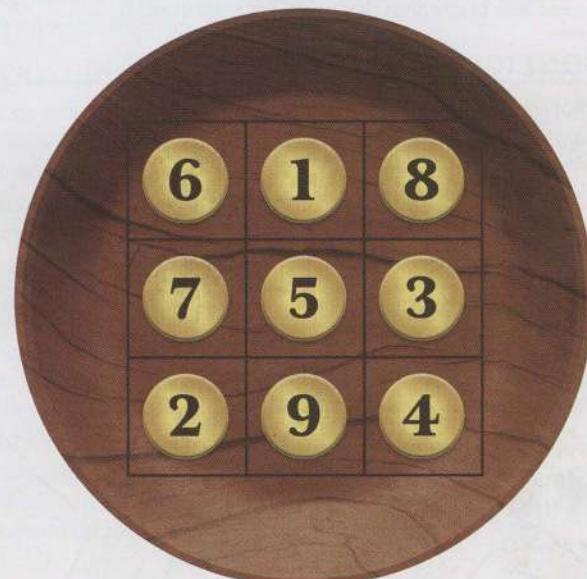


DIAGRAMME 4.5 : SOLUTION DE L'ÉNIGME LE COMPTE Y EST

Les vers indiquent que la fente est censée recevoir le nombre de pièces apparaissant dans la case centrale. Si l'on insère exactement cinq pièces, la porte verrouillée s'ouvre.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Investigation) DD 15. Le personnage comprend que si les extrémités de chaque diagonale ont une somme de dix, remplir le reste de la grille s'avère bien plus facile.

Sagesse (Intuition) DD 15. Le personnage devine la position de deux nombres autres que celui du centre et qui ne sont pas les extrémités d'une même ligne, colonne ou diagonale.

QUATRE ÉLÉMENTS

Difficulté : difficile

Cette énigme peut intervenir en tout lieu gardé par des élémentaires de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. Si l'éénigme n'est pas résolue correctement, un ou plusieurs de ces gardiens élémentaires (au départ des statues) se transforment pour s'en prendre aux personnages.

La porte se referme en claquant après votre entrée dans cette salle hexagonale. Quatre des murs sont recouverts de mosaïques représentant chacune la force destructrice d'un élément différent. Quatre statues de deux mètres soixante-quinze à l'image d'élémentaires longent le mur opposé aux battants verrouillés. Une rangée de carreaux domine les statues, chacun peint de symboles triangulaires. Quatre de ces carreaux se sont détachés et jonchent désormais le sol qui porte l'inscription suivante :

*Quatre élémentaires dans la pierre séquestrés,
Leur demeure ils ont mission de claustrer.
Ces motifs anguleux tombés par deux paires,
réveilleront bien leurs dieux au moindre impair.
Replacez ces quatre-là dans l'ordre gagnant,
Ou battez chaque gardien pour rouvrir les battants.*

Une fois que les aventuriers sont entrés dans la salle, la porte se referme violemment dans leur dos. Seule la résolution de cette énigme pourra la rouvrir et il n'y a bien sûr pas d'autre issue.

CONFIGURATION DE L'ÉNIGME

Les mosaïques, statues et carreaux sont détaillés ci-après.

MOSAÏQUES

Les quatre mosaïques murales représentent ce qui suit :

- Un élémentaire de l'eau fracasse une muraille de cité telle une énorme vague. Au centre de l'image apparaît un triangle pointant vers le bas.

- Un élémentaire de la terre domine un groupe de combattants. Un triangle pointant vers le bas, traversé d'une ligne horizontale, est gravé sur sa poitrine.
- Un élémentaire du feu incendie un bourg forestier. Au cœur des flammes apparaît un triangle pointant vers le haut.
- Un élémentaire de l'air file à travers un ciel d'orage. Parmi les nuages, on distingue un triangle pointant vers le haut avec une ligne horizontale qui le traverse.

STATUES

Les statues sont de véritables élémentaires liés à la pierre par magie. La magie qui en a fait des statues s'atténue progressivement, car les carreaux qui les lient à la pierre ont commencé à se détacher.

CARREAUX

Si les personnages ne remettent pas les quatre carreaux détachés selon la bonne séquence, les quatre élémentaires retrouvent leur forme véritable en même temps et passent à l'attaque. À vous de décider exactement quand les choses se bousculent, sachant que vous devriez laisser aux personnages le temps de se pencher sur l'éénigme. Un élémentaire peut également être libéré individuellement chaque fois qu'un carreau est placé dans la mauvaise séquence ou mal orienté.

La fiche d'éénigme 6 (voir en fin de chapitre) illustre la rangée de carreaux qui orne le mur à l'aplomb des statues. Nul besoin d'un test pour que les personnages comprennent que les quatre carreaux sont tombés quand la porte s'est refermée violemment. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 comprend que ces carreaux permettent de lier les élémentaires à la pierre.

Si un carreau est mal disposé dans la rangée, l'élémentaire correspondant est libéré de sa prison de pierre et passe à l'attaque. Un seul élémentaire de chaque type apparaît :

- Si le carreau fautif est un triangle vierge pointé vers le bas, c'est l'**élémentaire de l'eau** qui est libéré.
- Si le carreau fautif est un triangle vierge pointé vers le haut, c'est l'**élémentaire du feu** qui est libéré.
- Si le carreau fautif est un triangle pointé vers le haut avec une ligne horizontale, c'est l'**élémentaire de l'air** qui est libéré.
- Si le carreau fautif est un triangle pointé vers le bas avec une ligne horizontale, c'est l'**élémentaire de la terre** qui est libéré.

SOLUTION

La bonne séquence complète est présentée ici :



Les carreaux impairs forment une séquence de triangles vierges alternant pointe vers le haut et vers le bas. Les triangles des carreaux 1, 5, 9 et 13 pointent vers le haut, tandis que ceux des carreaux 3, 7 et 11 pointent vers le bas.



Les carreaux pairs suivent une autre séquence. Les triangles des carreaux 2 et 4 pointent vers le bas, mais le premier d'entre eux affiche une ligne horizontale. Les triangles des carreaux 6 et 8 obéissent à la même séquence quant à la ligne, mais ils pointent vers le haut. Puis, la séquence se répète, les carreaux 10 et 12 reprenant l'aspect des carreaux 2 et 4, tandis que le carreau 14 est identique au carreau 6.

Si les personnages résolvent l'éénigme ou terrassent les quatre élémentaires, les battants condamnant la salle s'ouvrent d'un coup.

TESTS D'INDICE

Tout personnage peut effectuer ces tests de caractéristique pour recevoir un indice :

Intelligence (Investigation) DD 15. Le personnage, notant la présence des mots « pair » et « impair » dans les vers de l'inscription, pense qu'ils ont un lien avec les carreaux manquants.

Sagesse (Perception) DD 10. Le personnage peut déduire quels carreaux correspondent à quels éléments.

ADAPTER L'ÉNIGME

C'est en mélangeant plusieurs séquences qu'on les dissimule mieux. Sur ce principe, vous pouvez recourir à tout type de symboles pour concevoir des séquences sophistiquées dont les joueurs devront retrouver des pièces manquantes. Les symboles de cette éénigme se rapportent aux quatre éléments, mais vous pouvez recourir à des symboles sacrés, des couleurs, des poupées sur une étagère ou autre séquence complexe.

Chaque fois qu'un élémentaire est vaincu, il peut laisser une gemme dans son sillage, une brique de carte, un indice pour une autre éénigme, ou autre.

DIFFICULTÉ ACCRUE

Pour corser la difficulté de cette éénigme, imposez une limite de temps : un élémentaire pourrait se libérer au bout de cinq minutes de temps réel passé à étudier l'éénigme autour de la table.

Une autre option consiste à remplacer les élémentaires par des génies pour ce qui est des statues. Dans ces conditions, les statues représentent un **dao**, un **djinn**, un **éfrít** et un **maride**. Ces génies sont contraints d'attaquer les personnages ; il est vain de tenter de raisonner avec eux.

FICHES D'ÉNIGME

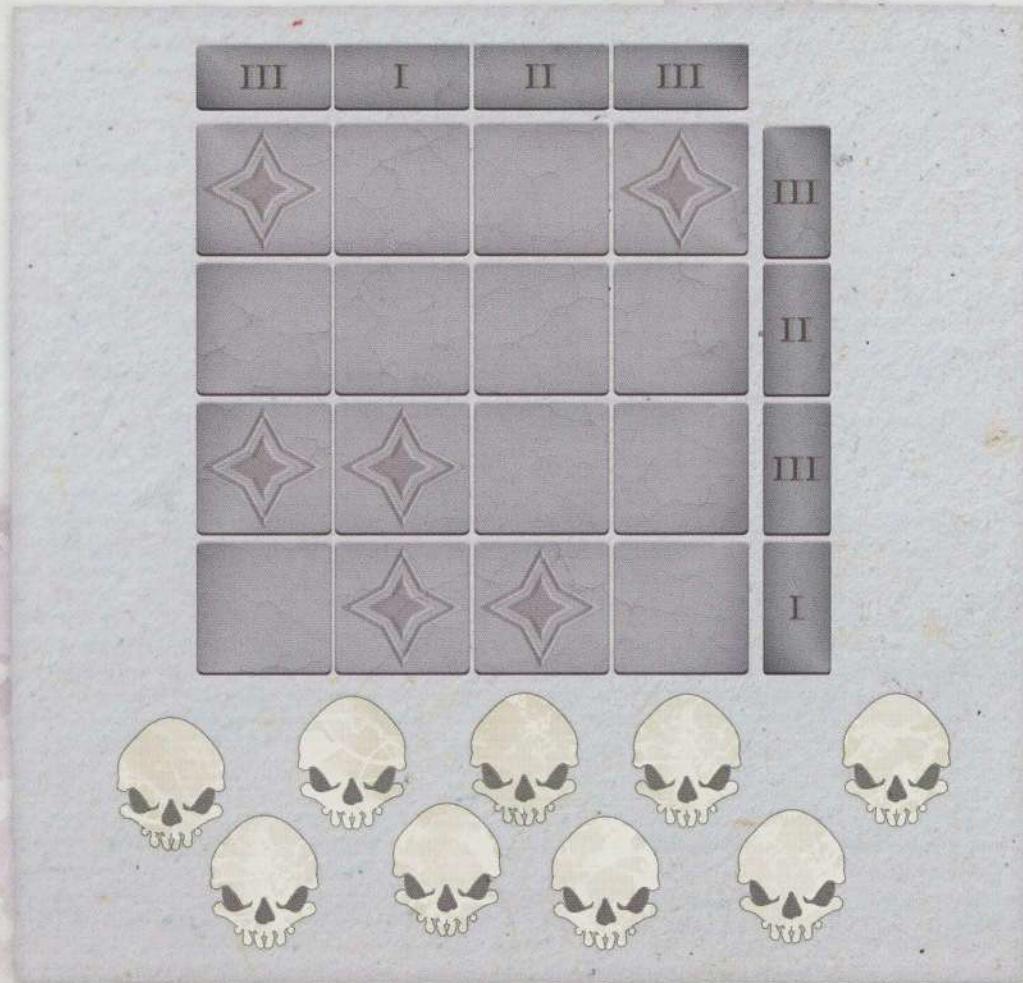
FICHE D'ÉNIGME 1 : CARREAUX D'ALPHABÈTE

T	N	E	M	E	T	N	A	H	C	N	E
G	N	A	V	N	M	C	E	U	G	O	N
K	E	O	B	M	E	A	K	C	X	I	O
K	C	V	I	J	M	A	G	I	E	S	I
D	R	E	C	T	U	H	W	I	Y	U	T
I	O	M	I	C	A	R	N	M	E	L	A
V	M	A	U	G	K	C	A	B	L	L	T
I	A	G	Y	Q	A	G	O	T	N	I	U
N	N	I	O	S	I	M	N	V	I	S	M
A	C	E	U	E	R	H	V	D	E	O	S
T	I	N	V	O	C	A	T	I	O	N	N
I	E	B	K	T	U	X	G	R	M	Q	A
O	Q	R	Y	K	U	A	S	Q	P	G	R
N	W	Z	O	Z	M	E	I	G	A	M	T

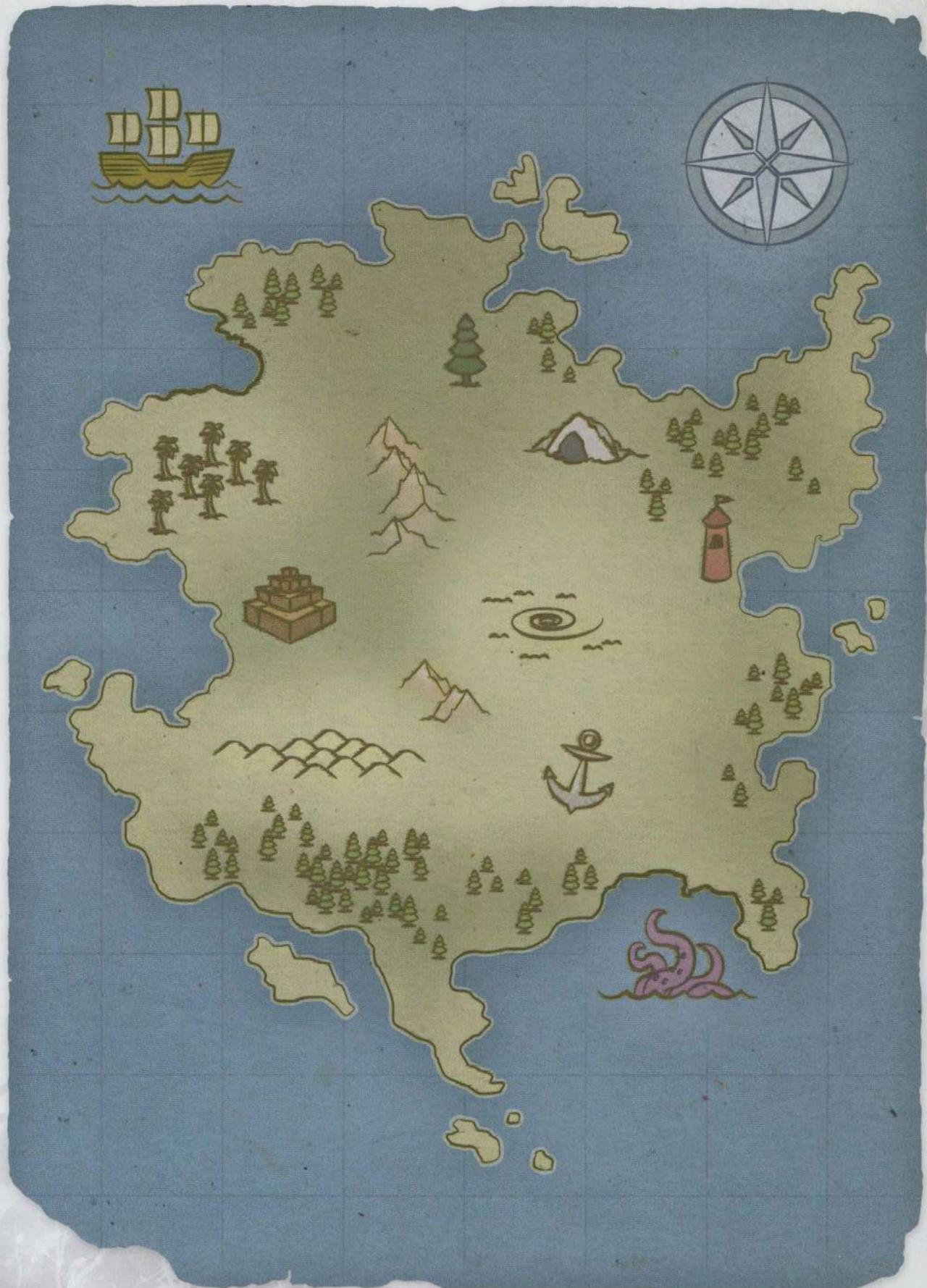
FICHE D'ÉNIGME 2 : LES CLEFS INCLÉMENTES



FICHE D'ÉNIGME 3 : QUATRE SUR QUATRE



FICHE D'ÉNIGME 4 : L'ÎLE ILLUSOIRE



VOUS ÊTES AUTORISÉ À REPROGRAPHIER CETTE PAGE POUR VOTRE USAGE PERSONNEL.

FICHE D'ÉNIGME 5 : COMPOSANTES MATERIELLES

LIRE ENTRE LES LIGNES POUR OBTENIR DE NOUVEAUX SORTS

ARMURE DU MAGE •

W.

FRACASSEMENT •

P

A

• FER

• POUDRE D'OR

ŒIL DU MAGE •

T.

R

• PIÈCE DE CHIVRE

VERROU MAGIQUE •

E

U

M

• LOUIPE

RAYON DE SOLEIL •

F

L

S

E

• CHIR TANNÉ

IMMOBILISATION
DE PERSONNE •

K

O

T

E

• MICA

DÉTECTION
DES PENSEES •

A

E

• EAU

RAZ-DE-MARÉE •

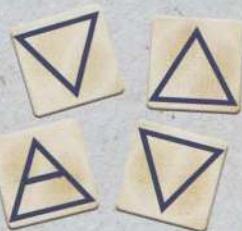
V

S

S

• POILS DE
CHALIVE-SOURIS

FICHE D'ÉNIGME 6 : QUATRE ÉLÉMENTS



QUELLE EST DONC CETTE MERVEILLEUSE SORCELLERIE ?

La magicienne Tasha, dont l'œuvre magistrale comprend le sort *fou rire de Tasha*, a accumulé les bribes de savoir précieux tout au long de son illustre carrière d'aventurière. Ses ennemis redoutent que ces secrets se disséminent dans tout le multivers : ainsi, juste pour les contrarier, elle a décidé de compiler l'ensemble et de l'organiser pour l'enrichissement de toutes et de tous.

Vous trouverez dans cet ouvrage, cuites à point, des règles optionnelles pour toutes les classes du *Player's Handbook*, notamment de nouvelles sous-classes. Pour saupoudrer le tout, la classe d'artificier (maître des inventions magiques) vient compléter le tableau. Mais cette mixture de sorcière serait incomplète sans une belle pincée d'artefacts, d'options de grimoire, de sorts pour les aventuriers comme pour les monstres, de tatouages magiques, de mécènes de groupe et autres bonnes choses.

Tasha n'a jamais rechigné à partager son point de vue acéré : ce livre est assaisonné de réflexions de l'archimage sur bien des choses, de ses rivaux mages à la nature du multivers. Vous découvrirez dans ces pages un avant-goût de la puissance qui attend les aventuriers où qu'ils se rendent !

À utiliser avec le *Player's Handbook*,
le *Monster Manual* et le *Dungeon Master's
Guide* de la cinquième édition.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6777-3



9 780786 967773
Imprimé en Chine C78781010
€39.99