

# Création de personnage

## Choix d'une fiche de personnage

Vous consignerez les principaux traits et aspects de votre personnage sur une fiche de personnage. Tout au long de ce chapitre, le terme « fiche de personnage » correspond à toute forme de support sur lequel vous notez les détails de votre personnage, qu'il s'agisse d'une feuille imprimée, d'une fiche numérique ou d'un bout de papier. Optez pour le type de fiche qui vous convient et lancez-vous dans la création de votre personnage !

## Création de votre personnage

Voici les étapes de la création de personnage, qui sont chacune détaillées :

- 1. Choisissez une classe.** Tout aventurier a une classe de personnage. La classe englobe sa vocation, ses talents particuliers et ses tactiques de préférence.
- 2. Déterminez ses origines.** Les origines d'un personnage comprennent deux éléments : l'historique et l'espèce. À quoi le personnage a-t-il consacré les années qui ont précédé sa vie d'aventurier ? Qui sont ses ancêtres ? Vous pouvez également choisir les langues qu'il connaît.
- 3. Déterminez ses valeurs de caractéristique.** Une grande partie de ce que fait votre personnage en jeu dépend de ses six caractéristiques.
- 4. Choisissez un alignement.** L'alignement résume le point de vue moral du personnage.
- 5. Finalisez.** Vos choix vous guident pour consigner les détails de votre aventurier sur sa fiche.

### Étape 1. Choisissez une classe

Optez pour une classe et notez-la sur votre fiche de personnage. La table « Aperçu des classes » les résume. C'est dans la section « Classes » qu'elles sont chacune détaillées.

#### Aperçu des classes

Classe	Prédilection	Caractéristique principale	Complexité
Barbare	Combat	Force	Moyenne
Barde	Représentation	Charisme	Élevée
Clerc	Dieux	Sagesse	Moyenne
Druide	Nature	Sagesse	Élevée
Ensorceleur	Pouvoirs	Charisme	Élevée

Classe	Prédilection	Caractéristique principale	Complexité
Guerrier	Armes	Force ou Dextérité	Basse
Magicien	Grimoires	Intelligence	Moyenne
Moine	Combat à mains nues	Dextérité et Sagesse	Élevée
Occultiste	Ésotérisme	Charisme	Élevée
Paladin	Défense	Force et Charisme	Moyenne
Rôdeur	Survie	Dextérité et Sagesse	Moyenne
Roublard	Discrétion	Dextérité	Basse

#### Notez votre niveau

Indiquez le niveau de votre personnage sur sa fiche. En général, il débute au niveau 1, puis gagne des niveaux au fil de ses aventures et des points d'expérience (PX) qu'il accumule.

**Notez vos PX.** Consignez également vos points d'expérience. Au niveau 1, votre personnage débute avec 0 PX.

**Commencer à plus haut niveau.** Votre MJ peut vous faire débuter à un niveau supérieur. Si vous vous lancez au niveau 3 ou plus, notez la sous-classe choisie sur votre fiche de personnage. Pour plus de détails, consultez la section « Commencer à plus haut niveau », plus loin dans « Création de personnage ».

#### Notez les formations aux armures

Votre classe vous octroie peut-être une formation au port de certaines catégories d'armure. Notez votre formation aux armures sur votre fiche de personnage. La formation au port d'un type d'armure indique que vous savez porter efficacement ces armures, ce qui vous octroie des bonus défensifs. Les catégories d'armure sont décrites à « Équipement ».

### Étape 2. Origines du personnage

Déterminer les origines d'un personnage demande d'opter pour un historique, pour une espèce et pour deux langues.

L'historique d'un PJ représente la place et l'occupation les plus formatrices de son parcours. La combinaison de l'historique, de l'espèce et des langues saura stimuler votre imaginaire concernant les jeunes années de votre personnage.

#### Choisissez un historique

Optez pour un historique de personnage, que vous consignez sur votre fiche. Vous pouvez choisir l'un des historiques de la section « Origines des personnages », sachant que votre MJ pourrait en proposer d'autres.

L'historique retenu a une influence sur l'étape 3, lorsqu'il s'agira de déterminer les valeurs de caractéristique de votre PJ. Si vous hésitez, la table « Valeurs

de caractéristique et historiques » vous indique les associations les plus favorables entre historiques et valeurs de caractéristique. La caractéristique principale de votre classe est l'élément clé.

### Valeurs de caractéristique et historiques

Caractéristique	Historique
Force	Soldat
Dextérité	Soldat
Constitution	Soldat
Intelligence	Acolyte
Sagesse	Acolyte
Charisme	Acolyte

**Notez votre don.** Chaque historique vous octroie un don, qui confère des capacités particulières à votre personnage. Les dons sont détaillés à la section « Dons ». Notez votre don sur votre fiche de personnage.

**Notez vos maîtrises.** Votre historique vous octroie la maîtrise de deux compétences et d'un type d'outils. Notez ces détails sur votre fiche de personnage.

Votre classe aussi vous octroie des maîtrises. Consultez la description de votre classe à la section « Classes », et notez les maîtrises associées sur votre fiche de personnage.

La table « Aptitudes » de la description de votre classe indique votre bonus de maîtrise (cf. « Comment jouer »), qui est de +2 pour un personnage de niveau 1. Notez ce nombre sur votre fiche de personnage. Vous consignerez d'autres valeurs liées à ces maîtrises lors de l'étape 5.

### Choisissez un équipement de départ

Votre historique et votre classe vous fournissent tous deux un équipement de départ. Toute la monnaie que vous gagnez à cette étape peut aussitôt se dépenser pour du matériel de la section « Équipement ».

Consignez l'équipement retenu sur votre fiche de personnage. L'équipement est détaillé à la section « Équipement », mais pour l'heure, contentez-vous de noter tout votre matériel ; vous vous pencherez sur ces spécificités plus tard. Notez les pièces de monnaie qu'il vous reste à l'issue de vos achats.

### Choisissez une espèce

Choisissez une espèce pour votre personnage. Les options suivantes sont détaillées à la section « Origines des personnages » : drakéide, elfe, gnome, goliath, halfelin, humain, nain, orc et tieffelin. Une fois l'espèce choisie, notez-la sur votre fiche de personnage. Il s'agit maintenant de consigner les traits de votre espèce.

La catégorie de taille et la Vitesse de votre personnage sont déterminées par son espèce ; notez-les aussi dans les espaces prévus de votre fiche de personnage (l'initial de votre taille suffit).

### Imaginez son passé et son présent

Laissez-vous guider par l'historique et l'espèce du personnage pour imaginer son passé. Ce passé a nourri ce que votre personnage est devenu. Ces considérations vous guident (en tant que personnage) pour répondre aux questions suivantes :

- Qui a fait votre éducation ?
- Parmi vos amis d'enfance, qui était le ou la plus proche ?
- Avez-vous grandi avec un animal de compagnie ?
- Le sentiment amoureux vous est-il familier ? Le cas échéant, qui furent le ou les objets de votre amour ?
- Avez-vous été membre d'une organisation, telle qu'une guilde ou un culte religieux ? Le cas échéant, cette affiliation est-elle toujours d'actualité ?
- Quels sont les aspects de votre passé qui vous inspirent dans vos aventures d'aujourd'hui ?

### Choisissez vos langues

Votre personnage connaît au moins trois langues : Le commun, plus deux langues déterminées au hasard ou choisies sur la table « Langues courantes ». La connaissance d'une langue indique que votre personnage sait la parler (ou du moins communiquer par son intermédiaire), la lire et l'écrire. Certaines classes et aptitudes vous octroient aussi des langues.

La table « Langues courantes » dresse la liste des langues les plus répandues dans l'univers de jeu. Chaque personnage-joueur parle le commun. Les autres langues courantes sont héritées des premiers membres des espèces les plus présentes dans l'univers de jeu.

### Langues courantes

Id12	Langue
—	Commun
I	Draconique
2–3	Elfique
4	Gigant
5	Gnome
6	Gobelin
7–8	Halfelin
9	Langue multiverselle des signes
10–11	Nain
12	Orc

La table « Langues rares » dresse la liste des langues secrètes ou issues d'autres plans d'existence, par définition moins répandues dans les mondes du Plan Matériel. Certaines aptitudes permettent aux personnages d'apprendre une langue rare.

## Langues rares

Langue	Langue
Abyssal	Primordial*
Céleste	Sylvestre
Druidique	Commun des profondeurs
Infernal	
Profond	Argot des voleurs

\*Le primordial comprend les dialectes suivants : aérien, aquatique, igné et terreux. Toute créature qui connaît l'un de ces dialectes est capable de communiquer avec celles qui connaissent un autre de ces dialectes.

## Étape 3. Valeurs de caractéristique

Pour déterminer les valeurs de caractéristique de votre personnage, commencez par générer six nombres selon les instructions ci-après, puis attribuez-les à vos six caractéristiques. La section « Comment jouer » vous explique ce que signifie chaque caractéristique.

### Générez vos valeurs

Déterminez vos valeurs de caractéristique selon l'une des méthodes suivantes. Votre MJ peut préférer une méthode aux autres.

**Valeurs standard.** Reprenez les six valeurs suivantes pour vos caractéristiques : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

**Génération aléatoire.** Lancez quatre d6 et notez le total des trois dés les plus élevés. Répétez l'opération cinq fois de plus, de manière à obtenir six nombres.

**Acquisition par points.** Vous disposez de 27 points à dépenser pour l'acquisition de vos valeurs de caractéristique. Le coût de chaque valeur est indiqué dans la table « Coût des valeurs de caractéristique ». Une valeur de 14, par exemple, coûtera 7 de vos 27 points.

### Coût des valeurs de caractéristique

Valeur	Prix	Valeur	Prix
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

### Attribuez les valeurs

Une fois les six valeurs générées, répartissez-les entre Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme, en gardant à l'esprit la caractéristique principale de votre classe. Notez aussi les modificateurs de caractéristique.

Si vous recourez à l'option des « valeurs standard », vous pouvez vous inspirer des suggestions de la table « Valeurs standard par classe » pour les répartir selon votre classe. Cette table associe les valeurs les plus élevées aux caractéristiques principales de chaque classe. Même si vous préférez une autre méthode de génération des valeurs, la table peut vous guider

dans l'attribution de vos valeurs les plus élevées et les plus basses.

### Valeurs standard par classe

Classe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Barbare	15	13	14	10	12	8
Barde	8	14	12	13	10	15
Clerc	14	8	13	10	15	12
Druide	8	12	14	13	15	10
Ensorceleur	10	13	14	8	12	15
Guerrier	15	14	13	8	10	12
Magicien	8	12	13	15	14	10
Moine	12	15	13	10	14	8
Occultiste	8	14	13	12	10	15
Paladin	15	10	13	8	12	14
Rôdeur	12	15	13	8	14	10
Roublard	12	15	13	14	10	8

### Ajustez les valeurs

Une fois les valeurs de caractéristique attribuées, ajustez-les selon votre historique. Votre historique cite trois caractéristiques ; augmentez l'une d'entre elles de 2 et une autre de 1, ou bien augmentez les trois de 1. Ces augmentations ne peuvent en aucun cas porter une valeur au-dessus de 20.

Certains joueurs aiment accroître la caractéristique principale de leur classe, d'autres préfèrent augmenter une valeur basse.

### Déterminez les modificateurs

Enfin, déterminez les modificateurs de caractéristique associés en vous référant à la table « Valeurs et modificateurs de caractéristique ». Inscrivez le modificateur à côté de chaque valeur correspondante.

### Valeurs et modificateurs de caractéristique

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
3	-4	12–13	+1
4–5	-3	14–15	+2
6–7	-2	16–17	+3
8–9	-1	18–19	+4
10–11	+0	20	+5

## Étape 4. Alignement

Choisissez l'alignement de votre personnage parmi les options ci-après et notez-le sur votre fiche de personnage.

Le jeu part du principe que les personnages-joueurs ne sont pas d'alignement mauvais. Consultez votre MJ avant de créer un personnage mauvais.

## CRÉATURES NON ALIGNÉES

La plupart des créatures dénuées de raison n'ont pas d'alignement : elles sont non alignées. Les requins, bien que prédateurs sauvages, ne sont pas forcément mauvais ; ils sont non alignés.

## Les neuf alignements

L'alignement d'une créature illustre globalement ses valeurs éthiques et ses idéaux. L'alignement combine deux aspects : la moralité (bon, mauvais ou neutre) et le point de vue vis-à-vis de l'ordre (loyal, chaotique ou neutre).

Les aperçus qui suivent décrivent le comportement classique des créatures ayant l'alignement en question, sachant que ces comportements varient d'un individu à l'autre.

**Loyal Bon (LB).** Les créatures Loyales Bonnes s'efforcent de faire le bien selon les attentes de la société. Une personne qui combat l'injustice et protège les innocents sans hésiter sera probablement Loyale Bonne.

**Neutre Bon (NB).** Les créatures Neutres Bonnes font de leur mieux en s'adaptant aux règles, sans pour autant s'y contraindre strictement. Une personne bienveillante qui aide les autres selon leurs besoins sera probablement Neutre Bonne.

**Chaotique Bon (CB).** Les créatures Chaotiques Bonnes agissent selon ce que leur conscience leur dicte, sans se soucier des attentes de la société. Un rebelle qui intercepte les collecteurs d'impôts d'un baron cruel pour reverser l'or saisi aux indigents sera probablement Chaotique Bon.

**Loyal Neutre (LN).** Les individus Loyaux Neutres se conduisent en accord avec la loi, les traditions ou leur code personnel. Une personne qui adhère à une discipline de vie sans se laisser influencer par les affres des nécessiteux ni les tentations du mal sera probablement Loyale Neutre.

**Neutre (N).** L'alignement Neutre est celui des gens qui préfèrent éviter les questions morales et ne pas prendre parti, pour simplement agir au cas par cas, du mieux possible. Une personne que les débats moraux ennient sera probablement Neutre.

**Chaotique Neutre (CN).** Les créatures Chaotiques Neutres agissent comme bon leur semble, leur propre liberté important plus que tout le reste. Une canaille qui erre dans la nature en vivant d'expédients sera probablement Chaotique Neutre.

**Loyal Mauvais (LM).** Les créatures Loyales Mauvaises s'approprient méthodiquement ce qu'elles désirent tout en restant dans le cadre de la loyauté, de la tradition ou de l'ordre. Un aristocrate qui exploite la population en intrigant pour le pouvoir sera probablement Loyal Mauvais.

**Neutre Mauvais (NM).** Neutre Mauvais est l'alignement des personnes qui n'ont cure du mal qu'elles peuvent causer pour assouvir leurs désirs. Un criminel

qui vole et tue comme bon lui semble sera probablement Neutre Mauvais.

**Chaotique Mauvais (CM).** La violence gratuite des créatures Chaotiques Mauvaises est motivée par la haine ou la soif de sang. Un scélérat dont les desseins sont animés par la vengeance et les ravages sera probablement Chaotique Mauvais.

## Étape 5. Détails du personnage

Il s'agit désormais de remplir le reste de votre fiche de personnage.

### Consignez les aptitudes de classe

Consultez la table « Aptitudes » de votre classe à la section « Classes », et notez les aptitudes de niveau 1. Les aptitudes de classe sont détaillées dans cette même section.

Certaines aptitudes de classe offrent des choix. Lisez bien toutes vos aptitudes et faites votre choix parmi ces options, le cas échéant.

### Valeurs à noter

Consignez les valeurs suivantes sur votre fiche de personnage.

**Jets de sauvegarde.** Pour tous les jets de sauvegarde dont vous avez la maîtrise, ajoutez votre bonus de maîtrise au modificateur de caractéristique correspondant et notez le total. Certains joueurs aiment aussi noter le modificateur des JS dont ils n'ont pas la maîtrise, c'est-à-dire le simple modificateur de caractéristique correspondant.

**Compétences.** Pour toutes les compétences dont vous avez la maîtrise, ajoutez votre bonus de maîtrise au modificateur de caractéristique correspondant et notez le total. Vous souhaiterez peut-être noter le modificateur des compétences dont vous n'avez pas la maîtrise, c'est-à-dire le simple modificateur de caractéristique correspondant.

**Perception passive.** Il arrive que votre MJ détermine si votre personnage a remarqué quelque chose sans vous demander de test de Sagesse (Perception) ; il fait alors appel à votre Perception passive. Cette valeur représente votre conscience globale de l'environnement lorsque vous ne recherchez pas activement quelque chose. La formule ci-après vous permet de calculer votre valeur de Perception passive :

$$\text{Perception passive} = 10 + \text{modificateur aux tests de Sagesse (Perception)}$$

Tenez compte de tous les modificateurs qui s'appliquent à vos tests de Sagesse (Perception). Exemple : si votre personnage est doté d'une valeur de Sagesse de 15 et de la maîtrise de la compétence Perception, il dispose d'une Perception passive de 14 ( $10 + 2$  du modificateur de Sagesse + 2 de maîtrise).

**Points de vie.** Votre classe et votre modificateur de Constitution déterminent votre maximum de points de vie au niveau 1, comme le montre la table « Points de vie au niveau 1 par classe ».

## Points de vie au niveau I par classe

Classe	Maximum de points de vie
Barbare	12 + modificateur de Con
Guerrier, Paladin ou Rôdeur	10 + modificateur de Con
Barde, Clerc, Druide, Moine, Occultiste ou Roublard	8 + modificateur de Con
Ensorceleur ou Magicien	6 + modificateur de Con

La fiche de personnage présente un espace pour noter vos points de vie actuels lorsque vous subissez des dégâts, ainsi que les éventuels points de vie temporaires dont vous pourriez bénéficier. Un autre espace permet de comptabiliser les jets de sauvegarde contre la mort.

**Dés de vie.** La description de votre classe vous indique le type de dé des dés de vie (ou DV) de votre personnage ; notez-le sur votre fiche de personnage. Au niveau 1, votre personnage dispose de 1 dé de vie. Vous pouvez dépenser des DV pour récupérer des points de vie pendant un Repos court. Votre fiche de personnage comprend aussi un espace pour noter combien de DV vous avez dépensés.

**Initiative.** Notez votre modificateur de Dextérité dans l'espace attribué à l'Initiative sur votre fiche.

**Classe d'armure.** Sans armure ni bouclier, votre classe d'armure de base est égale à 10 plus votre modificateur de Dextérité. Si votre équipement de départ comprend une armure ou un bouclier (ou les deux), le calcul de la CA obéit aux règles de la section « Équipement ». Certaines aptitudes de classe entraînent un calcul différent de la CA.

**Attaques.** Consignez vos armes de départ dans la section « Armes et sorts mineurs offensifs » de votre fiche. Le bonus d'attaque d'une arme dont vous avez la maîtrise est l'un des deux suivants, sauf mention contraire dans les propriétés de l'arme :

**Bonus d'attaque au corps à corps** = modificateur de Force + bonus de maîtrise

**Bonus d'attaque à distance** = modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise

Consultez les dégâts et les propriétés de vos armes à la section « Équipement ». Le même modificateur de caractéristique s'applique aux jets d'attaque et de dégâts d'une arme donnée.

**Incantation.** Notez le DD de sauvegarde de vos sorts et le bonus à l'attaque des sorts concernés, selon les formules suivantes :

**DD de sauvegarde des sorts** = 8 + modificateur de caractéristique d'incantation  
+ bonus de maîtrise

**Bonus d'attaque de sort** = modificateur de caractéristique d'incantation  
+ bonus de maîtrise

Votre caractéristique d'incantation pour un sort donné est déterminée par l'aptitude qui vous permet de le lancer.

**Emplacements de sort, sorts mineurs et sorts préparés.** Si votre classe vous octroie l'aptitude Sorts ou Magie de pacte, la table « Aptitudes » correspondante indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez, le nombre de sorts mineurs que vous connaissez et le nombre de sorts que vous pouvez préparer. Sélectionnez vos sorts mineurs et vos sorts préparés, puis notez-les avec votre quota d'emplacements de sort sur votre fiche de personnage.

## Progression en niveaux

Au fil de ses aventures, votre personnage gagne de l'expérience, représentée par les points d'expérience (PX). Un personnage qui cumule un certain total de points d'expérience gagne en savoir-faire. Cette progression se traduit par l'acquisition d'un niveau.

La table « Progression des personnages » indique les PX requis pour atteindre les niveaux correspondants et le bonus de maîtrise d'un personnage de ce niveau. Quand votre total de PX égale ou dépasse le nombre indiqué à la colonne Points d'expérience, vous accédez au niveau correspondant.

### Progression des personnages

Niveau	Points d'expérience	Bonus de maîtrise
I	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2 700	+2
5	6 500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6

## Acquisition d'un niveau

Lorsque vous gagnez un niveau, respectez les étapes suivantes :

- 1. Choisissez une classe.** La plupart des personnages progressent au sein d'une même classe. Vous pourriez toutefois décider d'acquérir un niveau dans une autre classe selon les règles de la section « Multiclassage ».
- 2. Ajustez les points de vie et dés de vie.** Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous recevez 1 dé de vie supplémentaire. Lancez ce DV, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat, puis ajoutez cette somme (minimum 1) à votre maximum de points de vie. Au lieu de lancer le dé, vous pouvez prendre la valeur fixe indiquée dans la table « Points de vie fixes par classe ».

### Points de vie fixes par classe

Classe	Points de vie par niveau
Barbare	7 + modificateur de Con
Guerrier, Paladin ou Rôdeur	6 + modificateur de Con
Barde, Clerc, Druide, Moine, Occultiste ou Roublard	5 + modificateur de Con
Ensorceleur ou Magicien	4 + modificateur de Con

- 3. Consignez les nouvelles aptitudes de classe.** Consultez la table « Aptitudes » de votre classe à la section « Classes » et notez les aptitudes acquises par votre nouveau niveau dans cette classe. Si une nouvelle aptitude vous offre des choix, faites votre sélection.
- 4. Ajustez le bonus de maîtrise.** Le bonus de maîtrise d'un personnage augmente à certains niveaux, comme indiqué sur la table « Progression des personnages » et la table « Aptitudes » de votre classe (section « Classes »). Chaque fois que votre bonus de maîtrise augmente, ajustez en conséquence tous les nombres de votre fiche qui intègrent votre bonus de maîtrise.
- 5. Ajustez les modificateurs de caractéristique.**

Si vous optez pour un don qui augmente au moins une de vos valeurs de caractéristique, votre modificateur de caractéristique évolue également si la nouvelle valeur est un nombre pair. Quand cela se produit, ajustez tous les nombres de votre fiche de personnage qui intègrent ce modificateur de caractéristique. Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de points de vie augmente de 1 par niveau dont vous disposez. Exemple : si un personnage atteint le niveau 8 et que sa valeur de Constitution passe de 17 à 18, son modificateur de Constitution passe à +4. Le maximum de points de vie du PJ augmente alors de 8, en plus des points de vie acquis par l'acquisition du niveau 8.

## Échelons de jeu

À chaque nouveau niveau, les personnages acquièrent de nouvelles capacités qui les arment pour affronter de plus grandes épreuves. Au fil de la progression des aventuriers, le ton du jeu évolue aussi et les enjeux de la campagne grandissent. Une bonne approche consiste à considérer l'arc narratif des personnages et de la campagne selon les quatre échelons de jeu qui jalonnent le périple du niveau 1, tout début de leur carrière d'aventuriers, au niveau 20, apogée de leur épopee. Ces échelons ne sont assortis d'aucune règle, toutefois ; ils rappellent simplement que l'expérience de jeu évolue au fil de l'acquisition de niveaux des personnages.

### Échelon 1 (niveaux 1 à 4)

Au premier échelon, les personnages apprennent les ficelles de l'aventure, même s'ils se distinguent déjà du reste de la population par leurs capacités extraordinaires. Ils apprennent leurs premières aptitudes de classe et optent pour une sous-classe. Les dangers qu'ils affrontent menacent généralement des fermes locales ou des villages.

### Échelon 2 (niveaux 5 à 10)

Au deuxième échelon, les personnages sont des aventuriers à part entière. Les incantateurs ont accès à des sorts emblématiques tels que *boule de feu*, *éclair* et *rapel à la vie*. La plupart des classes martiales acquièrent la capacité de porter plusieurs attaques par round. Les personnages font désormais face à des dangers qui menacent des cités et de petits royaumes.

### Échelon 3 (niveaux 11 à 16)

Au troisième échelon, les personnages ont atteint un niveau qui en fait des aventuriers d'exception. Au niveau 11, de nombreux incantateurs apprennent des sorts qui ont un impact sur la réalité. D'autres personnages gagnent des aptitudes leur permettant d'effectuer davantage d'attaques ou d'exécuter de réelles prouesses martiales. Ces aventuriers sont souvent confrontés à des menaces qui touchent tout un pays, voire plusieurs.

### Échelon 4 (niveaux 17 à 20)

Au quatrième échelon, les aventuriers atteignent le summum de leurs aptitudes de classe, qui en font des parangons d'héroïsme. De leurs réussites et de leurs échecs dépendent peut-être le destin du monde et l'ordre du multivers.

## Commencer à plus haut niveau

Votre MJ peut faire débuter les personnages du groupe à un niveau supérieur à 1. Commencer au niveau 3 est même une bonne idée pour un groupe constitué de joueurs chevronnés de D&D.

## Créer votre personnage

La création d'un personnage de plus haut niveau reprend les étapes de création mises en avant dans ce chapitre et les règles de progression après le niveau 1 de la section « Progression en niveaux ». Vous débutez avec autant de PX que le minimum requis pour votre niveau de départ. Exemple : si le MJ vous fait commencer au niveau 10, vous disposez de 64 000 PX.

## Équipement de départ

Si votre MJ le souhaite, votre personnage ne se contente pas de l'équipement de départ d'un PJ de niveau 1 et peut même disposer d'un ou plusieurs objets magiques. La table « Équipement de départ à plus haut niveau » peut lui servir de guide.

Votre MJ vous dira également quel équipement vous pouvez acheter avec votre argent de départ. Exemple : les armes à feu décrites à « Équipement » sont trop chères pour des personnages de niveau 1, mais peuvent être disponibles à l'achat si votre MJ le souhaite.

## Multiclassage

Le multiclassage vous permet d'acquérir des niveaux dans plusieurs classes. Cette règle vous permet d'acquérir un niveau dans une nouvelle classe chaque fois que vous progressez en niveau, au lieu de simplement ajouter un niveau à votre classe existante. Ce faisant, vous conjuguez les aptitudes de ces classes pour élaborer un concept de personnage qui s'écarte de ce que proposerait une seule classe.

## Prérequis

Pour avoir accès à une nouvelle classe, vous devez disposer d'une valeur de 13 dans la caractéristique principale de cette nouvelle classe et de votre ou vos classes existantes. Exemple : un Barbare qui décide de se multiclasser en Druide doit disposer d'au moins 13 en Force et en Sagesse, la Force étant la caractéristique principale des Barbares et la Sagesse celle des Druides.

## Points d'expérience

Le coût en points d'expérience demandé par l'acquisition d'un niveau se base sur votre niveau de personnage total, comme indiqué sur la table

## Équipement de départ à plus haut niveau

Niveau de départ	Équipement et fonds
2–4	Équipement de départ standard
5–10	500 po plus $1d10 \times 25$ po, plus l'équipement de départ standard
11–16	5 000 po plus $1d10 \times 250$ po, plus l'équipement de départ standard
17–20	20 000 po plus $1d10 \times 250$ po, plus l'équipement de départ standard

## DONS SUPPLÉMENTAIRES AU NIVEAU 20

Le MJ peut recourir aux dons en guise de progression au-delà du niveau 20, pour octroyer un supplément de puissance aux personnages qui n'ont plus de niveaux à gagner. Selon cette approche, tout personnage acquiert un don de son choix pour chaque tranche de 30 000 PX accumulée au-delà des 355 000 PX. Les dons de Faveur épique sont particulièrement adaptés dans ce cadre, mais les joueurs peuvent opter pour tout don dont leur personnage de niveau 20 remplit les prérequis.

« Progression des personnages » (« Création de personnage »), et non sur votre niveau dans une classe donnée. Exemple : si vous êtes un Clerc 6/Guerrier 1, vous devez gagner assez de PX pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir prendre un deuxième niveau de Guerrier ou un septième de Clerc.

## Points de vie et dés de vie

Vous gagnez les points de vie de votre nouvelle classe selon ce qu'elle octroie au-delà du niveau 1. Vous n'acquérez les points de vie au niveau 1 d'une classe que lorsque votre niveau total de personnage est de 1.

Vous ajoutez les dés de vie octroyés par toutes vos classes pour constituer votre réserve de dés de vie. Si ces dés sont du même type, vous pouvez les regrouper. Exemple : le Guerrier et le Paladin utilisent tous deux le d10, si bien que les DV d'un Paladin 5/Guerrier 5 sont dix d10. Si vos classes vous octroient des DV de types différents, tenez un compte séparé. Exemple : si vous êtes un Clerc 5/Paladin 5, vous disposez comme DV de cinq d8 et de cinq d10.

## Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise se base sur votre niveau de personnage total, comme indiqué sur la table « Progression des personnages », et non sur votre niveau dans une classe donnée. Exemple : si vous êtes Guerrier 3/Roublard 2, votre bonus de maîtrise est celui d'un personnage de niveau 5, soit +3.

## Maîtrises

À l'acquisition de votre premier niveau dans une classe autre que celle de départ, vous ne gagnez que certaines des maîtrises de départ de cette nouvelle classe,

### Objets magiques

I courant
I courant, I peu courant
2 courants, 3 peu courants, I rare
2 courants, 4 peu courants, 3 rares, I très rare

comme indiqué dans la description de chaque classe dans la section « Classes ».

## Aptitudes de classe

Lorsque vous acquérez un nouveau niveau dans une classe, vous obtenez les aptitudes associées à ce niveau. Certaines aptitudes sont soumises à des règles additionnelles dans le cas d'un multiclassage. Consultez les détails concernant le multiclassage compris dans la description des classes concernées.

Des règles spéciales s'appliquent à Attaque supplémentaire, à Sorts et aux aptitudes qui modifient le calcul de la classe d'armure (comme Défense sans armure).

### Classe d'armure

Si vous disposez de plusieurs méthodes de calcul de la classe d'armure, une seule d'entre elles peut s'appliquer à la fois. Exemple : un Ensorceleur/Moine doté de la Résistance draconique de l'Ensorceleur et de la Défense sans armure du Moine doit choisir laquelle de ces deux aptitudes s'applique pour le calcul de sa CA.

### Attaque supplémentaire

Si vous recevez l'aptitude Attaque supplémentaire par le biais de plus d'une classe, ces aptitudes ne se cumulent pas. Vous ne pouvez pas effectuer plus de deux attaques par le biais de cette aptitude, sauf si une aptitude mentionne le contraire (comme l'aptitude Double attaque supplémentaire du Guerrier).

De même, la manifestation Lame assoiffée de l'Occultiste, qui vous octroie l'aptitude Attaque supplémentaire par le biais de votre arme de pacte, ne vous confère pas d'attaque additionnelle si vous disposez déjà d'Attaque supplémentaire.

### Sorts

Votre capacité à lancer des sorts dépend en partie de vos niveaux combinés dans vos diverses classes d'incantateur et en partie de vos niveaux spécifiques dans ces classes. Quand vous disposez de l'aptitude Sorts par le biais de plus d'une classe, les règles qui suivent s'appliquent. Si vous vous multiclasssez et qu'une seule de vos classes vous octroie l'aptitude Sorts, ce sont les règles de cette classe qui s'appliquent.

**Sorts préparés.** Vous déterminez séparément quels sorts vous pouvez préparer pour chaque classe, comme le ferait un personnage qui n'a qu'une classe. Exemple : si vous êtes Ensorceleur 3/Rôdeur 4, vous pouvez préparer cinq sorts de Rôdeur du 1<sup>er</sup> niveau et six sorts d'Ensorceleur du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau (en plus des quatre sorts mineurs d'Ensorceleur).

Chaque sort que vous préparez est associé à l'une de vos classes, sachant que vous recourez à la caractéristique d'incantation de cette même classe lorsque vous lancez ce sort.

**Sorts mineurs.** Quand l'un de vos sorts mineurs est censé gagner en puissance à plus haut niveau, cette puissance accrue se base sur votre niveau total

et non sur votre niveau dans une classe donnée, sauf mention contraire dans la description du sort.

**Emplacements de sort.** Pour déterminer vos emplacements de sort disponibles, commencez par ajouter ce qui suit :

- Tous vos niveaux de Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur et Magicien.
- La moitié de vos niveaux (arrondir au supérieur) de Paladin et de Rôdeur.

Consultez alors la table « Incantateur multiclassé » en trouvant ce total dans la colonne Niveau. Pour toute classe dotée de l'aptitude Sorts, vous vous servez des emplacements indiqués sur cette ligne pour lancer vos sorts d'un niveau donné.

Il peut arriver que la table vous octroie des emplacements de sort d'un niveau supérieur aux sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez vous servir de ces emplacements, mais uniquement pour lancer vos sorts de niveau moindre. Quand vous lancez ainsi un sort de moindre niveau qui présente des effets accrus à plus haut niveau, comme *mains brûlantes*, vous pouvez déployer ces effets selon la règle normale.

Exemple : si vous êtes ensorceleur 3/rôdeur 4, on considère que vous êtes un personnage de niveau 5 pour déterminer vos emplacements de sort (totalité de vos niveaux d'Ensorceleur plus la moitié de vos niveaux de Rôdeur). Comme le montre la table « Incantateur multiclassé », vous disposez de quatre emplacements du 1<sup>er</sup> niveau, trois du 2<sup>e</sup> niveau et deux du 3<sup>e</sup> niveau. Vous ne pouvez en revanche pas lancer de sort du 3<sup>e</sup> niveau, pas plus que vous ne pouvez préparer de sort du 2<sup>e</sup> niveau de Rôdeur. Vous pouvez dans ce cas vous servir des emplacements de sort des niveaux correspondants pour lancer les sorts que vous préparez, avec la possibilité dans certains cas d'améliorer leurs effets.

**Magie de pacte.** Si vous disposez de l'aptitude Magie de pacte (tirée de la classe d'Occultiste) en plus de celle de Sorts, vous pouvez vous servir des emplacements de sort acquis par Magie de pacte pour lancer des sorts que vous avez préparés par le biais de classes dotées de l'aptitude Sorts ; de même, les emplacements acquis par l'aptitude Sorts vous permettent de lancer les sorts d'Occultiste que vous avez préparés.

### Incantateurs multiclassés :

#### Emplacements par niveau de sort

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## Babioles

À la création de votre personnage, vous pouvez lancer le dé une fois en consultant la table « Babioles » pour acquérir l'un de ces objets de taille TP, entouré d'une aura de mystère. Le MJ aussi peut se référer à cette table. Elle peut servir à garnir une salle de donjon ou les poches d'une créature.

### Babioles

#### Id100 Babiole

01	Main momifiée de gobelin
02	Cristal qui luit faiblement au clair de lune
03	Pièce d'or frappée dans une contrée inconnue
04	Journal intime dans une langue que vous ignorez
05	Bague en laiton qui ne ternit pas
06	Vieille pièce d'échecs en verre
07	Deux osselets qui servent de dés, avec un crâne à la place des six points
08	Petite idole de créature effroyable, qui provoque des cauchemars quand vous dormez à côté
09	Mèche de cheveux
10	Titre de propriété terrestre dans un royaume qui vous est inconnu
11	Bloc de 30 g d'un matériau inconnu
12	Poupée de chiffon hérissee d'aiguilles
13	Dent issue d'une bête inconnue
14	Énorme écaille, peut-être issue d'un dragon
15	Plume d'un vert très vif
16	Vieille carte divinatoire à votre effigie
17	Globe de verre rempli de fumée mouvante
18	Œuf de 500 g à la coquille rouge vif
19	Pipe qui fait des bulles

#### Id100 Babiole

- 20 Bocal de verre renfermant un morceau de chair flottant dans la saumure
- 21 Boîte à musique de facture gnome qui produit une mélodie évoquant votre enfance
- 22 Statuette en bois représentant un halfelin arrogant
- 23 Globe en laiton gravé d'étranges runes
- 24 Disque de pierre multicolore
- 25 Symbole en argent représentant un corbeau
- 26 Bourse contenant quarante-sept dents, dont l'une est pourrie
- 27 Fragment d'obsidienne au contact toujours chaud
- 28 Griffes de dragon enfilées sur un collier de cuir
- 29 Paire de vieilles chaussettes
- 30 Livre vierge dont les pages refusent toute inscription, à l'encre, à la craie, au fusain ou autre
- 31 Insigne en argent représentant une étoile à cinq branches
- 32 Couteau ayant appartenu à un parent
- 33 Fiole de verre remplie de rognures d'ongles
- 34 Dispositif métallique rectangulaire avec deux minuscules coupelles métalliques à une extrémité, qui projette des étincelles lorsqu'on le mouille
- 35 Gant blanc à paillettes taillé pour un humain
- 36 Gilet pourvu de cent poches minuscules
- 37 Pierre qui ne pèse rien
- 38 Ébauche de portrait de gobelin
- 39 Fiole de verre vide qui sent le parfum
- 40 Gemme qui apparaît comme un simple morceau de charbon, pour tous hormis vous
- 41 Lambeau de vieille bannière
- 42 Insigne militaire d'un légionnaire disparu
- 43 Cloche en argent sans battant
- 44 Canari mécanique dans une lampe
- 45 Coffre miniature dont la base est sculptée à l'image de nombreuses pattes
- 46 Esprit follet mort dans une bouteille en verre translucide
- 47 Boîte métallique sans ouverture qui sonne comme si elle était remplie de liquide, de sable, d'araignées ou de verre brisé (choisissez)
- 48 Globe de verre rempli d'eau dans lequel nage un poisson rouge mécanique
- 49 Cuillère en argent dont le manche est gravé d'un M
- 50 Sifflet en bois de teinte dorée

**Id100 Babiole**

- 51 Scarabée mort de la taille de la main
- 52 Deux petits soldats dont l'un n'a plus de tête
- 53 Petite boîte remplie de boutons de tailles diverses
- 54 Bougie qui ne s'allume pas
- 55 Cage miniature dépourvue de porte
- 56 Vieille clef
- 57 Carte au trésor indéchiffrable
- 58 Poignée d'une épée brisée
- 59 Patte de lapin
- 60 Œil de verre
- 61 Camée représentant un individu hideux
- 62 Crâne en argent de la taille d'une pièce
- 63 Masque en albâtre
- 64 Cône d'encens noir et poisseux qui empeste
- 65 Bonnet de nuit qui fait faire de beaux rêves
- 66 Chausse-trappe en os
- 67 Monture de monocle en or sans verre
- 68 Cube de 2,5 cm, une couleur par face
- 69 Poignée de porte en cristal
- 70 Sachet rempli de poussière rose
- 71 Passage d'une superbe mélodie, sous forme de partition sur deux bouts de parchemin
- 72 Boucle d'oreille en goutte contenant une vraie larme
- 73 Coquille d'œuf peinte de scènes de misère aussi détaillées que dérangeantes
- 74 Éventail qui figure un chat endormi quand on le déplie
- 75 Assortiment de pipeaux en os
- 76 Trèfle à quatre feuilles glissé dans un ouvrage sur les bonnes manières
- 77 Feuille de parchemin sur laquelle est dessiné un engin mécanique
- 78 Fourreau ouvragé adapté à aucune des lames essayées

**Id100 Babiole**

- 79 Invitation à une fête où un meurtre a eu lieu
- 80 Pentacle de bronze dont le centre est gravé d'une tête de rat
- 81 Mouchoir violet brodé du nom d'un archimage
- 82 Moitié du plan d'un temple, château ou autre structure
- 83 Morceau d'étoffe plié qui fait un élégant couvre-chef une fois déplié
- 84 Récépissé de dépôt dans une banque d'une ville lointaine
- 85 Journal intime dont il manque sept pages
- 86 Tabatière vide en argent portant l'inscription « songes »
- 87 Symbole sacré en fer honorant un dieu inconnu
- 88 Ouvrage sur un héros de légende, son ascension et sa chute, sans le dernier chapitre
- 89 Fiole de sang de dragon
- 90 Flèche ancestrale de facture elfique
- 91 Aiguille impliable
- 92 Broche ouvragée de facture naine
- 93 Bouteille de vin vide portant l'étiquette « Cuvée du Magicien des vins, Béguin du dragon rouge, 331422-O »
- 94 Carreau de mosaïque à la surface émaillée multicolore
- 95 Souris pétrifiée
- 96 Drapeau de pirate noir orné d'une tête de mort draconique
- 97 Minuscule crabe ou araignée mécanique qui se déplace quand on ne l'observe pas
- 98 Bocal en verre renfermant du lard, avec l'étiquette « Graisse de griffon »
- 99 Boîte en bois au fond en céramique contenant un ver vivant dont chaque extrémité présente une tête
- 00 Urne métallique renfermant les cendres d'un héros

# Classes

## Barbare

### Traits de base du Barbare

Caractéristique principale	Force
Dé de vie	d12 par niveau de Barbare
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Constitution
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Athlétisme, Dressage, Intimidation, Nature, Perception et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et boucliers
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Hache à deux mains, 4 hachettes, paquetage d'explorateur et 15 po ; ou (B) 75 po

### Devenir Barbare...

#### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Barbare.

#### Aptitudes du Barbare

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Rages	Dégâts de Rage	Bottes d'arme
I	+2	Rage, Bottes d'arme, Défense sans armure	2	+2	2
2	+2	Sens du danger, Témérité	2	+2	2
3	+2	Savoir primal, Sous-classe de Barbare	3	+2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	+2	3
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2	3
6	+3	Aptitude de sous-classe	4	+2	3
7	+3	Bond agressif, Instinct sauvage	4	+2	3
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	+2	3
9	+4	Coup brutal	4	+3	3
10	+4	Aptitude de sous-classe	4	+3	4
II	+4	Rage implacable	4	+3	4
I2	+4	Amélioration de caractéristique	5	+3	4
I3	+5	Coup brutal amélioré	5	+3	4
I4	+5	Aptitude de sous-classe	5	+3	4
I5	+5	Rage persistante	5	+3	4
I6	+5	Amélioration de caractéristique	5	+4	4
I7	+6	Coup brutal amélioré	6	+4	4
I8	+6	Puissance indomptable	6	+4	4
I9	+6	Faveur épique	6	+4	4
20	+6	Champion primitif	6	+4	4

- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barbare, qui figurent dans la table « Aptitudes du Barbare ».

#### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Barbare : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barbare, qui figurent dans la table « Aptitudes du Barbare ».

#### Aptitudes de classe du Barbare

En tant que Barbare, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Barbare spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Barbare ».

#### Niveau I : Rage

Vous pouvez vous animer d'une force primitive appelée Rage, qui vous investit d'une puissance et d'une résistance accrues. Vous pouvez entrer en Rage, par une action Bonus, si vous ne portez pas d'armure lourde.

Vous pouvez entrer en Rage autant de fois par jour qu'indiqué dans la colonne Rages de la table Aptitudes du Barbare, pour votre niveau de Barbare. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long.

Tant que votre Rage est active, les règles suivantes s'appliquent.

**Résistance aux dégâts.** Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

**Dégâts de Rage.** Lorsque vous effectuez une attaque basée sur la Force, que ce soit avec une arme ou à mains nues, et que vous infligez des dégâts à la cible, vous bénéficiez pour ces dégâts d'un bonus qui augmente lorsque vous gagnez des niveaux de Barbare, comme indiqué à la colonne Dégâts de Rage de la table Aptitudes du Barbare.

**Avantage en Force.** Vous avez l'Avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force.

**Ni Concentration ni sorts.** Vous ne pouvez pas maintenir votre Concentration ni lancer de sorts.

**Durée.** La Rage persiste jusqu'à la fin de votre tour suivant, mais se termine prématurément si vous enfilez une armure lourde ou subissez l'état Neutralisé. Si votre Rage est encore active lorsque votre tour suivant intervient, vous pouvez la prolonger d'un round par n'importe laquelle des choses suivantes :

- Effectuer un jet d'attaque contre un ennemi.
- Contraindre un ennemi à effectuer un jet de sauvegarde.
- Entreprendre une action Bonus pour prolonger votre Rage.

Chaque fois que la Rage est prolongée, elle persiste jusqu'à la fin de votre tour suivant. Vous pouvez maintenir votre Rage pendant un maximum de 10 minutes.

### Niveau 1 : Défense sans armure

Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 10 + vos modificateurs de Dextérité et de Constitution. Vous conservez ce bénéfice si vous vous servez d'un bouclier.

### Niveau 1 : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la botte de deux types d'arme de corps à corps courante ou de guerre de votre choix, par exemple la hache à deux mains et la hachette. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez accomplir des exercices martiaux pour changer l'un de ces choix.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Barbare, vous recevez la faculté de recourir à la botte d'autres types d'arme, comme indiqué à la colonne Bottes d'arme de la table Aptitudes du Barbare.

### Niveau 2 : Sens du danger

Vous acquérez un talent surnaturel qui vous permet d'esquiver plus aisément les dangers que d'autres remarqueraient trop tard. Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité, sauf si vous subissez l'état Neutralisé.

### Niveau 2 : Témérité

Vous pouvez renoncer à toute velléité de vous défendre au profit d'une férocité accrue. Quand vous effectuez le premier jet d'attaque de votre tour, vous pouvez décider d'attaquer avec témérité. Ce faisant, vous avez

l'Avantage aux jets d'attaque basés sur la Force jusqu'au début de votre tour suivant, mais les jets d'attaque contre vous ont l'Avantage dans le même intervalle.

### Niveau 3 : Sous-classe de Barbare

Vous recevez la sous-classe de Barbare de votre choix. La sous-classe Voie du Berserker est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Barbare. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Barbare.

### Niveau 3 : Savoir primal

Vous recevez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste de compétences disponibles aux Barbares de niveau 1.

De plus, tant que votre Rage est active, vous pouvez canaliser les énergies primales lorsque vous tentez certaines tâches ; chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique avec l'une des compétences suivantes, vous pouvez en faire un test de Force même s'il s'agit normalement d'une autre caractéristique : Acrobaties, Discréption, Intimidation, Perception et Survie. Lorsque vous recourez à cette aptitude, votre Force illustre les énergies primales qui vous animent, et affûtent vos sens, votre aplomb et votre agilité.

### Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Barbare 8, 12 et 16.

### Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

### Niveau 5 : Déplacement rapide

Votre Vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde.

### Niveau 7 : Instinct sauvage

Votre instinct s'est affûté au point que vous avez l'Avantage aux jets d'Initiative.

### Niveau 7 : Bond instinctif

Dans le cadre de l'action Bonus entreprise pour entrer en Rage, vous pouvez vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse.

### Niveau 9 : Coup brutal

Si vous recourez à Témérité, vous pouvez renoncer à l'Avantage pour un jet d'attaque basé sur la Force, de votre choix et à votre tour. Le jet d'attaque retenu ne doit pas avoir le Désavantage. Si ce jet d'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts supplémentaires du même type qu'infligé par l'arme ou à mains nues, et vous pouvez lui imposer l'effet de Coup brutal de votre choix. Vous disposez des options d'effet suivantes.

**Coup appuyé.** La cible est repoussée de vous de 4,50 m, en ligne droite. Vous pouvez alors vous déplacer en ligne droite vers la cible à concurrence de la moitié de votre Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

**Coup au jarret.** La Vitesse de la cible est réduite de 4,50 m jusqu'au début de votre tour suivant. Une même cible ne peut être affectée que par un seul Coup au jarret à la fois ; le plus récent.

### Niveau 11 : Rage implacable

Votre Rage vous permet de continuer à combattre malgré les pires blessures. Si vous tombez à 0 point de vie alors que votre Rage est active et que vous ne mourez pas sur le coup, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas de réussite, vos points de vie se retrouvent en fait au double de votre niveau de Barbare.

Par la suite et chaque fois que vous réutilisez cette aptitude, le DD augmente de 5. Lorsque vous terminez un Repos court ou long, le DD retombe à 10.

### Niveau 13 : Coup brutal amélioré

Vous avez développé de nouveaux coups féroces. Les effets ci-après figurent désormais dans vos options de Coup brutal.

**Coup stupéfiant.** La cible a le Désavantage à son prochain jet de sauvegarde et ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité jusqu'au début de votre tour suivant.

**Coup déchirant.** Le prochain jet d'attaque effectué avant le début de votre tour suivant par une autre créature contre la cible bénéficie d'un bonus de +5. Un même jet d'attaque ne peut bénéficier que d'un seul bonus de Coup déchirant.

### Niveau 15 : Rage persistante

Lorsque vous jouez l'Initiative, vous pouvez récupérer toutes vos utilisations de Rage. Après avoir récupéré ainsi vos utilisations de Rage, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir le refaire.

De plus, votre Rage est si féroce qu'elle persiste désormais 10 minutes sans vous demander de la prolonger activement de round en round. Votre Rage prend fin prématurément si vous subissez l'état Inconscient (l'état Neutralisé seul n'y met plus fin) ou si vous enfilez une armure lourde.

### Niveau 17 : Coup brutal amélioré

Les dégâts supplémentaires de votre Coup brutal passent à 2d10. De plus, vous pouvez appliquer simultanément deux effets différents de l'aptitude lorsque vous recourez à Coup brutal.

### Niveau 18 : Puissance indomptable

Si le total que vous obtenez lors d'un test ou jet de sauvegarde de Force est inférieur à votre valeur de Force, vous pouvez utiliser celle-ci à la place du total obtenu.

### Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur d'attaque irrésistible est recommandé.

### Niveau 20 : Champion primitif

Vous incarnez la puissance primitive. Vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4, jusqu'à un maximum de 25.

## Sous-classe de Barbare : Voie du Berserker

*Convertissez la Rage en déchaînement de violence*

Les Barbares qui empruntent la Voie du Berserker transforment l'essentiel de leur Rage en violence. C'est la voie de la fureur débridée, dans laquelle on se laisse dominer et animer par la Rage pour s'abandonner dans le chaos des batailles.

### Niveau 3 : Frénésie

Si vous recourez à Témérité alors que votre Rage est active, vous infligez des dégâts supplémentaires à la première cible que vous touchez à votre tour avec une attaque basée sur la Force. Pour déterminer ces dégâts supplémentaires, lancez autant de d6 que votre bonus de Rage aux dégâts et faites-en la somme. Ces dégâts sont du même type que ceux de l'arme ou l'attaque à mains nues employée pour l'attaque.

### Niveau 6 : Rage aveugle

Vous avez l'Immunité contre les états Charmé et Effrayé tant que votre Rage est active. Si vous subissez déjà l'état Charmé ou Effrayé au moment où vous entrez en Rage, l'état en question prend fin sur vous.

### Niveau 10 : Représailles

Lorsque vous subissez des dégâts de la part d'une créature située dans un rayon de 1,50 m, vous pouvez jouer votre Réaction pour effectuer contre elle une attaque de corps à corps avec une arme ou à mains nues.

### Niveau 14 : Présence intimidante

Par une action Bonus, vous pouvez inspirer la terreur chez autrui grâce à votre présence et votre puissance primale. Ce faisant, chaque créature de votre choix dans une Émanation de 9 m centrée sur vous effectue un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 8 plus votre modificateur de Force et votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit l'état Effrayé pendant 1 minute. À la fin de chacun des tours d'une créature Effrayée, celle-ci réitère le JS 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 dépenser une utilisation de votre Rage (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

# Barde

## Traits de base du Barde

Caractéristique principale	Charisme
Dé de vie	d8 par niveau de Barde
Maîtrise des jets de sauvegarde	Dextérité et Charisme
Maîtrises de compétence	3 compétences au choix (cf. « Comment jouer »)
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Maîtrises d'outils	3 instruments de musique au choix (cf. « Équipement »)
Formation aux armures	Armures légères
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Armure de cuir, 2 dagues, instrument de musique de votre choix, paquetage d'artiste et 19 po ; ou (B) 90 po

## Aptitudes du Barde

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Dé bardique	Sorts mineurs	Sorts préparés	Emplacements par niveau de sort								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Inspiration bardique, Sorts	d6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Expertise, Touche-à-tout	d6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Barde	d6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	d6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Source d'inspiration	d8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	d8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Contre-charme	d8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	d8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Expertise	d8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Secrets magiques	d10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	d12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Inspiration supérieure	d12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	d12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Verbe de la création	d12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## Devenir Barde...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Barde.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barde, qui figurent dans la table « Aptitudes du Barde ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Barde : Dé de vie, maîtrise d'une compétence au choix, maîtrise d'un instrument de musique au choix et formation aux armures légères.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Barde, qui figurent dans la table « Aptitudes du Barde ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Création de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

## Aptitudes de classe du Barde

En tant que Barde, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Barde spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Barde ».

## Niveau I : Inspiration bardique

Vous pouvez inspirer autrui, surnaturellement, par vos paroles, votre musique ou vos danses. Cette inspiration est représentée par votre dé d'Inspiration bardique, un d6.

**Utilisation de l'Inspiration bardique.** Par une action Bonus, vous pouvez inspirer une autre créature qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 18 m. Cette créature reçoit l'un de vos dés d'Inspiration bardique. Une même créature ne peut pas disposer de plus d'un dé d'Inspiration bardique à la fois.

Une fois au cours de l'heure à venir, lorsque la créature rate un Test d20, elle peut lancer le dé d'Inspiration bardique pour en ajouter le résultat au Test d20, ce qui peut convertir l'échec en réussite. Le dé d'Inspiration bardique est dépensé dès qu'il est lancé.

**Nombre d'utilisations.** Vous pouvez conférer l'Inspiration bardique autant de fois que votre modificateur de Charisme (minimum d'une fois) et vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

**À plus haut niveau.** Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux de Barde, comme indiqué à la colonne Dé d'inspiration de la table « Aptitudes du Barde ». Le dé devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

## Niveau I : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts au gré de votre expression artistique. Reportez-vous à la section « Sorts » pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Barde, qui figurent dans la liste Sorts de Barde, plus loin dans le descriptif de la classe.

**Sorts mineurs.** Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de Barde. *Lumières dansantes* et *moquerie cruelle* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Barde, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs par un autre sort mineur de votre choix dans la liste du Barde.

Lorsque vous atteignez le niveau 4 de Barde, puis le niveau 10, vous apprenez un autre sort mineur de votre choix issu de la liste du Barde, comme indiqué à la colonne Sorts mineurs de la table « Aptitudes du Barde ».

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes du Barde » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez quatre sorts du 1<sup>er</sup> niveau issus de la liste de sorts du Barde. *Charme-personne*, *couleurs dansantes*, *mot de guérison* et *murmures dissonants* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Barde, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes du Barde ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Barde supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Barde de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Barde du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Barde vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Barde.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous gagnez un niveau de barde, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort de barde pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement.

**Caractéristique d'incantation.** Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Barde.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un instrument de musique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Barde.

## Niveau 2 : Expertise

Vous recevez l'Expertise (cf. « Glossaire de règles ») dans deux de vos maîtrises de compétence au choix. Persuasion et Représentation sont recommandées si vous en avez la maîtrise.

Au niveau 9 de Barde, vous recevez l'Expertise dans deux maîtrises de compétences supplémentaires au choix.

## Niveau 2 : Touche-à-tout

Vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur) à tout test de caractéristique que vous effectuez sans avoir la maîtrise de la compétence associée, à condition que votre bonus de maîtrise ne s'y applique pas par ailleurs.

Exemple : si vous effectuez un test de Force (Athlétisme) sans avoir la maîtrise d'Athlétisme, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise au test.

## Niveau 3 : Sous-classe de Barde

Vous recevez la sous-classe de Barde de votre choix. La sous-classe Collège du Savoir est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Barde. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Barde.

## Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Barde 8, 12 et 16.

## Niveau 5 : Source d'inspiration

Vous récupérez désormais tout votre quota d'Inspiration bardique lorsque vous terminez un Repos court ou long.

De plus, vous pouvez dépenser un emplacement de sort (pas d'action requise) pour récupérer une utilisation d'Inspiration bardique.

## Niveau 7 : Contre-charme

Vous pouvez recourir à des notes de musique ou à des mots de pouvoir pour contrer les effets qui influent sur l'esprit. Si vous ou une créature dans un rayon de 9 m ratez un jet de sauvegarde contre un effet qui impose l'état Charmé ou Effrayé, vous pouvez jouer votre Réaction pour que le JS soit rejoué, le nouveau jet se faisant avec l'Avantage.

## Niveau 10 : Secrets magiques

Vous avez appris les secrets de diverses traditions magiques. Chaque fois que vous atteignez un niveau de Barde (y compris le présent niveau) et que le nombre de Sorts préparés augmente dans la table Aptitudes du Barde, vous pouvez choisir l'un de vos nouveaux sorts préparés dans la liste du Barde, du Clerc, du Druide ou du Magicien, sachant que ces sorts sont considérés pour vous comme des sorts de Barde (vous trouverez ces listes dans la section de chaque classe correspondante). De plus, chaque fois que vous remplacez un sort préparé pour la classe de Barde, vous pouvez le remplacer par un sort issu de n'importe laquelle de ces listes.

## Niveau 18 : Inspiration supérieure

Lorsque vous lancez l'Initiative, vous récupérez des utilisations d'Inspiration bardique s'il vous en reste une ou moins, jusqu'à en avoir deux.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de mémoire magique est recommandé.

## Niveau 20 : Verbe de la création

Vous avez maîtrisé deux des paroles du Verbe de la création : celles de la vie et de la mort. Les sorts *mot de pouvoir guérisseur* et *mot de pouvoir mortel* sont désormais constamment préparés en ce qui vous concerne. Lorsque vous lancez l'un de ces sorts, vous pouvez cibler une seconde créature qui se trouve dans un rayon de 3 m de la première cible.

## Liste des sorts de Barde

Cette section présente la liste de sorts du Barde. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, C signifie que le sort nécessite la Concentration, R qu'il s'agit d'un rituel et M qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts mineurs (sorts de Barde du niveau 0)

Sort	École	Spécial
coup au but	Divination	—
illusion mineure	Illusion	—
lumière	Évocation	—
lumières dansantes	Illusion	C
main du mage	Invocation	—
message	Transmutation	—
moquerie cruelle	Enchantement	—
poussière d'étoile	Évocation	—
prestidigitation	Transmutation	—
réparation	Transmutation	—

### Sorts de Barde du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
amitié avec les animaux	Enchantement	—
charme-personne	Enchantement	—
compréhension des langues	Divination	R
communication avec les animaux	Divination	R
couleurs dansantes	Illusion	—
déguisement	Illusion	—
détection de la magie	Divination	C, R
feuille morte	Transmutation	—
fou rire	Enchantement	C
grande foulée	Transmutation	—
héroïsme	Enchantement	C
image silencieuse	Illusion	C
imprécation	Enchantement	C
identification	Divination	R, M
injonction	Enchantement	—
lueurs féériques	Évocation	C
mot de guérison	Abjuration	—
murmures dissonants	Enchantement	—
serviteur invisible	Invocation	R
soins	Abjuration	—
sommeil	Enchantement	C
texte illusoire	Illusion	R, M
vague tonnante	Évocation	—

### Sorts de Barde du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>agrandissement/rapetissement</i>	Transmutation	C
<i>aide</i>	Abjuration	—
<i>amélioration de caractéristique</i>	Transmutation	C
<i>apaisement des émotions</i>	Enchantement	C
<i>bouche magique</i>	Illusion	R, M
<i>cécité/surdité</i>	Transmutation	—
<i>déblocage</i>	Transmutation	—
<i>détection de l'invisibilité</i>	Divination	—
<i>détection des pensées</i>	Divination	C
<i>discours captivant</i>	Enchantement	C
<i>fracassement</i>	Évocation	—
<i>image miroir</i>	Illusion	—
<i>immobilisation de personne</i>	Enchantement	C
<i>invisibilité</i>	Illusion	C
<i>localisation d'animaux ou de plantes</i>	Divination	R
<i>localisation d'objet</i>	Divination	C
<i>messenger animal</i>	Enchantement	R
<i>métal brûlant</i>	Transmutation	C
<i>restauration partielle</i>	Abjuration	—
<i>silence</i>	Illusion	C, R
<i>suggestion</i>	Enchantement	C
<i>zone de vérité</i>	Enchantement	—

### Sorts de Barde du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>antidétection</i>	Abjuration	M
<i>clairvoyance</i>	Divination	C, M
<i>communication à distance</i>	Divination	—
<i>communication avec les morts</i>	Nécromancie	—
<i>communication avec les plantes</i>	Transmutation	—
<i>croissance végétale</i>	Transmutation	—
<i>dissipation de la magie</i>	Abjuration	—
<i>don des langues</i>	Divination	—
<i>glyphé de garde</i>	Abjuration	M
<i>image majeure</i>	Illusion	C
<i>lenteur</i>	Transmutation	C
<i>malédiction</i>	Nécromancie	C
<i>mot de guérison de groupe</i>	Abjuration	—
<i>motif hypnotique</i>	Illusion	C
<i>nuage nauséabond</i>	Invocation	C
<i>petite hutte</i>	Évocation	R
<i>terreur</i>	Illusion	C

### Sorts de Barde du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>assassin imaginaire</i>	Illusion	C
<i>charme-monstre</i>	Enchantement	—
<i>compulsion</i>	Enchantement	C
<i>confusion</i>	Enchantement	C
<i>invisibilité suprême</i>	Illusion	C
<i>liberté de mouvement</i>	Abjuration	—
<i>localisation de créature</i>	Divination	C
<i>porte dimensionnelle</i>	Invocation	—
<i>métamorphose</i>	Transmutation	C
<i>terrain hallucinatoire</i>	Illusion	—

### Sorts de Barde du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>animation des objets</i>	Transmutation	C
<i>apparence trompeuse</i>	Illusion	—
<i>cercle de téléportation</i>	Invocation	M
<i>domination de personne</i>	Enchantement	C
<i>double illusoire</i>	Illusion	C
<i>entrave planaire</i>	Abjuration	M
<i>éveil</i>	Transmutation	M
<i>immobilisation de monstre</i>	Enchantement	C
<i>lien télépathique</i>	Divination	R
<i>modification de mémoire</i>	Enchantement	C
<i>mythes et légendes</i>	Divination	M
<i>quête</i>	Enchantement	—
<i>rappel à la vie</i>	Nécromancie	M
<i>restauration suprême</i>	Abjuration	M
<i>scrutation</i>	Divination	C, M
<i>soins de groupe</i>	Abjuration	—
<i>songe</i>	Illusion	—

### Sorts de Barde du 6<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>danse irrésistible</i>	Enchantement	C
<i>festin des héros</i>	Invocation	M
<i>illusion programmée</i>	Illusion	M
<i>mauvais œil</i>	Nécromancie	C
<i>orientation</i>	Divination	C, M
<i>protections et sceaux</i>	Abjuration	M
<i>suggestion de groupe</i>	Enchantement	—
<i>vision suprême</i>	Divination	M

### Sorts de Barde du 7<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
cage de force	Évocation	C, M
embruns prismatiques	Évocation	—
épée arcanique	Évocation	C, M
forme éthérée	Invocation	—
image projetée	Illusion	C, M
manoir somptueux	Invocation	M
mirage	Illusion	—
régénération	Transmutation	—
résurrection	Nécromancie	M
symbole	Abjuration	M
téléportation	Invocation	—

### Sorts de Barde du 8<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aliénation	Enchantement	—
aversion/attirance	Enchantement	—
bagou	Enchantement	—
domination de monstre	Enchantement	C
esprit impénétrable	Abjuration	—
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—

### Sorts de Barde du 9<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
métamorphose suprême	Transmutation	C
mot de pouvoir guérisseur	Enchantement	—
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
mur prismatique	Abjuration	—
prémonition	Divination	—

## Sous-classe de Barde : Collège du Savoir

*Sondez les profondeurs du savoir magique*

Les Bardes du Collège du Savoir récoltent leurs sorts et secrets de sources aussi diverses que les tomes académiques, les rites mystiques et les contes paysans. Les membres du collège se réunissent au sein de bibliothèques et universités pour s'échanger leurs trésors de sapience. Ils se rencontrent aussi à l'occasion de festivals ou lors d'une réunion entre gens de pouvoir, où il leur est loisible de dénoncer la corruption, de démêler les mensonges et de railler ces figures d'autorité gonflées d'importance.

### Niveau 3 : Maîtrises supplémentaires

Vous recevez la maîtrise de trois compétences, au choix.

### Niveau 3 : Mots cinglants

Vous apprenez à déconcentrer, perturber et décourager autrui par votre sens surnaturel de la répartie. Lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m effectue un jet de dégâts, ou bien réussit un test de caractéristique ou un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour dépenser une utilisation de votre Inspiration bardique ; lancez votre dé d'Inspiration bardique que vous soustrayez au jet de la créature, afin de réduire les dégâts ou, éventuellement, de convertir sa réussite en échec.

### Niveau 6 : Découvertes magiques

Vous apprenez deux sorts de votre choix. Chacun de ces sorts peut être issu de la liste du Clerc, du Druide ou du Magicien (ces listes se trouvent chacune dans la section de chaque classe correspondante). Chaque sort retenu doit être un sort mineur ou d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement, comme indiqué dans la table Aptitudes du Barde.

Ces sorts sont toujours préparés en ce qui vous concerne. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Barde, vous pouvez remplacer l'un des sorts par un autre sort remplissant ces conditions.

### Niveau 14 : Compétence hors pair

Lorsque vous effectuez un test de caractéristique ou un jet d'attaque et que vous le ratez, vous pouvez dépenser une utilisation d'Inspiration bardique ; lancez le dé d'Inspiration bardique et ajoutez-en le résultat au Test d20 concerné, ce qui peut convertir l'échec en réussite. En cas d'échec final, l'Inspiration bardique n'est pas dépensée.

# Clerc

## Traits de base du Clerc

Caractéristique principale	Sagesse
Dé de vie	d8 par niveau de Clerc
Maîtrise des jets de sauvegarde	Sagesse et Charisme
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et boucliers
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Chemise de mailles, bouclier, masse d'armes, symbole sacré, paquetage d'écclesiastique et 7 po ; ou (B) 110 po

## Aptitudes du Clerc

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Conduit divin	Sorts mineurs	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, Ordre divin	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Conduit divin	2	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Clerc	2	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Calcination de Mort-vivant	2	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	3	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Impacts bénis	3	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Intervention divine	3	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	3	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Impacts bénis améliorés	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Aptitude de sous-classe	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervention divine suprême	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## Devenir Clerc...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Clerc.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Clerc, qui figurent dans la table « Aptitudes du Clerc ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Clerc : Dé de vie, formation aux armures légères et intermédiaires, et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Clerc, qui figurent dans la table « Aptitudes du Clerc ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Crédit de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

## Aptitudes de classe du Clerc

En tant que Clerc, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Clerc spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Clerc ».

## Niveau I : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts grâce à la prière et à la méditation. Reportez-vous à la section « Sorts » pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Clerc, qui figurent dans la liste Sorts de Clerc, plus loin dans le descriptif de la classe.

**Sorts mineurs.** Vous connaissez trois sorts mineurs que vous choisissez dans la liste de sorts du Clerc. *Assistance, flamme sacrée et thaumaturgie* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Clerc, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs par un autre sort mineur de votre choix dans la liste du Clerc.

Lorsque vous atteignez le niveau 4 de Clerc, puis le niveau 10, vous apprenez un autre sort mineur de votre choix issu de la liste du Clerc, comme indiqué à la colonne Sorts mineurs de la table « Aptitudes du Clerc ».

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes du Clerc » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez quatre sorts du 1<sup>er</sup> niveau issus de la liste de sorts du Clerc. *Bénédiction, bouclier de la foi, rayon traçant et soins* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Clerc, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes du Clerc ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Clerc supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Clerc de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Clerc du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Clerc vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Clerc.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer votre liste de sorts préparés en remplaçant des sorts par d'autres sorts de clerc pour lesquels vous disposez d'emplacements.

**Caractéristique d'incantation.** La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de clerc.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation de vos sorts de clerc.

## Niveau I : Ordre divin

Vous consacrez votre existence à l'un des rôles sacrés suivants, au choix.

**Protecteur.** Combattant chevronné, vous recevez la maîtrise des armes de guerre et la formation aux armures lourdes.

**Thaumaturge.** Vous connaissez un sort mineur supplémentaire issu de la liste du Clerc. De plus, votre lien mystique vous octroie un bonus aux tests d'Intelligence (Arcanes et Religion). Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse (minimum +1).

## Niveau 2 : Conduit divin

Vous pouvez canaliser l'énergie divine directement depuis les Plans Extérieurs afin de produire des effets magiques. Vous débutez avec deux effets de ce type : Étincelle divine et Renvoi des morts-vivants, décrits ci-après. Chaque fois que vous recourez au Conduit divin de cette classe, vous choisissez l'effet associé que vous souhaitez générer. Vous recevez de nouvelles options à plus haut niveau de Clerc.

Vous pouvez utiliser deux fois le Conduit divin de cette classe. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long. Vous recevrez des utilisations supplémentaires en atteignant certains niveaux de Clerc, comme indiqué en colonne Conduit divin de la table « Aptitudes du Clerc ».

Si un effet de Conduit divin entraîne un jet de sauvegarde, le DD est égal au DD de sauvegarde des sorts de l'aptitude Sorts de cette classe.

**Étincelle divine.** Au prix de l'action Magie, vous pointez votre symbole sacré vers une autre créature que vous voyez dans un rayon de 9 m pour concentrer vers elle les énergies divines. Lancez 1d8 et ajoutez-y votre modificateur de Sagesse. Soit vous restituez à la créature autant de points de vie que le total obtenu, soit vous la contrainez à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle rate ce JS, la créature subit autant de dégâts nécrotiques ou radiants (vous choisissez) que le total obtenu par votre jet. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts.

Vous ajoutez un d8 lorsque vous atteignez les niveaux 7 (2d8), 13 (3d8) et 18 (4d8) de Clerc.

**Renvoi des morts-vivants.** Au prix de l'action Magie, vous brandissez votre symbole sacré pour condamner les Morts-vivants. Chaque Mort-vivant de votre choix dans un rayon de 9 m effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature subit les états Effrayé et Neutralisé pendant 1 minute. Pour toute la durée, elle s'efforce de s'éloigner de vous autant que possible à chacun de ses tours. Cet effet prend fin prematurely si la créature subit des dégâts, si vous subissez l'état Neutralisé ou si vous mourez.

## Niveau 3 : Sous-classe de Clerc

Vous recevez la sous-classe de Clerc de votre choix. La sous-classe Domaine de la Vie est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Clerc. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Clerc.

## Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Clerc 8, 12 et 16.

## Niveau 5 : Calcination de Mort-vivant

Chaque fois que vous recourez à Renvoi des morts-vivants, vous pouvez lancer autant de d8 que votre modificateur de Sagesse (minimum 1d8) et les ajouter. Chaque Mort-vivant qui rate son JS contre cette utilisation de Renvoi des morts-vivants subit autant de dégâts radiants que le total de ces dés. Ces dégâts ne mettent pas fin aux effets du renvoi.

## Niveau 7 : Impacts bénis

La puissance divine vous anime au combat. Vous recevez l'une des options suivantes de votre choix (si vous avez obtenu une de ces options par une sous-classe de Clerc issue d'un ouvrage plus ancien, ne retenez que l'option choisie par la présente aptitude).

**Impact divin.** Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature par un jet d'attaque avec une arme, vous pouvez lui infliger 1d8 dégâts supplémentaires du type que vous choisissez entre nécrotiques et radiants.

**Incantation puissante.** Ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez par tout sort mineur de Clerc.

## Niveau 10 : Intervention divine

Vous pouvez faire appel à votre divinité ou votre panthéon pour intercéder en votre faveur. Au prix de l'action Magie, choisissez un sort de Clerc du 5<sup>e</sup> niveau ou inférieur dont l'incantation ne demande pas une Réaction. Dans le cadre de cette même action, vous lancez le sort sans dépenser d'emplacement en vous passant de composantes matérielles. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

## Niveau 14 : Impacts bénis améliorés

L'option retenue pour Impacts bénis se renforce.

**Impact divin.** Les dégâts supplémentaires de votre Impact divin passent à 2d8.

**Incantation puissante.** Lorsque vous lancez un sort mineur de Clerc et infligez des dégâts à une créature par son biais, vous pouvez insuffler de la vitalité à une créature dans un rayon de 18 m ou à vous-même, par l'acquisition de points de vie temporaires égaux au double de votre modificateur de Sagesse.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur du destin est recommandé.

## Niveau 20 : Intervention divine suprême

Vous pouvez invoquer une intervention divine encore plus radicale. Lorsque vous recourez à l'aptitude Intervention divine, vous pouvez opter pour *souhait* comme choix de sort. Dans un tel cas, vous devez terminer 2d4 Repas longs avant de pouvoir réutiliser Intervention divine.

## Liste des sorts de Clerc

Cette section présente la liste de sorts du Clerc. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, C signifie que le sort nécessite la Concentration, R qu'il s'agit d'un rituel et M qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts mineurs (sorts de Clerc du niveau 0)

Sort	École	Spécial
assistance	Divination	C
flamme sacrée	Évocation	—
lumière	Évocation	—
réparation	Transmutation	—
résistance	Abjuration	C
stabilisation	Nécromancie	—
thaumaturgie	Transmutation	—

### Sorts de Clerc du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
bénédiction	Enchantement	C, M
blessure	Nécromancie	—
bouclier de la foi	Abjuration	C
création ou destruction d'eau	Transmutation	—
détection de la magie	Divination	C, R
détection du mal et du bien	Divination	C
détection du poison et des maladies	Divination	C, R
impréception	Enchantement	C
injonction	Enchantement	—
mot de guérison	Abjuration	—
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
purification de la nourriture et de l'eau	Transmutation	R
rayon traçant	Évocation	—
sanctuaire	Abjuration	—
soins	Abjuration	—

### Sorts de Clerc du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aide	Abjuration	—
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
apaisement des émotions	Enchantement	C
arme spirituelle	Évocation	C
augure	Divination	R, M
cécité/surdité	Transmutation	—
détection des pièges	Divination	—
doux repos	Nécromancie	R, M
flamme éternelle	Évocation	M
immobilisation de personne	Enchantement	C
lien de protection	Abjuration	M
localisation d'objet	Divination	C
prière de guérison	Abjuration	—
protection contre le poison	Abjuration	—
restauration partielle	Abjuration	—
silence	Illusion	C, R
zone de vérité	Enchantement	—

### Sorts de Clerc du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
animation des morts	Nécromancie	—
cercle magique	Abjuration	M
clairvoyance	Divination	C, M
communication à distance	Divination	—
communication avec les morts	Nécromancie	—
création de nourriture et d'eau	Invocation	—
délivrance des malédictions	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
esprits gardiens	Invocation	C
fusion dans la pierre	Transmutation	R
glyphé de garde	Abjuration	M
lueur d'espoir	Abjuration	C
lumière du jour	Évocation	—
malédiction	Nécromancie	C
marche sur l'onde	Transmutation	R
mot de guérison de groupe	Abjuration	—
protection contre l'énergie	Abjuration	C
retour à la vie	Nécromancie	M

### Sorts de Clerc du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aura de vie	Abjuration	C
bannissement	Abjuration	C
contrôle de l'eau	Transmutation	C
divination	Divination	R, M
façonnage de la pierre	Transmutation	—
gardien de la foi	Invocation	—
liberté de mouvement	Abjuration	—
localisation de créature	Divination	C
protection contre la mort	Abjuration	—

### Sorts de Clerc du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
colonne de flamme	Évocation	—
communion	Divination	R
contagion	Nécromancie	—
dissipation du mal et du bien	Abjuration	C
entrave planaire	Abjuration	M
fléau d'insectes	Invocation	C
mythes et légendes	Divination	M
quête	Enchantement	—
rappel à la vie	Nécromancie	M
restauration suprême	Abjuration	M
sanctification	Abjuration	M
scrutation	Divination	C, M
soins de groupe	Abjuration	—

### Sorts de Clerc du 6<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
allié planaire	Invocation	—
barrière de lames	Évocation	C
contamination	Nécromancie	—
création de mort-vivant	Nécromancie	M
festin des héros	Invocation	M
guérison	Abjuration	—
interdiction	Abjuration	R, M
mot de retour	Invocation	—
orientation	Divination	C, M
rayon de soleil	Évocation	C
vision suprême	Divination	M

### Sorts de Clerc du 7<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
changement de plan	Invocation	M
forme éthérée	Invocation	—
invocation de céleste	Invocation	C
parole divine	Évocation	—
régénération	Transmutation	—
résurrection	Nécromancie	M
symbole	Abjuration	M
tempête de feu	Évocation	—

### Sorts de Clerc du 8<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aura sacrée	Abjuration	C, M
champ antimagie	Abjuration	C
contrôle du climat	Transmutation	C
éclat du soleil	Évocation	—
tremblement de terre	Transmutation	C

### Sorts de Clerc du 9<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
guérison de groupe	Abjuration	—
mot de pouvoir guérisseur	Enchantement	—
portail	Invocation	C, M
projection astrale	Nécromancie	M
résurrection suprême	Nécromancie	M

## Sous-classe de Clerc : Domaine de la Vie

### Apaisez les peines de ce monde

Le Domaine de la Vie se concentre sur les énergies positives qui préservent toute vie à travers le multivers. Les Clercs qui puisent dans ce domaine excellent en guérison, en profitant de cette force vitale pour soigner de nombreuses blessures.

L'existence même compte sur les énergies positives associées à ce domaine, si bien que tout Clerc, quelle que soit sa confession, peut le choisir. Ce domaine est grandement associé aux divinités agricoles, aux dieux de la guérison ou de l'endurance, du foyer et de la communauté. Les ordres religieux dévoués aux soins prennent aussi la magie de ce domaine.

### Niveau 3 : Disciple de la Vie

Lorsqu'un sort que vous lancez par un emplacement restitue des points de vie à une créature, celle-ci récupère des points de vie supplémentaires au tour où vous lancez le sort. Ces points de vie supplémentaires sont égaux à 2 plus le niveau de l'emplacement de sort.

### Niveau 3 : Sorts du Domaine de la Vie

Votre lien au domaine divin veille à ce que certains de vos sorts soient toujours préparés. Lorsque vous atteignez un niveau de clerc spécifié dans la table Sorts du Domaine de la Vie, les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

### Sorts du Domaine de la Vie

Niveau de Clerc	Sorts préparés
3	aide, bénédiction, restauration partielle, soins
5	mot de guérison de groupe, retour à la vie
7	aura de vie, protection contre la mort
9	restauration suprême, soins de groupe

### Niveau 3 : Survivance

Au prix de l'action Magie, vous présentez votre symbole sacré et dépensez une utilisation de Conduit divin pour libérer des énergies curatives qui restituent autant de points de vie que le quintuple de votre niveau de Clerc. Choisissez des créatures En péril dans un rayon de 9 m (vous pouvez vous inclure) et répartissez ces points de vie entre elles. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie.

### Niveau 6 : Guérisseur béni

Les sorts de guérison que vous lancez sur autrui vous soignent également. Aussitôt après avoir lancé par un emplacement un sort qui restitue des points de vie à une ou plusieurs créatures autres que vous, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 2 plus le niveau de l'emplacement.

### Niveau 17 : Guérison suprême

Quand vous êtes censé lancer un ou plusieurs dés pour restituer des points de vie à une créature par le biais d'un sort ou d'un Conduit divin, ne lancez pas les dés pour les soins ; au lieu de cela, prenez la valeur maximale pour chaque dé. Au lieu de rendre 2d6 points de vie à une créature, par exemple, vous lui en restituez 12.

# Druide

## Traits de base du Druide

Caractéristique principale	Sagesse
Dé de vie	d8 par niveau de Druide
Maîtrise des jets de sauvegarde	Intelligence et Sagesse
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Arcanes, Dressage, Intuition, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Maîtrises d'outils	Matériel d'herboriste
Formation aux armures	Armures légères et boucliers
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Armure de cuir, bouclier, serpe, focaliseur druidique (bâton de combat), paquetage d'explorateur, matériel d'herboriste et 9 po ; ou (B) 50 po

## Devenir Druide...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Druide.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Druide, qui figurent dans la table « Aptitudes du Druide ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Druide : Dé de vie, formation aux armures légères et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Druide, qui figurent dans la table « Aptitudes du Druide ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Crédit de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

## Aptitudes de classe du Druide

En tant que Druide, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Druide spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Druide ».

### Niveau I : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts en étudiant les forces mystiques de la nature. Reportez-vous à la section « Sorts » pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Druide, qui figurent dans la liste Sorts de Druide, plus loin dans le descriptif de la classe.

**Sorts mineurs.** Vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez dans la liste des sorts de Druide. *Druidisme* et *flammes* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Druide, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs par un autre sort mineur de votre choix dans la liste du Druide.

Lorsque vous atteignez le niveau 4 de Druide, puis le niveau 10, vous apprenez un autre sort mineur de votre choix issu de la liste du Druide, comme indiqué à la colonne Sorts mineurs de la table « Aptitudes du Druide ».

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes du Druide » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez quatre sorts du 1<sup>er</sup> niveau issus de la liste de sorts du Druide. *Amitié avec les animaux, lueurs fériques, soins et vague tonnante* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Druide, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes du Druide ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Druide supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Druide de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Druide du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Druide vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Druide.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer votre liste de sorts préparés en remplaçant des sorts par d'autres sorts de Druide pour lesquels vous disposez d'emplacements.

**Caractéristique d'incantation.** La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de druide.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de druide.

### Niveau I : Druidique

Vous connaissez le druidique, la langue secrète des Druides. En apprenant cette langue ancestrale, vous avez aussi percé les mystères magiques de la conversation animale ; le sort *communication avec les animaux* est toujours préparé en ce qui vous concerne.

Vous pouvez recourir au druidique pour laisser des messages cachés. Vous et tous ceux qui connaissent cet idiome repérez automatiquement de tels messages. D'autres peuvent aussi détecter la présence de tels signes en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15, mais sont incapables d'en déchiffrer le sens.

## Aptitudes du Druide

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Forme sauvage	Sorts mineurs	Sorts préparés	Emplacements par niveau de sort								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, Druidique, Ordre primitif	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Compagnon sauvage, Forme sauvage	2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Druide	2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Regain sauvage	2	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	3	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Fureur élémentaire	3	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de sous-classe	3	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	3	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Fureur élémentaire améliorée	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Incantation animale	4	4	20	4	3	3	3	1	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	4	4	21	4	3	3	3	2	1	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	22	4	3	3	3	2	2	1	1	1

### Niveau 1 : Ordre primitif

Vous consacrez votre existence à l'un des rôles sacrés suivants, au choix.

**Mage.** Vous connaissez un sort mineur supplémentaire tiré de la liste du Druide. De plus, votre lien mystique vous octroie un bonus aux tests d'Intelligence (Arcanes et Nature). Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse (minimum +1).

**Gardien.** Combattant chevronné, vous recevez la maîtrise des armes de guerre et la formation aux armures intermédiaires.

### Niveau 2 : Forme sauvage

Le pouvoir de la nature vous permet d'adopter la forme d'un animal. Par une action Bonus, vous vous métamorphosez en Bête, forme apprise par le biais de cette aptitude (cf. Formes connues, plus loin). Vous restez sous cette forme autant d'heures que la moitié de votre niveau de Druide, mais la quittez prématurément si vous recourez de nouveau à Forme sauvage, subissez l'état Neutralisé ou mourez. Vous pouvez aussi quitter la forme par une action Bonus.

**Nombre d'utilisations.** Vous pouvez recourir deux fois à Forme sauvage. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long.

Vous en recevez des utilisations supplémentaires à certains niveaux de Druide, comme indiqué à la colonne Forme sauvage de la table « Aptitudes du Druide ».

**Formes connues.** Vous connaissez quatre formes de Bête pour cette aptitude, choisies parmi les profils de Bête dont le facteur de puissance n'excède pas 1/4 et dépourvus de Vitesse de vol (voir « Animaux » de la section « Monstres » pour quelques options).

**Araignée, cheval de selle, loup et rat** sont recommandés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'une de vos formes connues par une autre forme autorisée.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Druide, votre nombre de formes connues et le facteur de puissance maximal associé augmentent, comme indiqué sur la table Formes de bête. De plus, à partir du niveau 8, vous pouvez adopter une forme dotée d'une Vitesse de vol.

Si votre maître de jeu l'autorise, vous pouvez consulter d'autres sources pour choisir vos formes connues.

### Formes de bête

Niveau de Druide	Formes connues	FP max.	Vitesse de vol
2	4	1/4	Non
4	6	1/2	Non
8	8	1	Oui

**Règles sous métamorphose.** Tant que vous êtes sous forme de bête, vous conservez votre personnalité, vos souvenirs et votre faculté de parole, et les règles suivantes s'appliquent :

**Points de vie temporaires.** Lorsque vous adoptez une Forme sauvage, vous recevez autant de points de vie temporaires que votre niveau de Druide.

**Profil de jeu.** Votre profil est remplacé par celui de la Bête choisie, mais vous conservez les aspects suivants : type de créature ; points de vie ; dés de vie ; valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme ; aptitudes de classe ; langues ; et dons. Vous conservez aussi vos maîtrises de compétence et de jet de sauvegarde, et appliquez le bonus de maîtrise correspondant, et vous recevez les maîtrises de la créature. Quand le modificateur de compétence ou de JS du profil de Bête est supérieur au vôtre, celui de la Bête s'applique.

**Pas d'incantation.** Vous ne pouvez pas lancer de sorts, mais la métamorphose ne rompt pas votre Concentration, pas plus qu'elle n'interfère avec les sorts que vous avez déjà lancés.

**Objets.** Votre faculté de manipuler des objets dépend des membres et appendices de la forme et non plus des vôtres. En outre, vous décidez si votre équipement tombe dans votre espace, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par elle. L'équipement porté fonctionne normalement, mais c'est au MJ de décider si une pièce d'équipement donnée peut être portée par la créature, en fonction de la forme et de la taille de celle-ci. Votre équipement ne change pas de taille ni de forme pour s'adapter à votre silhouette animale ; toute pièce d'équipement que la forme sauvage ne peut pas porter doit soit tomber au sol, soit fusionner avec elle. L'équipement qui fusionne avec la forme reste sans effet tant que vous restez sous cette forme.

### Niveau 2 : Compagnon sauvage

Vous pouvez convoquer un esprit de la nature qui adopte une forme animale pour vous assister. Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser un emplacement ou une utilisation de Forme sauvage pour lancer le sort *appel de familier* sans composantes matérielles.

Lorsque vous lancez ainsi le sort, le familier est une Fée et disparaît lorsque vous terminez un Repos long.

### Niveau 3 : Sous-classe de Druide

Vous recevez la sous-classe de Druide de votre choix. La sous-classe Cercle de la Terre est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Druide. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Druide.

### Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Druide 8, 12 et 16.

### Niveau 5 : Regain sauvage

Une fois à chacun de vos tours, s'il ne vous reste aucune utilisation de Forme sauvage, vous pouvez vous en octroyer une en dépensant un emplacement de sort (pas d'action requise).

De plus, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage (pas d'action requise) pour vous octroyer un emplacement du 1<sup>er</sup> niveau, après quoi vous devez terminer un Repos long pour le refaire.

### Niveau 7 : Fureur élémentaire

La puissance des éléments coule en vous. Vous recevez l'une des options suivantes, au choix.

**Incantation puissante.** Ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez par tout sort mineur de Druide.

**Attaques primitives.** Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous touchez une créature par un jet d'attaque avec une arme ou une attaque de Bête sous Forme sauvage, vous pouvez infliger à la cible 1d8 dégâts de feu, foudre, froid ou tonnerre (choisissez quand vous touchez).

### Niveau 15 : Fureur élémentaire améliorée

L'option retenue pour votre Fureur élémentaire se renforce, comme suit.

**Incantation puissante.** Lorsque vous lancez un sort mineur de Druide avec une portée de 3 m ou plus, cette portée augmente de 90 m.

**Attaques primitives.** Les dégâts supplémentaires d'Attaques primitives passent à 2d8.

### Niveau 18 : Incantation animale

Tant que vous êtes sous Forme sauvage, vous pouvez lancer des sorts bien que sous forme de Bête, à l'exception des sorts assortis d'une composante matérielle dont le coût est spécifié ou qui est détruite par l'incantation.

### Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de Déplacement dimensionnel est recommandé.

## Niveau 20 : Archidruide

La vitalité de la nature s'épanouit en vous, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

**Forme sauvage immarcescible.** Chaque fois que vous jouez l'Initiative alors que vous n'avez plus d'utilisation de Forme sauvage, vous en récupérez une utilisation.

**Mage de dame Nature.** Vous pouvez convertir des utilisations de Forme sauvage en emplacement de sort unique (pas d'action requise). Convertissez un certain nombre d'utilisations non dépensées de Forme sauvage en un seul emplacement de sort, chaque utilisation contribuant à 2 niveaux d'emplacement. Exemple : si vous convertissez deux utilisations de Forme sauvage, vous produisez un emplacement du 4<sup>e</sup> niveau. Une fois que vous avez utilisé ce bénéfice, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

**Longévité.** La magie primitive que vous pratiquez ralentit votre vieillissement. Votre corps ne vieillit que d'un an par décennie.

## Liste des sorts de Druide

Cette section présente la liste de sorts du Druide. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, C signifie que le sort nécessite la Concentration, R qu'il s'agit d'un rituel et M qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts mineurs (sorts de Druide du niveau 0)

Sort	École	Spécial
assistance	Divination	C
bouffée de poison	Nécromancie	—
crosse des druides	Transmutation	—
druidisme	Transmutation	—
élémentalisme	Transmutation	—
flammes	Invocation	—
réparation	Transmutation	—
message	Transmutation	—
poussière d'étoile	Évocation	—
résistance	Abjuration	C
stabilisation	Nécromancie	—

### Sorts de Druide du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>amitié avec les animaux</i>	Enchantement	—
<i>baies nourricières</i>	Invocation	—
<i>charme-personne</i>	Enchantement	—
<i>communication avec les animaux</i>	Divination	R
<i>couteau de glace</i>	Invocation	—
<i>création ou destruction d'eau</i>	Transmutation	—
<i>détection de la magie</i>	Divination	C, R
<i>détection du poison et des maladies</i>	Divination	C, R
<i>enchevêtement</i>	Invocation	C
<i>grande foulée</i>	Transmutation	—
<i>lueurs féeriques</i>	Évocation	C
<i>mot de guérison</i>	Abjuration	—
<i>nappe de brouillard</i>	Invocation	C
<i>protection contre le mal et le bien</i>	Abjuration	C, M
<i>purification de la nourriture et de l'eau</i>	Transmutation	R
<i>saut</i>	Transmutation	—
<i>soins</i>	Abjuration	—
<i>vague tonnante</i>	Évocation	—

### Sorts de Druide du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>agrandissement/rapetissement</i>	Transmutation	C
<i>aide</i>	Abjuration	—
<i>amélioration de caractéristique</i>	Transmutation	C
<i>augure</i>	Divination	R, M
<i>bourrasque</i>	Évocation	C
<i>croissance d'épines</i>	Transmutation	C
<i>détection des pièges</i>	Divination	—
<i>peau d'écorce</i>	Transmutation	—
<i>flamme éternelle</i>	Évocation	M
<i>immobilisation de personne</i>	Enchantement	C
<i>lame de feu</i>	Évocation	C
<i>localisation d'animaux ou de plantes</i>	Divination	R
<i>localisation d'objet</i>	Divination	C
<i>messager animal</i>	Enchantement	R
<i>métal brûlant</i>	Transmutation	C
<i>passage sans trace</i>	Abjuration	C

Sort	École	Spécial
<i>protection contre le poison</i>	Abjuration	—
<i>rayon de lune</i>	Évocation	C
<i>restauration partielle</i>	Abjuration	—
<i>sphère de feu</i>	Évocation	C
<i>vision dans le noir</i>	Transmutation	—

#### Sorts de Druide du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>appel de la foudre</i>	Invocation	C
<i>communication avec les plantes</i>	Transmutation	—
<i>croissance végétale</i>	Transmutation	—
<i>dissipation de la magie</i>	Abjuration	—
<i>fusion dans la pierre</i>	Transmutation	R
<i>invocation d'animaux</i>	Invocation	C
<i>lumière du jour</i>	Évocation	—
<i>marche sur l'onde</i>	Transmutation	R
<i>mur de vent</i>	Évocation	C
<i>protection contre l'énergie</i>	Abjuration	C
<i>respiration aquatique</i>	Transmutation	R
<i>retour à la vie</i>	Nécromancie	M
<i>tempête de neige</i>	Invocation	C

#### Sorts de Druide du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>bouclier de feu</i>	Évocation	—
<i>charme-monstre</i>	Enchantement	—
<i>confusion</i>	Enchantement	C
<i>contrôle de l'eau</i>	Transmutation	C
<i>divination</i>	Divination	R, M
<i>domination de bête</i>	Enchantement	C
<i>façonnage de la pierre</i>	Transmutation	—
<i>flétrissement</i>	Nécromancie	—
<i>insecte géant</i>	Invocation	C
<i>invocation d'élémentaires mineurs</i>	Invocation	C
<i>invocation d'êtres sylvestres</i>	Invocation	C
<i>liberté de mouvement</i>	Abjuration	—
<i>localisation de créature</i>	Divination	C
<i>métamorphose</i>	Transmutation	C
<i>mur de feu</i>	Évocation	C
<i>peau de pierre</i>	Transmutation	C, M
<i>tempête de grêle</i>	Évocation	—
<i>terrain hallucinatoire</i>	Illusion	—

#### Sorts de Druide du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>communion avec la nature</i>	Divination	R
<i>cône de froid</i>	Évocation	—
<i>contagion</i>	Nécromancie	—
<i>coquille antivie</i>	Abjuration	C
<i>entrave planaire</i>	Abjuration	M
<i>éveil</i>	Transmutation	M
<i>fléau d'insectes</i>	Invocation	C
<i>invocation d'élémentaire</i>	Invocation	C
<i>mur de pierre</i>	Évocation	C
<i>passage par les arbres</i>	Invocation	C
<i>quête</i>	Enchantement	—
<i>réincarnation</i>	Nécromancie	M
<i>restauration suprême</i>	Abjuration	M
<i>scrutation</i>	Divination	C, M
<i>soins de groupe</i>	Abjuration	—

#### Sorts de Druide du 6<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>festin des héros</i>	Invocation	M
<i>glissement de terrain</i>	Transmutation	C
<i>guérison</i>	Abjuration	—
<i>invocation de fée</i>	Invocation	C
<i>mur d'épines</i>	Invocation	C
<i>orientation</i>	Divination	C, M
<i>pétrification</i>	Transmutation	C
<i>rayon de soleil</i>	Évocation	C
<i>vent divin</i>	Transmutation	—
<i>voie végétale</i>	Invocation	—

#### Sorts de Druide du 7<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>changement de plan</i>	Invocation	M
<i>inversion de la gravité</i>	Transmutation	C
<i>mirage</i>	Illusion	—
<i>régénération</i>	Transmutation	—
<i>symbole</i>	Abjuration	M
<i>tempête de feu</i>	Évocation	—

### Sorts de Druide du 8<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>aliénation</i>	Enchantement	—
<i>aversion/attirance</i>	Enchantement	—
<i>contrôle du climat</i>	Transmutation	C
<i>éclat du soleil</i>	Évocation	—
<i>métamorphose animale</i>	Transmutation	—
<i>nuage incendiaire</i>	Invocation	C
<i>tremblement de terre</i>	Transmutation	C
<i>tsunami</i>	Invocation	C

### Sorts de Druide du 9<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>changement de forme</i>	Transmutation	C, M
<i>prémonition</i>	Divination	—
<i>résurrection suprême</i>	Nécromancie	M
<i>tempête vengeresse</i>	Invocation	C

## Sous-classe de Druide : Cercle de la Terre

*Glorifiez le lien avec le monde naturel*

Le Cercle de la Terre accueille les mystes et les sages qui veillent sur les rites et savoirs ancestraux. Ces Druides se rassemblent dans des cercles sacrés faits d'arbres ou de menhirs pour se murmurer des secrets primitifs en langue druidique. Les membres les plus sagaces du cercle officient comme grands prêtres de leur communauté.

### Niveau 3 : Sorts du Cercle de la Terre

Chaque fois que vous terminez un Repos long, choisissez un type d'environnement entre : aride, polaire, tempéré et tropical. Consultez parmi les tables ci-après celle qui correspond au type retenu ; les sorts énumérés pour votre niveau de druide et les niveaux inférieurs sont préparés en ce qui vous concerne.

### Terres arides

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	<i>flou, mains brûlantes, trait de feu</i>
5	<i>boule de feu</i>
7	<i>flétrissement</i>
9	<i>mur de pierre</i>

### Terres polaires

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	<i>immobilisation de personne, nappe de brouillard, rayon de givre</i>
5	<i>tempête de neige</i>
7	<i>tempête de grêle</i>
9	<i>cône de froid</i>

### Terres tempérées

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	<i>foulée brumeuse, poigne électrique, sommeil</i>
5	<i>éclair</i>
7	<i>liberté de mouvement</i>
9	<i>passage par les arbres</i>

### Terres tropicales

Niveau de Druide	Sorts de cercle
3	<i>aspersion acide, rayon empoisonné, toile d'araignée</i>
5	<i>nuage nauséabond</i>
7	<i>métamorphose</i>
9	<i>fléau d'insectes</i>

### Niveau 3 : Aval de la terre

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage en choisissant un point dans un rayon de 18 m. Des fleurs nourricières et des ronces vampiriques se manifestent quelques instants dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point. Chaque créature que vous choisissez dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, et subit 2d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature de votre choix dans cette zone récupère 2d6 points de vie.

Les dégâts et les soins augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 10 (3d6) et 14 (4d6) de Druide.

## Niveau 6 : Ressourcement

Vous pouvez lancer l'un des sorts du 1<sup>er</sup> niveau ou supérieur préparés par le biais de l'aptitude Sorts de cercle sans dépenser d'emplacement, après quoi il vous faut terminer un Repos long pour pouvoir le relancer ainsi.

En outre, quand vous terminez un Repos court, vous pouvez désigner des emplacements de sort dépensés que vous souhaitez récupérer. La somme des niveaux de ces emplacements dépensés ne doit pas excéder la moitié de votre niveau de Druide (arrondie au supérieur), et aucun d'eux ne doit être du 6<sup>e</sup> niveau ou supérieur. Exemple : si vous êtes Druide de niveau 6, vous pouvez récupérer un maximum de trois niveaux d'emplacements de sort. Vous pouvez ainsi récupérer un emplacement du 3<sup>e</sup> niveau, un emplacement du 2<sup>e</sup> et un du 1<sup>er</sup>, ou trois emplacements du 1<sup>er</sup>. Une fois que vous avez récupéré des emplacements par cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir le refaire.

## Niveau 10 : Protégé de dame Nature

Vous êtes immunisé contre l'état Empoisonné et bénéficiez de la Résistance contre les dégâts du type associé à votre choix d'environnement actuel pour l'aptitude Sorts de cercle, comme indiqué dans la table « Protégé de dame Nature ».

### Protégé de dame Nature

Environnement	Résistance	Environnement	Résistance
Aride	Feu	Tempéré	Foudre
Polaire	Froid	Tropical	Poison

## Niveau 14 : Sanctuaire de dame Nature

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de Forme sauvage pour faire apparaître au sol des plantes grimpantes et arbres spectraux dans un Cube de 4,50 m, dans un rayon de 36 m de vous. Ces végétaux spectraux persistent pendant 1 minute, mais disparaissent prématurément si vous subissez l'état Neutralisé ou mourez. Vous et vos alliés bénéficiiez d'un Abri partiel dans la zone et vos alliés reçoivent la Résistance que vous octroie actuellement Protégé de dame Nature tant qu'ils restent dans la zone.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer au sol le Cube d'un maximum de 18 m, à condition qu'il reste dans un rayon de 36 m de vous.

## Ensorceleur

### Traits de base de l'Ensorceleur

Caractéristique principale	Charisme
Dé de vie	d6 par niveau d'Ensorceleur
Maîtrise des jets de sauvegarde	Constitution et Charisme
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Arcanes, Intimidation, Intuition, Persuasion, Religion et Tromperie
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Aucune
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) lance, 2 dagues, focaliseur arcanique (cristal), paquetage d'exploration souterraine et 28 po ; ou (B) 50 po

### Devenir Ensorceleur...

#### En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base de l'Ensorceleur.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Ensorceleur, qui figurent dans la table « Aptitudes de l'Ensorceleur ».

#### En tant que personnage multiclassé

- Recevez le trait Dé de vie de l'encadré Traits de base de l'Ensorceleur.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Ensorceleur, qui figurent dans la table « Aptitudes de l'Ensorceleur ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Crédit de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

### Aptitudes de classe de l'Ensorceleur

En tant qu'Ensorceleur, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux d'Ensorceleur spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes de l'Ensorceleur ».

#### Niveau 1 : Sorts

C'est en puisant dans votre magie innée que vous lancez vos sorts. Reportez-vous à la section « Sorts » pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts d'Ensorceleur, qui figurent dans la liste Sorts d'Ensorceleur, plus loin dans le descriptif de la classe.

**Sorts mineurs.** Vous connaissez quatre sorts mineurs d'Ensorceleur de votre choix. *Éruption ensorcelée, lumière, poigne électrique et prestidigitation* sont recommandés. Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Ensorceleur, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts

## Aptitudes de l'Ensorceleur

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Points de Sorcellerie	Sorts mineurs	Sorts préparés	Emplacements par niveau de sort								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, Sorcellerie innée	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Réserve arcanique, Métamagie	2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe d'Ensorceleur	3	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Restauration ensorcelée	5	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	6	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Sorcellerie incarnée	7	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	8	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Métamagie	10	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	12	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Métamagie	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Aptitude de sous-classe	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Apothéose arcanique	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

mineurs de cette aptitude par un autre sort mineur d'Ensorceleur de votre choix.

Lorsque vous atteignez les niveaux 4 et 10 d'Ensorceleur, vous apprenez un autre sort mineur d'Ensorceleur de votre choix, comme indiqué en colonne Sorts mineurs de la table « Aptitudes de l'Ensorceleur ».

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes de l'Ensorceleur » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts d'Ensorceleur du

1<sup>er</sup> niveau. *Détection de la magie et mains brûlantes* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux d'Ensorceleur, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes de l'Ensorceleur ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts d'Ensorceleur supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table « Aptitudes de l'Ensorceleur ». Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Ensorceleur de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts d'Ensorceleur du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude d'Ensorceleur vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts d'Ensorceleur.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Ensorceleur, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort d'Ensorceleur pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement.

**Caractéristique d'incantation.** Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts d'Ensorceleur.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation de vos sorts d'Ensorceleur.

### Niveau 1 : Sorcellerie innée

Un événement de votre passé a laissé une marque indélébile sur vous, faisant éclore une magie bouillonnante. Par une action Bonus, vous pouvez libérer cette magie pendant 1 minute, au cours de laquelle vous recevez les bénéfices suivants :

- Le DD de sauvegarde de vos sorts d'Ensorceleur augmente de 1.
- Vous avez l'Avantage aux jets d'attaque des sorts d'Ensorceleur que vous lancez.

Vous pouvez recourir à cette aptitude deux fois, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

### Niveau 2 : Réserve arcanique

Vous pouvez puiser dans la réserve de magie qui sommeille en vous. Cette réserve est figurée par des points de Sorcellerie, qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

Vous disposez de 2 points de Sorcellerie et en recevez davantage à mesure que vous atteignez des niveaux plus élevés, comme indiqué en colonne Points de sorcellerie de la table « Aptitudes de l'Ensorceleur ». Vous ne pouvez pas avoir plus de points de Sorcellerie que ce qui est indiqué sur la table à votre niveau. Vous récupérez tous les points de Sorcellerie dépensés en terminant un Repos long.

Vous pouvez utiliser vos points de Sorcellerie pour alimenter les options ci-dessous, ainsi que d'autres aptitudes comme Métamagie, qui recourent à ces points.

**Conversion d'emplacements de sort en points de Sorcellerie.** Dépenser un emplacement de sort vous permet de recevoir un nombre de points de Sorcellerie égal au niveau de l'emplacement (pas d'action requise).

**Création d'emplacements de sort.** Par une action Bonus, vous pouvez transformer des points de Sorcellerie non dépensés en un emplacement de sort. La table « Création d'emplacements de sort » indique le coût de création d'un emplacement de sort selon son niveau, ainsi que le niveau minimum d'Ensorceleur requis pour créer un tel emplacement. Vous ne pouvez pas créer un emplacement de sort au-dessus du 5<sup>e</sup> niveau.

Tout emplacement de sort créé avec cette aptitude disparaît quand vous terminez un Repos long.

### Création d'emplacements de sort

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points de Sorcellerie	Niveau d'Ensorceleur minimum
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

### Niveau 2 : Métamagie

Grâce à la magie qui bouillonne en vous, vous pouvez altérer les sorts au gré des besoins ; vous recevez deux options de Métamagie au choix parmi les « Options de métamagie » présentées plus loin, dans le descriptif de la classe. Les options choisies vous permettent de modifier ponctuellement le sort que vous lancez. Pour recourir à une option, vous devez dépenser son coût exprimé en points de Sorcellerie.

Vous ne pouvez appliquer qu'une option de Métamagie à l'incantation d'un sort, sauf si l'une des options précise le contraire.

Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Ensorceleur, vous pouvez remplacer l'une de vos options de Métamagie par une autre qui vous est inconnue. Vous recevez deux options supplémentaires au niveau 10 d'Ensorceleur et deux de plus au niveau 17.

### Niveau 3 : Sous-classe d'Ensorceleur

Vous recevez la sous-classe d'Ensorceleur de votre choix. La sous-classe Sorcellerie draconique est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux d'Ensorceleur. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel d'Ensorceleur.

### Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux d'Ensorceleur 8, 12 et 16.

### Niveau 5 : Restauration ensorcelée

En terminant un Repos court, vous récupérez les points de Sorcellerie dépensés à concurrence de la moitié de votre niveau d'Ensorceleur (arrondir à l'inférieur). Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

## Niveau 7 : Sorcellerie incarnée

S'il ne vous reste aucune utilisation de Sorcellerie innée, vous pouvez y recourir en dépensant 2 points de Sorcellerie et l'activez par une action Bonus.

En outre et tant que votre aptitude Sorcellerie innée est active, vous pouvez utiliser jusqu'à deux de vos options de Métamagie pour chaque sort que vous lancez.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de Déplacement dimensionnel est recommandé.

## Niveau 20 : Apothéose arcanique

Tant que votre aptitude Sorcellerie innée est active, vous pouvez recourir à une option de Métamagie à chacun de vos tours sans dépenser de points de Sorcellerie.

## Options de Métamagie

Les options ci-après sont disponibles pour votre aptitude Métamagie. Elles sont présentées par ordre alphabétique.

### Sort accéléré

*Coût : 2 points de Sorcellerie*

Lorsque vous lancez un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de Sorcellerie pour réduire son temps d'incantation à 1 action Bonus pour la présente incantation. Vous ne pouvez pas modifier un sort de cette manière si vous avez déjà lancé un sort du 1<sup>er</sup> niveau ou supérieur pendant le tour en cours, et pas davantage lancer un sort du 1<sup>er</sup> niveau ou supérieur pendant le tour en cours si vous avez déjà modifié un sort de cette manière.

### Sort ample

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

Lorsque vous lancez un sort dont la portée est supérieure ou égale à 1,50 m, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour doubler la portée de ce sort. Si vous lancez un sort dont la portée est « contact » et dépensez 1 point de Sorcellerie, sa portée devient 9 m.

### Sort chercheur

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

Si vous effectuez un jet d'attaque pour un sort et échouez, vous pouvez dépenser 1 point 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 étendu

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

Lorsque vous lancez un sort dont la durée est supérieure ou égale à 1 minute, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour doubler sa durée, jusqu'à un maximum de 24 heures.

Si le sort affecté nécessite la Concentration, vous avez l'Avantage à tous les jets de sauvegarde que vous effectuez pour maintenir cette Concentration.

### Sort intensifié

*Coût : 2 points de Sorcellerie*

Lorsque vous lancez un sort qui contraint une créature à effectuer un jet de sauvegarde, vous pouvez dépenser 2 points de Sorcellerie pour imposer le Désavantage à une cible du sort lors de ses JS contre ce sort.

### Sort jumeau

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

Lorsque vous lancez un sort, comme *charme-personne*, qui peut être lancé avec un emplacement de sort de plus haut niveau pour cibler une créature supplémentaire, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour augmenter de 1 le niveau effectif de ce sort.

### Sort prévenant

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

Lorsque vous lancez un sort qui contraint d'autres créatures à effectuer un jet de sauvegarde, vous pouvez protéger certaines de ces créatures des pleins effets du sort. À cette fin, dépensez 1 point de Sorcellerie et désignez des créatures dont le nombre n'excède pas votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature). Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât si elles étaient censées les réduire de moitié en cas de réussite.

### Sort renforcé

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

Quand vous déterminez aléatoirement les dégâts d'un sort, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie afin de relancer un nombre de dés de dégâts égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'un dé), auquel cas ce sont les nouveaux jets qui s'appliquent.

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

### Sort subtil

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de Sorcellerie pour le lancer sans ses composantes verbale, somatique ou matérielle, sauf en ce qui concerne les composantes matérielles que le sort consomme ou qui ont un coût exprimé dans le descriptif du sort.

## Sort transmuté

*Coût : 1 point de Sorcellerie*

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 de dégâts en un autre de la liste : acide, feu, foudre, froid, poison, tonnerre.

## Liste des sorts d'Ensorceleur

Cette section présente la liste de sorts de l'Ensorceleur. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts mineurs (sorts d'Ensorceleur du niveau 0)

Sort	École	Spécial
aspersion acide	Évocation	—
bouffée de poison	Nécromancie	—
contact glacial	Nécromancie	—
coup au but	Divination	—
élémentalisme	Transmutation	—
éruption ensorcelée	Évocation	—
illusion mineure	Illusion	—
lumière	Évocation	—
lumières dansantes	Illusion	C
main du mage	Invocation	—
message	Transmutation	—
poigne électrique	Évocation	—
prestidigitation	Transmutation	—
rayon de givre	Évocation	—
réparation	Transmutation	—
trait de feu	Évocation	—

### Sorts d'Ensorceleur du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
armure du mage	Abjuration	—
bouclier	Abjuration	—
charme-personne	Enchantement	—
compréhension des langues	Divination	R
couleurs dansantes	Illusion	—
couteau de glace	Invocation	—
déguisement	Illusion	—
détection de la magie	Divination	C, R
feuille morte	Transmutation	—
graisse	Invocation	—

Sort	École	Spécial
image silencieuse	Illusion	C
mains brûlantes	Évocation	—
nappe de brouillard	Invocation	C
orbe chromatique	Évocation	M
projectile magique	Évocation	—
rayon empoisonné	Nécromancie	—
repli expéditif	Transmutation	C
saut	Transmutation	—
simulacre de vie	Nécromancie	—
sommeil	Enchantement	C
vague tonnante	Évocation	—

### Sorts d'Ensorceleur du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
agrandissement/rapetissement	Transmutation	C
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
arme magique	Transmutation	—
bourrasque	Évocation	C
cécité/surdité	Transmutation	—
déblocage	Transmutation	—
détection de l'invisibilité	Divination	—
détection des pensées	Divination	C
flou	Illusion	C
foulée brumeuse	Invocation	—
fracassement	Évocation	—
image miroir	Illusion	—
immobilisation de personne	Enchantement	C
invisibilité	Illusion	C
lame de feu	Évocation	C
lévitation	Transmutation	C
modification d'apparence	Transmutation	C
patte d'araignée	Transmutation	C
rayon ardent	Évocation	—
souffle du dragon	Transmutation	C
sphère de feu	Évocation	C
suggestion	Enchantement	C
ténèbres	Évocation	C
toile d'araignée	Invocation	C
vision dans le noir	Transmutation	—

### Sorts d'Ensorceleur du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
boule de feu	Évocation	—
caresse du vampire	Nécromancie	C
clignotement	Transmutation	—
clairvoyance	Divination	C, M
contresort	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
éclair	Évocation	—
forme gazeuse	Transmutation	C
hâte	Transmutation	C
image majeure	Illusion	C
lenteur	Transmutation	C
lumière du jour	Évocation	—
marche sur l'onde	Transmutation	R
motif hypnotique	Illusion	C
nuage nauséabond	Invocation	C
protection contre l'énergie	Abjuration	C
respiration aquatique	Transmutation	R
tempête de neige	Invocation	C
terreur	Illusion	C
vol	Transmutation	C

### Sorts d'Ensorceleur du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
bannissement	Abjuration	C
bouclier de feu	Évocation	—
charme-monstre	Enchantement	—
confusion	Enchantement	C
domination de bête	Enchantement	C
flétrissement	Nécromancie	—
invisibilité suprême	Illusion	C
métamorphose	Transmutation	C
mur de feu	Évocation	C
peau de pierre	Transmutation	C, M
porte dimensionnelle	Invocation	—
sphère de vitriol	Évocation	—
tempête de grêle	Évocation	—

### Sorts d'Ensorceleur du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
animation des objets	Transmutation	C
apparence trompeuse	Illusion	—
brume mortelle	Invocation	C
cercle de téléportation	Invocation	M
cône de froid	Évocation	—
création	Illusion	—
domination de personne	Enchantement	C
fléau d'insectes	Invocation	C
immobilisation de monstre	Enchantement	C
main arcanique	Évocation	C
mur de pierre	Évocation	C
télékinésie	Transmutation	C

### Sorts d'Ensorceleur du 6<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
cercle de mort	Nécromancie	M
chaîne d'éclairs	Évocation	—
désintégration	Transmutation	—
glissement de terrain	Transmutation	C
globe d'invulnérabilité	Abjuration	C
mauvais œil	Nécromancie	C
pétrification	Transmutation	C
rayon de soleil	Évocation	C
sphère glacée	Évocation	—
suggestion de groupe	Enchantement	—
vision suprême	Divination	M

### Sorts d'Ensorceleur du 7<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
boule de feu à retardement	Évocation	C
changement de plan	Invocation	M
doigt de mort	Nécromancie	—
embruns prismatiques	Évocation	—
forme éthérée	Invocation	—
inversion de la gravité	Transmutation	C
téléportation	Invocation	—
tempête de feu	Évocation	—

## Sorts d'Ensorceleur du 8<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
demi-plan	Invocation	—
domination de monstre	Enchantement	C
éclat du soleil	Évocation	—
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—
nuage incendiaire	Invocation	C
tremblement de terre	Transmutation	C

## Sorts d'Ensorceleur du 9<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
arrêt du temps	Transmutation	—
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
nuée de météores	Évocation	—
portail	Invocation	C, M
souhait	Invocation	—

## Sous-classe d'Ensorceleur : Sorcellerie draconique

### Respirez la magie des dragons

Votre magie innée est le cadeau d'un dragon. Il se peut qu'un dragon vénérable, sentant la mort arriver, vous ait légué, à vous-même ou à un ancêtre, une partie de son pouvoir magique. Vous pourriez aussi avoir absorbé de la magie en un lieu imprégné de puissance draconique. À moins que vous ayez manipulé par mégarde un trésor provenant de l'antre d'un dragon, nimbé de pouvoir draconique. Vous pouvez enfin avoir un dragon comme ancêtre.

### Niveau 3 : Résistance draconique

La magie qui vous habite se manifeste sous la forme de traits propres à votre don draconique. Votre maximum de points de vie initial augmente de 3, puis de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau supplémentaire d'Ensorceleur.

Certaines parties de votre corps sont en outre couvertes d'écaillles rappelant celles d'un dragon. Tant que vous ne portez pas d'armure, votre classe d'armure de base est égale à 10 + vos modificateurs de Dextérité et de Charisme.

### Niveau 3 : Sorts draconiques

Lorsque vous atteignez un niveau d'Ensorceleur spécifié dans la table « Sorts draconiques », les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

## Sorts draconiques

Niveau d'Ensorceleur	Sorts
3	<i>injonction, modification d'apparence, orbe chromatique, souffle du dragon</i>
5	<i>terreur, vol</i>
7	<i>charme-monstre, œil du mage</i>
9	<i>convocation de dragon, mythes et légendes</i>

### Niveau 6 : Affinité élémentaire

Votre magie draconique présente une affinité avec un type de dégâts associé aux dragons. Choisissez l'un des types suivants : acide, feu, foudre, froid ou poison.

Vous avez la Résistance à ce type de dégâts, et lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts de ce type, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à un jet de dégâts de ce sort.

### Niveau 14 : Ailes draconiques

Par une action Bonus, vous faites apparaître des ailes draconiques dans votre dos. Ces ailes persistent 1 heure ou jusqu'à ce que vous les révoquiez (pas d'action requise). Pour toute la durée, vous bénéficiez d'une Vitesse de vol de 18 m.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser 3 points de Sorcellerie (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

### Niveau 18 : Compagnon draconique

Vous pouvez lancer *convocation de dragon* sans composante matérielle. Vous pouvez aussi le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long.

Chaque fois que vous commencez à lancer ce sort, vous pouvez en modifier l'incantation afin qu'elle ne nécessite pas la Concentration. Ce faisant, la durée du sort passe à 1 minute pour cette incantation.

# Guerrier

## Traits de base du Guerrier

Caractéristique principale	Force ou Dextérité
Dé de vie	d10 par niveau de Guerrier
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Constitution
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intuition, Intimidation, Perception, Persuasion et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et lourdes, boucliers
Équipement de départ	Choisissez entre A, B et C : (A) Cotte de mailles, épée à deux mains, fléau d'armes, 8 javelines, paquetage d'exploration souterraine et 4 po ; (B) Armure de cuir clouté, cimeterre, épée courte, arc long, 20 flèches, carquois, paquetage d'exploration souterraine et 11 po ; ou (C) 155 po

## Aptitudes du Guerrier

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Second souffle	Bottes d'arme
1	+2	Bottes d'arme, Second souffle, Style de combat	2	3
2	+2	Fougue (une utilisation), Sens tactique	2	3
3	+2	Sous-classe de Guerrier	2	3
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	4
5	+3	Attaque supplémentaire, Décalage tactique	3	4
6	+3	Amélioration de caractéristique	3	4
7	+3	Aptitude de sous-classe	3	4
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	4
9	+4	Botte tactique, Inflexible (une utilisation)	3	4
10	+4	Aptitude de sous-classe	4	5
11	+4	Double attaque supplémentaire	4	5
12	+4	Amélioration de caractéristique	4	5
13	+5	Attaques avisées, Inflexible (deux utilisations)	4	5
14	+5	Amélioration de caractéristique	4	5
15	+5	Aptitude de sous-classe	4	5
16	+5	Amélioration de caractéristique	4	6
17	+6	Fougue (deux utilisations), Inflexible (trois utilisations)	4	6
18	+6	Aptitude de sous-classe	4	6
19	+6	Faveur épique	4	6
20	+6	Triple attaque supplémentaire	4	6

## Devenir Guerrier...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Guerrier.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Guerrier, qui figurent dans la table « Aptitudes du Guerrier ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Guerrier : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre, formation aux armures légères, intermédiaires et aux boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Guerrier, qui figurent dans la table « Aptitudes du Guerrier ».

## Aptitudes de classe du Guerrier

En tant que Guerrier, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Guerrier spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Guerrier ».

### Niveau I : Style de combat

Vous avez affûté vos techniques martiales et recevez le don de Style de combat de votre choix (cf. « Dons »). Défense est recommandé.

Chaque fois que vous recevez un niveau de Guerrier, vous pouvez remplacer le don choisi par un don différent de Style de combat.

## Niveau I : Second souffle

Vous disposez d'une réserve limitée d'endurance mentale et physique dans laquelle puiser. Par une action Bonus, vous pouvez y recourir pour récupérer des points de vie égaux à  $1d10 +$  votre niveau de Guerrier.

Vous pouvez recourir deux fois à cette aptitude. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez tout le quota en terminant un Repos long.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Guerrier, vous recevez d'autres utilisations de cette aptitude, comme indiqué à la colonne Second souffle de la table « Aptitudes du Guerrier ».

## Niveau I : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la botte de trois types d'arme courante ou de guerre de votre choix. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez accomplir des exercices martiaux pour changer l'un de ces choix.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de Guerrier, vous recevez la faculté de recourir à la botte d'autres types d'arme, comme indiqué à la colonne Bottes d'arme de la table « Aptitudes du Guerrier ».

## Niveau 2 : Fougue

Vous pouvez vous surpasser pendant quelques instants. À votre tour, vous pouvez entreprendre une action supplémentaire, hormis l'action Magie.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez y recourir deux fois avant un Repos, mais seulement une fois par tour.

## Niveau 2 : Sens tactique

Vous faites preuve de talent tactique, aussi bien sur le champ d'honneur qu'en dehors. Lorsque vous ratez un test de caractéristique, vous pouvez dépenser une utilisation de Second souffle pour forcer le destin. Plutôt que de récupérer des points de vie, vous lancez  $1d10$  pour en ajouter le résultat à votre test de caractéristique, ce qui peut le convertir en réussite. Si le test rate malgré tout, cette utilisation de Second souffle n'est pas dépensée.

## Niveau 3 : Sous-classe de Guerrier

Vous recevez la sous-classe de Guerrier de votre choix. La sous-classe Champion est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Guerrier. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Guerrier.

## Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Guerrier 6, 8, 12, 14 et 16.

## Niveau 5 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

## Niveau 5 : Décalage tactique

Chaque fois que vous activez votre Second souffle par une action Bonus, vous pouvez vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse, sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

## Niveau 9 : Inflexible

Si vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez le rejouer avec un bonus égal à votre niveau de Guerrier. Dans ce cas, c'est forcément le nouveau jet qui s'applique et vous devez ensuite terminer un Repos long avant de pouvoir recourir de nouveau à cette aptitude.

Vous pouvez recourir deux fois à cette aptitude avant un Repos long à partir du niveau 13, puis trois fois à partir du niveau 17.

## Niveau 9 : Botte tactique

Lorsque vous attaquez avec une arme dont vous pouvez exploiter la botte, vous pouvez remplacer cette botte par Poussée, Ralentissement ou Sape pour cette attaque.

## Niveau 11 : Double attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer trois fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

## Niveau 13 : Attaques avisées

Vous savez étudier la défense de l'adversaire au fil de vos attaques. Si vous effectuez un jet d'attaque contre une créature et que vous ratez, vous avez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque contre elle intervenant avant la fin de votre tour suivant.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de prouesse martiale est recommandé.

## Niveau 20 : Triple attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer quatre fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

## Sous-classe de Guerrier : Champion

### Visez l'excellence physique au combat

Un Champion cherche à tirer le meilleur parti de ses qualités martiales au service obstiné de la victoire. Les Champions conjuguent entraînement draconien et condition physique d'exception pour asséner des coups dévastateurs et endurer les périls, et enfin en récolter les lauriers. Qu'ils s'engagent dans une épreuve purement physique ou une bataille sanguinaire, ils n'ont qu'un objectif : le triomphe.

### Niveau 3 : Critique amélioré

Vos jets d'attaque avec des armes et à mains nues obtiennent un Coup critique sur un résultat de 19 ou 20 sur le d20.

### Niveau 3 : Athlète accompli

Grâce à vos qualités athlétiques, vous avez l'Avantage aux jets d'Initiative et aux tests de Force (Athlétisme).

De plus, aussitôt après avoir obtenu un Coup critique, vous pouvez vous déplacer à concurrence de la moitié de votre Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

### Niveau 7 : Style de combat supplémentaire

Vous recevez un autre don de Style de combat de votre choix.

### Niveau 10 : Héros du champ d'honneur

Le frisson des batailles vous porte vers la victoire. En combat, vous pouvez vous octroyer l'Inspiration héroïque chaque fois que vous commencez votre tour sans en disposer.

### Niveau 15 : Critique supérieur

Vos jets d'attaque avec des armes et à mains nues obtiennent un Coup critique sur un résultat de 18, 19 ou 20 sur le d20.

### Niveau 18 : Survivant

Vous atteignez le summum de l'endurance martiale, ce qui vous octroie ces bénéfices.

**Trompe-la-mort.** Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre la mort. De plus, lorsque vous obtenez un jet de 18 ou 19 à un JS contre la mort, vous en retirez les mêmes bénéfices que si vous aviez obtenu un 20.

**Résilience héroïque.** Au début de chacun de vos tours, si vous êtes En péril et doté d'au moins 1 point de vie, vous récupérez un nombre de pv égal à 5 + votre modificateur de Constitution.

## Magicien

### Traits de base du Magicien

Caractéristique principale	Intelligence
Dé de vie	d6 par niveau de Magicien
Maîtrise des jets de sauvegarde	Intelligence et Sagesse
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine, Nature et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Aucune
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) 2 dagues, focaliseur arcanique (bâton de combat), robe, grimoire, paquetage d'érudit et 5 po ; ou (B) 55 po

### Devenir Magicien...

#### En tant que personnage de niveau 1

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Magicien.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Magicien, qui figurent dans la table « Aptitudes du Magicien ».

#### En tant que personnage multiclassé

- Recevez le trait Dé de vie de l'encadré Traits de base du Magicien.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Magicien, qui figurent dans la table « Aptitudes du Magicien ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Crédit de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

### Aptitudes de classe du Magicien

En tant que Magicien, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Magicien spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Magicien ».

### Niveau 1 : Sorts

En tant qu'étudiant de la magie profane, vous avez appris à lancer des sorts. Reportez-vous à la section « Sorts » pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Magicien, qui figurent dans la liste Sorts de Magicien, plus loin dans le descriptif de la classe.

## Aptitudes du Magicien

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Sorts mineurs	Sorts préparés	Emplacements par niveau de sort								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, Savoir rituel, Restauration magique	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Érudition	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Magicien	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Mémorisation de sort	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Aptitude de sous-classe	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Aptitude de sous-classe	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Aptitude de sous-classe	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Faveur épique	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

**Sorts mineurs.** Vous connaissez trois sorts mineurs de Magicien de votre choix. *Lumière, main du mage* et *rayon de givre* sont recommandés. Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs de cette aptitude par un autre sort mineur de Magicien de votre choix.

Lorsque vous atteignez les niveaux 4 et 10 de Magicien, vous apprenez un autre sort mineur de Magicien de votre choix, comme indiqué en colonne Sorts mineurs de la table « Aptitudes du Magicien ».

**Grimoire.** Votre apprentissage de Magicien s'est conclu par la création d'un livre unique : votre grimoire. Cet objet de taille TP pèse 1,5 kg, contient 100 pages et ne peut être lu que par vous-même ou une tierce personne lançant le sort *identification*. Vous déterminez l'aspect et les matériaux employés dans la confection du grimoire : il peut s'agir d'un ouvrage doré à l'or fin comme d'un recueil de feuilles de vélin reliées par de la ficelle.

Le grimoire contient les sorts du 1<sup>er</sup> niveau et plus que vous connaissez. Il commence avec six sorts de Magicien du 1<sup>er</sup> niveau de votre choix. *Armure du mage, détection de la magie, feuille morte, projectile magique, sommeil et vague tonnante* sont recommandés.

Chaque fois que vous gagnez un niveau de Magicien après le premier, ajoutez deux sorts de Magicien de votre choix à votre grimoire. Chacun doit être d'un

niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort, comme indiqué sur la table « Aptitudes du Magicien ». Ces sorts sont l'aboutissement des recherches arcaniques que vous menez régulièrement.

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes du Magicien » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. À cette fin, choisissez quatre sorts de votre grimoire. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Magicien, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes du Magicien ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Magicien supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table. Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Magicien de niveau 3, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Magicien du 1<sup>er</sup> ou

2<sup>e</sup> niveau choisis dans votre grimoire, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Magicien vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Magicien.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer votre liste de sorts préparés en remplaçant des sorts par d'autres sorts de Magicien de votre grimoire.

**Caractéristique d'incantation.** L'Intelligence est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Magicien.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique ou de votre grimoire comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Magicien.

### Niveau 1 : Savoir rituel

Vous pouvez lancer comme rituel un sort qui porte la mention « rituel » et figure dans votre grimoire. Il n'est pas nécessaire d'avoir préparé ce sort, mais vous devez le lire depuis votre grimoire pour lancer un sort ainsi.

### Niveau 1 : Restauration magique

Vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. En terminant un Repos court, désignez si vous le souhaitez les emplacements de sort dépensés que vous souhaitez récupérer.

#### ÉTOFFER ET REMPLACER SON GRIMOIRE

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire à mesure que vous gagnez des niveaux reflètent vos recherches magiques en cours, mais vous pourriez aussi trouver d'autres sorts à incorporer au grimoire au fil de vos aventures. Vous pourriez par exemple découvrir un sort de Magicien inscrit sur un *parchemin de sort*, et le recopier dans votre grimoire.

**Recopier un sort.** Chaque fois que vous trouvez un sort de Magicien du 1<sup>er</sup> niveau ou plus, vous pouvez le recopier dans votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous disposez du temps nécessaire. Cette opération nécessite 2 heures et 50 po par niveau du sort. Par la suite, vous pouvez le préparer comme les autres sorts inscrits dans votre grimoire.

**Faire une copie du grimoire.** Vous pouvez copier un sort de votre grimoire dans un autre. La procédure est la même que pour recopier un nouveau sort dans votre grimoire mais elle s'avère plus rapide, car vous savez déjà lancer ce sort. 1 heure et 10 po par niveau du sort recopié suffisent.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez recourir à cette même opération pour retranscrire les sorts de Magicien que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Pour le reste, il vous faudra trouver de nouveaux sorts (ou remettre la main sur ceux que vous avez perdus). C'est pourquoi de nombreux Magiciens conservent un grimoire de secours.

La somme des niveaux de ces emplacements ne doit pas excéder la moitié de votre niveau de Magicien (arrondie au supérieur), et aucun de ces emplacements de sort ne doit être du 6<sup>e</sup> niveau ou plus. En tant que Magicien de niveau 4, par exemple, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacements de sort, soit un emplacement de sort du 2<sup>e</sup> niveau ou deux emplacements de sort du 1<sup>er</sup> niveau.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

### Niveau 2 : Érudition

Tout en étudiant la magie, vous vous êtes spécialisé dans un autre domaine. Choisissez l'une des compétences ci-après dont vous avez la maîtrise : Arcanes, Histoire, Intuition, Investigation, Médecine, Nature ou Religion. Vous avez l'Expertise dans la compétence choisie.

### Niveau 3 : Sous-classe de Magicien

Vous recevez la sous-classe de Magicien de votre choix. La sous-classe Évocateur est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Magicien. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Magicien.

### Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Magicien 8, 12 et 16.

### Niveau 5 : Mémorisation de sort

Chaque fois que vous terminez un Repos court, vous pouvez étudier votre grimoire et remplacer l'un des sorts de Magicien du 1<sup>er</sup> niveau ou supérieur préparé dans le cadre de l'aptitude Sorts par un autre sort du 1<sup>er</sup> niveau ou plus tiré du grimoire.

### Niveau 18 : Maîtrise des sorts

Vous avez atteint une telle maîtrise de certains sorts que vous pouvez désormais les lancer à volonté. Choisissez un sort du 1<sup>er</sup> niveau et un sort du 2<sup>e</sup> niveau dans votre grimoire, dont le temps d'incantation est d'une action. Ces sorts sont considérés comme toujours préparés pour vous, et vous pouvez les lancer à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort. Si vous souhaitez les lancer à un niveau supérieur, vous devez toutefois dépenser un emplacement de sort.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez étudier votre grimoire et remplacer l'un de ces sorts par un sort conforme du même niveau tiré du grimoire.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de mémoire magique est recommandé.

## Niveau 20 : Sorts de prédilection

Choisissez deux sorts de Magicien du 3<sup>e</sup> niveau de votre grimoire comme sorts de prédilection. Ces sorts sont considérés comme toujours préparés pour vous, et vous pouvez les lancer une fois chacun au 3<sup>e</sup> niveau sans dépenser d'emplacement de sort. Après cela, vous devez terminer un Repos court ou long avant de pouvoir les relancer sans emplacement. Si vous souhaitez les lancer à un niveau supérieur, vous devez toutefois dépenser un emplacement de sort.

## Liste des sorts de Magicien

Cette section présente la liste de sorts du Magicien. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, C signifie que le sort nécessite la Concentration, R qu'il s'agit d'un rituel et M qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts mineurs (sorts de Magicien du niveau 0)

Sort	École	Spécial
aspersion acide	Évocation	—
bouffée de poison	Nécromancie	—
contact glacial	Nécromancie	—
coup au but	Divination	—
élémentalisme	Transmutation	—
illusion mineure	Illusion	—
lumière	Évocation	—
lumières dansantes	Illusion	C
main du mage	Invocation	—
message	Transmutation	—
poigne électrique	Évocation	—
prestidigitation	Transmutation	—
rayon de givre	Évocation	—
réparation	Transmutation	—
trait de feu	Évocation	—

### Sorts de Magicien du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
alarme	Abjuration	R
appel de familier	Invocation	R, M
armure du mage	Abjuration	—
bouclier	Abjuration	—
charme-personne	Enchantement	—
compréhension des langues	Divination	R

Sort	École	Spécial
couleurs dansantes	Illusion	—
couteau de glace	Invocation	—
déguisement	Illusion	—
détection de la magie	Divination	C, R
disque flottant	Invocation	R
feuille morte	Transmutation	—
fou rire	Enchantement	C
grasse	Invocation	—
grande foulée	Transmutation	—
identification	Divination	R, M
image silencieuse	Illusion	C
mains brûlantes	Évocation	—
nappe de brouillard	Invocation	C
orbe chromatique	Évocation	M
projectile magique	Évocation	—
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
rayon empoisonné	Nécromancie	—
repli expéditif	Transmutation	C
saut	Transmutation	—
serviteur invisible	Invocation	R
simulacre de vie	Nécromancie	—
sommeil	Enchantement	C
texte illusoire	Illusion	R, M
vague tonnante	Évocation	—

### Sorts de Magicien du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
agrandissement/rapetissement	Transmutation	C
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
arme magique	Transmutation	—
augure	Divination	R, M
aura magique de l'arcaniste	Illusion	—
bouche magique	Illusion	R, M
bourrasque	Évocation	C
cécité/surdité	Transmutation	—
corde enchantée	Transmutation	—
déblocage	Transmutation	—
détection de l'invisibilité	Divination	—
détection des pensées	Divination	C
doux repos	Nécromancie	R, M
épine mentale	Divination	C
flamme éternelle	Évocation	M
flèche acide	Évocation	—

Sort	École	Spécial
<i>flou</i>	Illusion	C
<i>foulée brumeuse</i>	Invocation	—
<i>fracassemment</i>	Évocation	—
<i>image miroir</i>	Illusion	—
<i>immobilisation de personne</i>	Enchantement	C
<i>invisibilité</i>	Illusion	C
<i>lévitation</i>	Transmutation	C
<i>localisation d'objet</i>	Divination	C
<i>modification d'apparence</i>	Transmutation	C
<i>pattes d'araignée</i>	Transmutation	C
<i>rayon affaiblissant</i>	Nécromancie	C
<i>rayon ardent</i>	Évocation	—
<i>souffle du dragon</i>	Transmutation	C
<i>sphère de feu</i>	Évocation	C
<i>suggestion</i>	Enchantement	C
<i>ténèbres</i>	Évocation	C
<i>toile d'araignée</i>	Invocation	C
<i>verrou magique</i>	Abjuration	M
<i>vision dans le noir</i>	Transmutation	—

#### Sorts de Magicien du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>animation des morts</i>	Nécromancie	—
<i>antidétection</i>	Abjuration	M
<i>boule de feu</i>	Évocation	—
<i>caresse du vampire</i>	Nécromancie	C
<i>cercle magique</i>	Abjuration	M
<i>clairvoyance</i>	Divination	C, M
<i>clignotement</i>	Transmutation	—
<i>communication à distance</i>	Divination	—
<i>communication avec les morts</i>	Nécromancie	—
<i>contresort</i>	Abjuration	—
<i>délivrance des malédictions</i>	Abjuration	—
<i>dissipation de la magie</i>	Abjuration	—
<i>don des langues</i>	Divination	—
<i>éclair</i>	Évocation	—
<i>forme gazeuse</i>	Transmutation	C
<i>glyphe de garde</i>	Abjuration	M
<i>hâte</i>	Transmutation	C
<i>image majeure</i>	Illusion	C
<i>lenteur</i>	Transmutation	C
<i>malédiction</i>	Nécromancie	C

Sort	École	Spécial
<i>monture fantôme</i>	Illusion	R
<i>motif hypnotique</i>	Illusion	C
<i>nuage nauséabond</i>	Invocation	C
<i>petite hutte</i>	Évocation	R
<i>protection contre l'énergie</i>	Abjuration	C
<i>respiration aquatique</i>	Transmutation	R
<i>tempête de neige</i>	Invocation	C
<i>terreur</i>	Illusion	C
<i>vol</i>	Transmutation	C

#### Sorts de Magicien du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
<i>assassin imaginaire</i>	Illusion	C
<i>bannissement</i>	Abjuration	C
<i>bouclier de feu</i>	Évocation	—
<i>charme-monstre</i>	Enchantement	—
<i>chien de garde</i>	Invocation	—
<i>coffre secret</i>	Invocation	M
<i>confusion</i>	Enchantement	C
<i>contrôle de l'eau</i>	Transmutation	C
<i>divination</i>	Divination	R, M
<i>fabrication</i>	Transmutation	—
<i>façonnage de la pierre</i>	Transmutation	—
<i>flétrissement</i>	Nécromancie	—
<i>invisibilité suprême</i>	Illusion	C
<i>invocation d'élémentaires mineurs</i>	Invocation	C
<i>localisation de créature</i>	Divination	C
<i>métamorphose</i>	Transmutation	C
<i>mur de feu</i>	Évocation	C
<i>œil du mage</i>	Divination	C
<i>peau de pierre</i>	Transmutation	C, M
<i>porte dimensionnelle</i>	Invocation	—
<i>sanctuaire privé</i>	Abjuration	—
<i>sphère de vitriol</i>	Évocation	—
<i>sphère résiliente</i>	Abjuration	C
<i>tempête de grêle</i>	Évocation	—
<i>tentacules noirs</i>	Invocation	C
<i>terrain hallucinatoire</i>	Illusion	—

### Sorts de Magicien du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
animation des objets	Transmutation	C
apparence trompeuse	Illusion	—
brume mortelle	Invocation	C
cercle de téléportation	Invocation	M
cône de froid	Évocation	—
contact avec les plans	Divination	R
convocation de dragon	Invocation	C, M
création	Illusion	—
domination de personne	Enchantement	C
double illusoire	Illusion	C
entraîne planaire	Abjuration	M
immobilisation de monstre	Enchantement	C
invocation d'élémentaire	Invocation	C
lien télépathique	Divination	R
main arcanique	Évocation	C
modification de mémoire	Enchantement	C
mur de force	Évocation	C
mur de pierre	Évocation	C
mythes et légendes	Divination	M
passe-muraille	Transmutation	—
quête	Enchantement	—
scrutation	Divination	C, M
songe	Illusion	—
télékinésie	Transmutation	C

### Sorts de Magicien du 6<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
cercle de mort	Nécromancie	M
chaîne d'éclairs	Évocation	—
convocations instantanées	Invocation	R, M
création de mort-vivant	Nécromancie	M
danse irrésistible	Enchantement	C
désintégration	Transmutation	—
glissement de terrain	Transmutation	C
globe d'invulnérabilité	Abjuration	C
illusion programmée	Illusion	M
mauvais œil	Nécromancie	C
mur de glace	Évocation	C
pétrification	Transmutation	C
possession	Nécromancie	M
préméditation	Abjuration	M

### Sort

Sort	École	Spécial
protections et sceaux	Abjuration	M
rayon de soleil	Évocation	C
sphère glacée	Évocation	—
suggestion de groupe	Enchantement	—
vision suprême	Divination	M

### Sorts de Magicien du 7<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
boule de feu à retardement	Évocation	C
cage de force	Évocation	C, M
changeant de plan	Invocation	M
dissimulation suprême	Transmutation	M
doigt de mort	Nécromancie	—
embruns prismatiques	Évocation	—
épée arcanique	Évocation	C, M
forme éthérée	Invocation	—
image projetée	Illusion	C, M
inversion de la gravité	Transmutation	C
manoir somptueux	Invocation	M
mirage	Illusion	—
simulacre	Illusion	M
symbole	Abjuration	M
téléportation	Invocation	—

### Sorts de Magicien du 8<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aliénation	Enchantement	—
aversion/attriance	Enchantement	—
champ antimagie	Abjuration	C
clone	Nécromancie	M
contrôle du climat	Transmutation	C
dédale	Invocation	C
demi-plan	Invocation	—
domination de monstre	Enchantement	C
éclat du soleil	Évocation	—
esprit impénétrable	Abjuration	—
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—
nuage incendiaire	Invocation	C

## Sorts de Magicien du 9<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
arrêt du temps	Transmutation	—
changement de forme	Transmutation	C, M
emprisonnement	Abjuration	M
ennemi subconscient	Illusion	C
métamorphose suprême	Transmutation	C
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
mur prismatique	Abjuration	—
nuée de météores	Évocation	—
portail	Invocation	C, M
prémonition	Divination	—
projection astrale	Nécromancie	M
souhait	Invocation	—

## Sous-classe de Magicien : Évocateur

### Créez des effets élémentaires détonants

Vos études magiques ont essentiellement porté sur les effets élémentaires les plus puissants : gel intense, flammes ardentes, tonnerre roulant, crépitements de la foudre et corrosions de l'acide. Certains évocateurs œuvrent au service d'armées comme artilleurs spécialisés. D'autres utilisent leur pouvoir pour protéger autrui, tandis que d'autres encore cherchent avant tout à briller.

### Niveau 3 : Évocateur érudit

Choisissez deux sorts de Magicien de l'école de l'Évocation, chacun du 2<sup>e</sup> niveau au maximum, et ajoutez-les gratuitement à votre grimoire.

En outre, chaque fois que vous recevez l'accès à un nouveau niveau d'emplacements de sort dans cette classe, vous pouvez ajouter gratuitement à votre grimoire un sort de Magicien de l'école de l'Évocation. Le sort choisi doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

### Niveau 3 : Sort mineur appuyé

Vos sorts mineurs restent redoutables pour les créatures qui croyaient s'y soustraire. Lorsque vous lancez un sort mineur sur une créature et que vous ratez votre jet d'attaque ou que la cible réussit son jet de sauvegarde, celle-ci subit la moitié des dégâts éventuels du sort mineur mais aucun effet supplémentaire de ce dernier.

### Niveau 6 : Façonneur de sorts

Vous pouvez créer des niches protectrices au sein des zones d'effet de vos sorts d'évocation. Lorsque vous lancez un sort d'Évocation qui affecte d'autres créatures que vous voyez, vous pouvez en désigner un nombre n'excédant pas 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât si elles étaient censées les réduire de moitié en cas de réussite.

### Niveau 10 : Évocation améliorée

Chaque fois que vous lancez un sort de Magicien de l'école de l'Évocation, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à un jet de dégâts de ce sort.

### Niveau 14 : Surcharge magique

Vous savez désormais augmenter la puissance de vos sorts. Lorsque vous lancez un sort de Magicien avec un emplacement de sort du 1<sup>er</sup> au 5<sup>e</sup> niveau et infligeant des dégâts, vous pouvez infliger le maximum de dégâts avec ce sort au tour où vous le lancez.

La première fois que vous procédez ainsi, vous ne subissez aucun effet indésirable. Si vous recourez de nouveau à cette aptitude avant d'avoir terminé un Repos long, vous subissez 2d12 dégâts nécrotiques pour chaque niveau de l'emplacement de sort, aussitôt après l'avoir lancé. Ces dégâts ne sont pas affectés par la Résistance et l'Immunité.

Chaque fois que vous réutilisez cette aptitude avant de terminer un Repos long, les dégâts nécrotiques par niveau de sort augmentent de 1d12.

# Moine

## Traits de base du Moine

Caractéristique principale	Dextérité et Sagesse
Dé de vie	d8 par niveau de Moine
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Dextérité
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Acrobaties, Athlétisme, Discréption, Histoire, Intuition et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes ; et armes de guerre dotées de la propriété Légère
Maîtrises d'outils	Choisissez un type d'outils d'artisan ou d'instrument de musique (cf. « Équipement »)
Formation aux armures	Aucune
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Lance, 5 dagues, outils d'artisan ou instrument de musique choisis pour la maîtrise d'outils ci-dessus, paquetage d'explosif et 11 po ; ou (B) 50 po

## Aptitudes du Moine

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Arts martiaux	Points de Credo	Déplacement sans armure
1	+2	Arts martiaux, Défense sans armure	1d6	—	—
2	+2	Déplacement sans armure, Credo du Moine, Métabolisme surnaturel	1d6	2	+3 m
3	+2	Déviation d'assaut, Sous-classe de Moine	1d6	3	+3 m
4	+2	Amélioration de caractéristique, Chute ralentie	1d6	4	+3 m
5	+3	Attaque supplémentaire, Frappe étourdisante	1d8	5	+3 m
6	+3	Aptitude de sous-classe, Frappes renforcées	1d8	6	+4,50 m
7	+3	Esquive totale	1d8	7	+4,50 m
8	+3	Amélioration de caractéristique	1d8	8	+4,50 m
9	+4	Mouvement acrobatique	1d8	9	+4,50 m
10	+4	Autosubsistance, Credo accru	1d8	10	+6 m
11	+4	Aptitude de sous-classe	1d10	11	+6 m
12	+4	Amélioration de caractéristique	1d10	12	+6 m
13	+5	Parade énergétique	1d10	13	+6 m
14	+5	Survivant discipliné	1d10	14	+7,50 m
15	+5	Credo parachevé	1d10	15	+7,50 m
16	+5	Amélioration de caractéristique	1d10	16	+7,50 m
17	+6	Aptitude de sous-classe	1d12	17	+7,50 m
18	+6	Défense supérieure	1d12	18	+9 m
19	+6	Faveur épique	1d12	19	+9 m
20	+6	Esprit et corps	1d12	20	+9 m

## Devenir Moine...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Moine.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Moine, qui figurent dans la table « Aptitudes du Moine ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez le trait Dé de vie de l'encadré Traits de base du Moine.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Moine, qui figurent dans la table « Aptitudes du Moine ».

## Aptitudes de classe du Moine

En tant que Moine, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Moine spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Moine ».

### Niveau I : Arts martiaux

Votre pratique des arts martiaux vous permet de maîtriser des styles de combat axés sur vos attaques à mains nues et vos armes de Moine, à savoir :

- Les armes courantes de corps à corps
- Les armes de guerre de corps à corps dotées de la propriété Légère

Tant que vous combattez à mains nues ou avec des armes de Moine et que vous ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez les bénéfices suivants.

**Attaque à mains nues supplémentaire.** Vous pouvez effectuer une attaque à mains nues par une action Bonus.

**Dé d'Arts martiaux.** Vous pouvez lancer 1d6 à la place des dégâts normaux de votre attaque à mains nues et de vos armes de Moine. Ce dé évolue à mesure que vous gagnez des niveaux de Moine, comme indiqué dans la colonne Arts martiaux de la table « Aptitudes du Moine ».

**Attaques lestes.** Vous pouvez appliquer votre modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force pour les jets d'attaque et de dégâts si vous attaquez à mains nues ou avec des armes de Moine. De plus, lorsque vous recourez à l'option Bousculade ou Lutte de votre attaque à mains nues, vous pouvez appliquer votre modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force pour en déterminer le DD de sauvegarde.

### Niveau 1 : Défense sans armure

Tant que vous ne portez ni armure ni bouclier, votre classe d'armure de base est égale à 10 + vos modificateurs de Dextérité et de Sagesse.

### Niveau 2 : Credo du Moine

Votre discipline et votre formation martiale vous permettent de puiser dans la source d'énergie extraordinaire qui est en vous. Cette énergie est représentée par les points de Credo. Votre niveau de Moine détermine le nombre de points dont vous disposez, comme indiqué dans la colonne Points de Credo de la table Aptitudes du Moine.

Vous pouvez dépenser ces points pour améliorer ou alimenter certaines aptitudes de Moine. Vous débutez en connaissant trois de ces aptitudes : Déluge de coups, Patience défensive et Porté par le vent, détaillées chacune ci-après.

Lorsque vous dépensez un point de Credo, il n'est plus disponible jusqu'à ce que vous terminiez un Repos court ou long, à l'issue duquel vous récupérez tous vos points dépensés.

Certaines aptitudes basées sur les points de Credo imposent un jet de sauvegarde à votre cible. Le DD de sauvegarde est égal à 8 plus votre modificateur de Sagesse et votre bonus de maîtrise.

**Déluge de coups.** Vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour effectuer deux attaques à mains nues par une action Bonus.

**Patience défensive.** Vous pouvez entreprendre l'action Désengagement par une action Bonus. Vous avez aussi la possibilité, par une action Bonus et la dépense de 1 point de Credo, d'entreprendre à la fois l'action Désengagement et l'action Esquive.

**Porté par le vent.** Vous pouvez entreprendre l'action Pointe par une action Bonus. Vous avez aussi la possibilité, par une action Bonus et la dépense de 1 point de Credo, d'entreprendre à la fois l'action Désengagement

et l'action Pointe, et de doubler votre distance de saut pour ce tour.

### Niveau 2 : Déplacement sans armure

Votre Vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez ni armure ni bouclier. Ce bonus évolue à mesure que vous gagnez des niveaux de Moine, comme indiqué dans la table « Aptitudes du Moine ».

### Niveau 2 : Métabolisme surnaturel

Lorsque vous jouez l'Initiative, vous pouvez récupérer tous vos points de Credo dépensés. Ce faisant, lancez votre dé d'Arts martiaux et récupérez autant de points de vie que votre niveau de Moine plus le résultat du dé.

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

### Niveau 3 : Déviation d'assaut

Lorsqu'un jet d'attaque vous touche et que ses dégâts incluent des dégâts contondants, perforants ou tranchants, vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire contre vous les dégâts totaux de l'attaque. La réduction est égale à 1d10 plus votre modificateur de Dextérité et votre niveau de Moine.

Si vous réduisez ainsi les dégâts à 0, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour dévier une partie de l'impact à votre guise. Dans ce cas, choisissez une créature que vous voyez dans un rayon de 1,50 m si l'attaque était de corps à corps, ou une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m et qui ne bénéficie pas d'un Abri total si l'attaque était à distance. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir des dégâts égaux à deux jets de votre dé d'Arts martiaux plus votre modificateur de Dextérité. Les dégâts sont du même type que ceux infligés par l'attaque.

### Niveau 3 : Sous-classe de Moine

Vous recevez la sous-classe de Moine de votre choix. La sous-classe Credo de la Paume est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Moine. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Moine.

### Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Moine 8, 12 et 16.

### Niveau 4 : Chute ralentie

Vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire les dégâts de chute que vous subissez d'un montant égal au quintuple de votre niveau de Moine.

## Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

## Niveau 5 : Frappe étourdissante

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une arme de Moine ou à mains nues, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour tenter de placer une frappe étourdissante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible subit l'état Étourdi jusqu'au début de votre tour suivant. En cas de réussite, la Vitesse de la cible est réduite de moitié jusqu'au début de votre tour suivant et le prochain jet d'attaque contre la cible dans cet intervalle a l'Avantage.

## Niveau 6 : Frappes renforcées

Chaque fois que vous infligez des dégâts avec une attaque à mains nues, ceux-ci sont à votre convenance des dégâts de force ou du type normal de l'attaque.

## Niveau 7 : Esquive totale

Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec.

Vous ne bénéficiez pas de cette aptitude si vous subissez l'état Neutralisé.

## Niveau 9 : Mouvement acrobatique

Tant que vous ne portez ni armure ni bouclier, vous recevez la capacité de vous déplacer à votre tour le long de surfaces verticales et à travers des liquides sans tomber.

## Niveau 10 : Credo accru

Déluge de coups, Patience défensive et Porté par le vent reçoivent respectivement les bénéfices suivants.

**Déluge de coups.** Vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour recourir à Déluge de coups et effectuer trois attaques à mains nues au lieu de deux.

**Patience défensive.** Lorsque vous dépensez un point de Credo pour recourir à Patience défensive, vous recevez des points de vie temporaires égaux à deux jets de votre dé d'Arts martiaux.

**Porté par le vent.** Lorsque vous dépensez un point de Credo pour recourir à Porté par le vent, vous pouvez choisir une créature consentante dans un rayon de 1,50 m, de taille G ou inférieure. Vous déplacez la créature avec vous jusqu'à la fin de votre tour. Le déplacement de cette créature ne provoque pas d'attaques d'Opportunité.

## Niveau 10 : Autosubsistance

Par la seule force de l'esprit, vous pouvez vous débarrasser de l'un des états suivants à la fin de chacun de vos tours : Charmé, Effrayé ou Empoisonné.

De plus, vous passer de nourriture et d'eau ne vous impose pas de niveaux d'Épuisement.

## Niveau 13 : Parade énergétique

Vous pouvez désormais recourir à l'aptitude Déviation d'assaut contre les attaques qui infligent tout type de dégâts, et non plus seulement contondants, perforants ou tranchants.

## Niveau 14 : Survivant discipliné

Votre discipline physique et mentale vous octroie la maîtrise de tous les jets de sauvegarde.

De plus, chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde et ratez, vous pouvez dépenser 1 point de Credo pour le rejouer et conserver le nouveau jet.

## Niveau 15 : Credo parachevé

Lorsque vous jouez l'Initiative, que vous ne recourez pas à Métabolisme surnaturel et qu'il vous reste moins de 4 points de Credo, vous en récupérez jusqu'à en avoir 4.

## Niveau 18 : Défense supérieure

Au début de votre tour, vous pouvez dépenser 3 points de Credo pour consolider votre corps pendant 1 minute (l'effet prend fin si vous subissez l'état Neutralisé). Durant cet intervalle, vous bénéficiez de la Résistance à tous les dégâts hormis ceux de force.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur d'attaque irrésistible est recommandé.

## Niveau 20 : Esprit et corps

Le développement de votre corps et de votre esprit atteint de nouveaux sommets. Vos valeurs de Dextérité et Sagesse augmentent de 4, jusqu'à un maximum de 25.

## Sous-classe de Moine : Credo de la Paume

### Maîtrisez les techniques du combat à mains nues

Les Moines du Credo de la Paume excellent au combat à mains nues. Ils apprennent à bousculer et faire tomber leurs adversaires et à manipuler leur propre énergie pour consolider leur corps.

## Niveau 3 : Technique de la Paume

Chaque fois que vous touchez une créature avec l'une des attaques octroyées par Déluge de coups, vous pouvez imposer l'un des effets suivants à cette cible.

**Hésitation.** La cible ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité jusqu'au début de son tour suivant.

**Bourrade.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de vous d'un maximum de 4,50 m.

**Renversement.** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre.

## Niveau 6 : Plénitude physique

Vous recevez l'aptitude de vous soigner. Par une action Bonus, vous pouvez lancer votre dé d'Arts martiaux. Vous récupérez autant de points de vie que le nombre obtenu plus votre modificateur de Sagesse (minimum de 1 point de vie récupéré).

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

## Niveau 11 : Foulée preste

Lorsque vous entreprenez une action Bonus autre que Porté par le vent, vous pouvez aussi recourir à Porté par le vent aussitôt après cette action Bonus.

## Niveau 17 : Paume vibratoire

Vous apprenez à produire des vibrations potentiellement mortelles dans le corps d'autrui. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 4 points de Credo pour déclencher ces vibrations imperceptibles, qui persistent autant de jours que votre niveau de Moine. Ces vibrations sont inoffensives jusqu'à ce que vous consaciez une action à y mettre fin. Par ailleurs, lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez renoncer à l'une des attaques pour mettre un terme aux vibrations. Pour ce faire, vous et la cible devez vous trouver sur le même plan d'existence. Quand vous mettez fin aux vibrations, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution, et subit 10d12 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Vous ne pouvez avoir qu'une créature à la fois sous l'effet de cette aptitude. Vous pouvez aussi mettre fin aux vibrations de façon inoffensive (pas d'action requise).

# Occultiste

## Traits de base de l'Occultiste

Caractéristique principale	Charisme
Dé de vie	d8 par niveau d'Occultiste
Maîtrise des jets de sauvegarde	Sagesse et Charisme
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Arcanes, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Religion et Tromperie
Maîtrises d'arme	Armes courantes
Formation aux armures	Armures légères
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Armure de cuir, serpe, 2 dagues, focaliseur arcanique (orbe), livre (savoir occulte), paquetage d'érudit et 15 po ; ou (B) 100 po

## Devenir Occultiste...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base de l'Occultiste.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Occultiste, qui figurent dans la table « Aptitudes de l'Occultiste ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base de l'Occultiste : Dé de vie et formation aux armures légères.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 de l'Occultiste, qui figurent dans la table « Aptitudes de l'Occultiste ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Création de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

## Aptitudes de classe de l'Occultiste

En tant qu'Occultiste, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux d'Occultiste spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes de l'Occultiste ».

### Niveau I : Manifestations occultes

Vos recherches ésotériques vous ont permis de dénicher des Manifestations occultes, fragments de savoir interdit qui vous octroient divers pouvoirs magiques. Vous recevez une manifestation de votre choix, comme Pacte du grimoire. Ces manifestations sont décrites en section « Options de Manifestation occulte », plus loin dans le descriptif de cette classe.

## Aptitudes de l'Occultiste

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Manifestations occultes	Sorts mineurs	Sorts préparés	Emplacements de sort	Niveau des emplacements
1	+2	Manifestations occultes, Magie de pacte	1	2	2	1	1
2	+2	Rouerie magique	3	2	3	2	1
3	+2	Sous-classe d'Occultiste	3	2	4	2	2
4	+2	Amélioration de caractéristique	3	3	5	2	2
5	+3	—	5	3	6	2	3
6	+3	Aptitude de sous-classe	5	3	7	2	3
7	+3	—	6	3	8	2	4
8	+3	Amélioration de caractéristique	6	3	9	2	4
9	+4	Communication avec le protecteur	7	3	10	2	5
10	+4	Aptitude de sous-classe	7	4	10	2	5
11	+4	Arcanum mystique (sort du 6 <sup>e</sup> niveau)	7	4	11	3	5
12	+4	Amélioration de caractéristique	8	4	11	3	5
13	+5	Arcanum mystique (sort du 7 <sup>e</sup> niveau)	8	4	12	3	5
14	+5	Aptitude de sous-classe	8	4	12	3	5
15	+5	Arcanum mystique (sort du 8 <sup>e</sup> niveau)	9	4	13	3	5
16	+5	Amélioration de caractéristique	9	4	13	3	5
17	+6	Arcanum mystique (sort du 9 <sup>e</sup> niveau)	9	4	14	4	5
18	+6	—	10	4	14	4	5
19	+6	Faveur épique	10	4	15	4	5
20	+6	Maître de l'occulte	10	4	15	4	5

**Prérequis.** Si une manifestation s'accompagne d'un prérequis, vous devez le remplir pour pouvoir l'apprendre. Si, par exemple, une manifestation nécessite que vous soyez un Occultiste de niveau 5 ou supérieur, vous ne pourrez choisir cette manifestation qu'une fois atteint le niveau 5 dans cette classe.

**Remplacer et recevoir des manifestations.** Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer l'une de vos manifestations par une autre pour laquelle vous remplissez les conditions. Vous ne pouvez pas remplacer une manifestation si elle est un prérequis à une autre manifestation dont vous disposez.

Vous en apprendrez d'autres que vous choisirez à plus haut niveau, comme le montre la colonne Manifestations de la table « Aptitudes de l'Occultiste ».

Vous ne pouvez pas choisir la même manifestation plus d'une fois, sauf si sa description précise le contraire.

### Niveau 1 : Magie de pacte

Lors d'une cérémonie impie, vous avez scellé un pacte avec une mystérieuse entité afin de recevoir des pouvoirs magiques. Si l'entité est une voix ténébreuse dont l'identité reste obscure, la faveur qu'elle vous octroie est on ne peut plus tangible : l'aptitude à lancer des sorts. Reportez-vous à la section « Sorts » pour

les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts d'Occultiste, qui figurent dans la liste Sorts d'Occultiste, plus loin dans le descriptif de la classe.

**Sorts mineurs.** Vous connaissez deux sorts mineurs d'Occultiste de votre choix. *Décharge occulte* et *pres-tidigitation* sont recommandés. Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts mineurs de cette aptitude par un autre sort mineur d'Occultiste de votre choix.

Lorsque vous atteignez les niveaux 4 et 10 d'Occultiste, vous apprenez un autre sort mineur d'Occultiste de votre choix, comme indiqué en colonne Sorts mineurs de la table Aptitudes de l'Occultiste.

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes de l'Occultiste » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts d'Occultiste du 1<sup>er</sup> au 5<sup>e</sup> niveau. La table indique en outre le niveau de ces emplacements, qui sont tous du même niveau. Vous récupérez tous les emplacements de sort de Magie de pacte dépensés en terminant un Repos court ou long.

En tant qu'Occultiste de niveau 5, par exemple, vous disposez de deux emplacements de sorts du 3<sup>e</sup> niveau. Pour lancer le sort du 1<sup>er</sup> niveau *charme-personne*, vous devez dépenser l'un de ces emplacements et vous le lancez comme un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts du 1<sup>er</sup> niveau de l'Occultiste. *Charme-personne* et *maléfice* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux d'Occultiste, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes de l'Occultiste ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts d'Occultiste supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table « Aptitudes de l'Occultiste ». Les sorts choisis ne doivent pas être d'un niveau supérieur à ce qui figure dans la colonne Niveau des emplacements pour votre niveau. Lorsque vous atteignez le niveau 6, par exemple, vous apprenez un nouveau sort d'Occultiste, qui peut être du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> niveau.

Si une autre aptitude d'Occultiste vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts d'Occultiste.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer un sort de votre liste par un autre sort d'Occultiste de niveau conforme.

**Caractéristique d'incantation.** Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts d'Occultiste.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation de vos sorts d'Occultiste.

## Niveau 2 : Rouerie magique

Vous pouvez accomplir un rite ésotérique qui dure 1 minute. À la fin de ce délai, vous regagnez des emplacements de sorts de Magie de pacte dépensés, à concurrence de la moitié du maximum (arrondie au supérieur). Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

## Niveau 3 : Sous-classe d'Occultiste

Vous recevez la sous-classe d'Occultiste de votre choix. La sous-classe Protecteur Fiélon est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux d'Occultiste. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel d'Occultiste.

## Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux d'Occultiste 8, 12 et 16.

## Niveau 9 : Communication avec le protecteur

Dans le passé, vous contactiez généralement votre protecteur par le biais d'intermédiaires. Vous pouvez désormais communiquer directement avec lui ; le sort *contact avec les plans* est considéré comme toujours préparé pour vous. Cette aptitude vous permet de lancer le sort sans dépenser d'emplacement de sort pour contacter votre protecteur, et vous réussissez automatiquement le jet de sauvegarde du sort.

Une fois un sort lancé par ce biais, vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir refaire ainsi.

## Niveau 11 : Arcanum mystique

Votre protecteur vous octroie un secret magique appelé arcanum. Choisissez un sort d'Occultiste du 6<sup>e</sup> niveau pour cet arcanum.

Vous pouvez lancer ce sort d'arcane sans dépenser d'emplacement de sort, sachant que vous devez ensuite terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer par ce biais.

Comme indiqué dans la table « Aptitudes de l'Occultiste », vous recevez un autre sort d'Occultiste de votre choix qui peut être lancé de cette manière lorsque vous atteignez les niveaux 13 (sort du 7<sup>e</sup> niveau), 15 (sort du 8<sup>e</sup> niveau) et 17 (sort du 9<sup>e</sup> niveau) d'Occultiste. Vous récupérez toutes vos utilisations d'Arcane mystique en terminant un Repos long.

Chaque fois que vous gagnez un niveau d'Occultiste, vous pouvez remplacer l'un de vos sorts d'arcane par un autre sort d'Occultiste du même niveau.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur du destin est recommandé.

## Niveau 20 : Maître de l'occulte

Lorsque vous utilisez votre aptitude Rouerie magique, vous récupérez tous les emplacements de sort dépensés de Magie de pacte.

## Options de Manifestation occulte

Les options de Manifestation occulte sont listées par ordre alphabétique.

### Armure d'ombres

Vous pouvez lancer *armure du mage* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

### Buveuse de vie

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 9+, manifestation Pacte de la lame*

Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec votre arme de pacte, vous pouvez lui infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires nécrotiques, psychiques ou radiants (au choix), et vous pouvez dépenser l'un de vos dés de vie pour le lancer et régagner un nombre de points de vie égal au résultat

obtenu + votre modificateur de Constitution (minimum de 1 point de vie).

### Décharge déchirante

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+, un sort mineur d'Occultiste infligeant des dégâts*

Choisissez l'un de vos sorts mineurs d'Occultiste connus qui inflige des dégâts. Vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme aux jets de dégâts de ce sort.

**Répétable.** Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un sort mineur conforme différent.

### Décharge répulsive

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+, un sort mineur d'Occultiste infligeant des dégâts via un jet d'attaque*

Choisissez l'un de vos sorts mineurs d'Occultiste connus qui nécessite un jet d'attaque. Lorsque vous touchez une créature de taille G ou inférieure avec ce sort mineur, vous pouvez repousser cette créature de vous d'un maximum de 3 m, en ligne droite.

**Répétable.** Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un sort mineur conforme différent.

### Engagement du maître des chaînes

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+, manifestation Pacte de la chaîne*

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

**Aérien ou aquatique.** Le familier reçoit une Vitesse de vol ou une Vitesse de nage (à votre convenance) de 12 m.

**Attaque rapide.** Par une action Bonus, vous pouvez ordonner au familier d'entreprendre l'action Attaque.

**Dégâts radiants ou nécrotiques.** Chaque fois que le familier inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants, vous pouvez décider qu'il inflige des dégâts radiants ou nécrotiques à la place.

**Votre DD de sauvegarde.** Si le familier impose un jet de sauvegarde à une créature, il le fait avec votre DD de sauvegarde des sorts.

**Résistance.** Lorsque le familier subit des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour lui octroyer la Résistance contre ces dégâts.

### Enseignement des Premiers-Nés

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+*

Fort de la sagesse d'une entité très ancienne du multivers, vous recevez le don d'origines de votre choix (cf. « Dons »).

**Répétable.** Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un don d'origines différent.

### Esprit occulte

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Constitution visant à maintenir la Concentration.

### Frappe occulte

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+, manifestation Pacte de la lame*

Une fois par tour lorsque vous touchez une créature avec votre arme de pacte, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de Magie de pacte pour infliger 1d8 dégâts de force supplémentaires à la cible + 1d8 dégâts de force supplémentaires par niveau de l'emplacement de sort, et faire subir l'état À terre à la cible si celle-ci est de taille TG ou inférieure.

### Lame assoiffée

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+, manifestation Pacte de la lame*

Vous recevez l'aptitude Attaque supplémentaire avec votre arme de pacte uniquement. Cette aptitude vous permet d'attaquer deux fois au lieu d'une seule lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

### Lame dévorante

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 12+, manifestation Lame assoiffée*

L'attaque supplémentaire de votre manifestation Lame assoiffée octroie deux attaques supplémentaires au lieu d'une.

### Lance occulte

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+, un sort mineur d'Occultiste infligeant des dégâts*

Choisissez l'un de vos sorts mineurs d'Occultiste connus qui inflige des dégâts et présente une portée de 3 m ou plus. Lorsque vous lancez ce sort, sa portée augmente de 9 m par niveau d'Occultiste.

**Répétable.** Vous pouvez recevoir cette manifestation plus d'une fois. Chaque fois, choisissez un sort mineur conforme différent.

### Maître des formes

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+*

Vous pouvez lancer *modification d'apparence* sans dépenser d'emplacement de sort.

### Maître des ombres

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+*

Tant que vous vous trouvez dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez lancer *invisibilité* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

### Mille visages

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+*

Vous pouvez lancer *déguisement* sans dépenser d'emplacement de sort.

## Murmures de la tombe

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 7+*

Vous pouvez lancer *communication avec les morts* sans dépenser d'emplacement de sort.

## Pacte de la chaîne

Vous apprenez le sort *appel de familier* que vous pouvez lancer au prix de l'action Magie sans dépenser d'emplacement de sort.

À l'incantation du sort, vous pouvez choisir l'une des formes normales pour votre familier ou l'une des formes spéciales suivantes : **Diablotin, esprit follet, pseudodragon, quasit, sphinx merveilleux, serpent venimeux ou squelette** (cf. « Monstres » pour le profil du familier).

En outre, lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques pour permettre à votre familier d'effectuer l'une de ses attaques en jouant sa Réaction.

## Pacte de la lame

Par une action Bonus, vous pouvez invoquer une arme de pacte dans votre main (arme de corps à corps courante ou de guerre de votre choix) avec laquelle vous créez un lien, ou créer un lien avec une arme magique que vous touchez ; créer un tel lien est impossible avec une arme magique si une autre créature est harmonisée avec celle-ci, ou si un autre Occultiste a déjà créé un lien avec cette arme. Jusqu'à ce que le lien prenne fin, vous avez la maîtrise de l'arme et pouvez l'utiliser comme focaliseur d'incantation.

Chaque fois que vous attaquez avec l'arme à laquelle vous êtes lié, vous pouvez utiliser votre modificateur de Charisme pour les jets d'attaque et de dégâts à la place du modificateur de Force ou de Dextérité ; vous pouvez en outre utiliser l'arme pour infliger des dégâts nécrotiques, psychiques ou radiants au lieu de son type de dégâts normal.

Votre lien avec l'arme prend fin si vous recourez de nouveau à l'action Bonus de cette aptitude, si l'arme se retrouve à plus de 1,50 m de vous pendant 1 minute ou plus, ou si vous mourez. Une arme invoquée disparaît lorsque le lien prend fin.

## Pacte du grimoire

En cousant ensemble des filaments d'ombre, vous invoquez un grimoire qui apparaît dans votre main à la fin d'un Repos court ou long. Ce *Codex des Ombres* (il vous appartient d'en déterminer l'apparence) renferme une magie occulte à laquelle vous seul avez accès, et qui vous octroie les bénéfices suivants. Le grimoire disparaît si vous en invoquez un autre par le biais de cette aptitude ou si vous mourez.

**Sorts mineurs et rituels.** Lorsque le grimoire apparaît, choisissez trois sorts mineurs, puis deux sorts du 1<sup>er</sup> niveau portant la mention « rituel ». Ces sorts peuvent appartenir à la liste de sorts de n'importe quelle classe, et doivent être des sorts que vous n'avez pas déjà préparés. Tant que le grimoire est sur vous,

les sorts choisis sont préparés et fonctionnent pour vous comme des sorts d'Occultiste.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir du grimoire comme focaliseur d'incantation.

## Pas aérien

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+*

Vous pouvez lancer *lévitation* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

## Perception transférée

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+*

Par une action Bonus, vous pouvez toucher une créature consentante afin de percevoir à travers ses sens jusqu'à la fin de votre tour suivant. Lors des tours suivants et tant que cette créature se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez maintenir cette connexion sensorielle par une action Bonus, ce qui prolonge la durée de l'effet jusqu'à la fin de votre tour suivant. La connexion prend fin si vous cessez de la maintenir par ce biais.

Tant que vous percevez le monde par les sens de l'autre créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux dont elle dispose, et vous pouvez lancer des sorts comme si vous étiez dans votre espace ou dans l'espace de l'autre créature à condition que 18 m ou moins vous séparent.

## Présent des profondeurs

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 5+*

Vous recevez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse et pouvez respirer sous l'eau.

Vous pouvez en outre lancer *respiration aquatique* une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous devez terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer ainsi.

## Présent des sauveurs

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 9+, manifestation Pacte du grimoire*

Une nouvelle page apparaît dans votre *Codex des Ombres* quand vous l'invoquez. Avec votre permission, une créature peut entreprendre une action afin d'écrire son nom sur cette page, qui peut contenir autant de noms que votre modificateur de Charisme (un nom au minimum).

Quand une créature dont le nom figure sur la page tombe à 0 point de vie sans être tuée sur le coup, elle 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 de l'action Magie, vous pouvez effacer un nom figurant sur la page, d'un simple contact.

## Royaumes lointains

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 9+*

Vous pouvez lancer *œil du mage* sans dépenser d'emplacement de sort.

## Saut d'outre-monde

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+*

Vous pouvez lancer *saut* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

## Vigueur fiélonne

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+*

Vous pouvez lancer *simulacre de vie* sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort. À l'incantation du sort avec cette aptitude, vous ne lancez pas le dé pour les points de vie temporaires ; vous obtenez automatiquement le résultat le plus élevé du dé.

## Vision du diable

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+*

Vous voyez normalement en conditions de Lumière faible et de Ténèbres, que celles-ci soient magiques ou non, dans un rayon de 36 m.

## Vision sorcière

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 15+*

Vous disposez de la Vision lucide sur 9 m.

## Visions embrumées

*Prérequis : Niveau d'Occultiste 2+*

Vous pouvez lancer *image silencieuse* sans dépenser d'emplacement de sort.

## Liste des sorts d'Occultiste

Cette section présente la liste de sorts de l'Occultiste. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts mineurs (sorts d'Occultiste du niveau 0)

Sort	École	Spécial
bouffée de poison	Nécromancie	—
contact glacial	Nécromancie	—
coup au but	Divination	—
décharge occulte	Évocation	—
illusion mineure	Illusion	—
main du mage	Invocation	—
prestidigitation	Transmutation	—

### Sorts d'Occultiste du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
charme-personne	Enchantement	—
compréhension des langues	Divination	R
communication avec les animaux	Divination	R

Sort	École	Spécial
détection de la magie	Divination	C, R
fou rire	Enchantement	C
imprécation	Enchantement	C
maléfice	Enchantement	C
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
repli expéditif	Transmutation	C
représailles infernales	Évocation	—
serviteur invisible	Invocation	R
texte illusoire	Illusion	R, M

### Sorts d'Occultiste du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
discours captivant	Enchantement	C
épine mentale	Divination	C
foulée brumeuse	Invocation	—
image miroir	Illusion	—
immobilisation de personne	Enchantement	C
invisibilité	Illusion	C
pattes d'araignée	Transmutation	C
rayon affaiblissant	Nécromancie	C
suggestion	Enchantement	C
ténèbres	Évocation	C

### Sorts d'Occultiste du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
caresse du vampire	Nécromancie	C
cercle magique	Abjuration	M
contresort	Abjuration	—
délivrance des malédictions	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
don des langues	Divination	—
forme gazeuse	Transmutation	C
image majeure	Illusion	C
motif hypnotique	Illusion	C
terreur	Illusion	C
vol	Transmutation	C

### Sorts d'Occultiste du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
bannissement	Abjuration	C
charme-monstre	Enchantement	—
flétrissement	Nécromancie	—
porte dimensionnelle	Invocation	—
terrain hallucinatoire	Illusion	—

### Sorts d'Occultiste du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
cercle de téléportation	Invocation	M
contact avec les plans	Divination	R
double illusoire	Illusion	C
entrave planaire	Abjuration	M
immobilisation de monstre	Enchantement	C
scrutation	Divination	C, M
songe	Illusion	—

### Sorts d'Occultiste du 6<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
cercle de mort	Nécromancie	M
création de mort-vivant	Nécromancie	M
mauvais œil	Nécromancie	C
vision suprême	Divination	M

### Sorts d'Occultiste du 7<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
cage de force	Évocation	C, M
changement de plan	Invocation	M
doigt de mort	Nécromancie	—
forme éthérée	Invocation	—

### Sorts d'Occultiste du 8<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aliénation	Enchantement	—
bagou	Enchantement	—
demi-plan	Invocation	—
domination de monstre	Enchantement	C
mot de pouvoir étourdissant	Enchantement	—

### Sorts d'Occultiste du 9<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
emprisonnement	Abjuration	M
ennemi subconscient	Illusion	C
métamorphose suprême	Transmutation	C
mot de pouvoir mortel	Enchantement	—
portail	Invocation	C, M
prémonition	Divination	—
projection astrale	Nécromancie	M

## Sous-classe d'Occultiste : Protecteur Fiélon

Concluez un accord avec les Plans Inférieurs

Ce pacte vous permet de puiser dans les Plans Inférieurs, les royaumes de la perdition. Vous avez conclu un marché avec un seigneur démon, un archiable ou autre fiélon particulièrement puissant. Les visées de ce protecteur sont maléfiques : corruption ou destruction de toute chose, y compris vous-même, et votre destin personnel peuvent vous opposer à ces mêmes objectifs.

### Niveau 3 : Bénédiction du ténébreux

Lorsque vous réduisez un adversaire à 0 point de vie, vous recevez autant de points de vie temporaires que le total de votre modificateur de Charisme + votre niveau d'Occultiste (1 point de vie temporaire au minimum). Vous bénéficiez aussi de cette aptitude chaque fois qu'autrui réduit à 0 point de vie un adversaire dans un rayon de 3 m.

### Niveau 3 : Sorts du Fiélon

La magie de votre protecteur vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau d'Occultiste spécifié dans la table « Sorts du Fiélon », les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

### Sorts du Fiélon

Niveau d'Occultiste	Sorts
3	injonction, mains brûlantes, rayon ardent, suggestion
5	boule de feu, nuage nauséabond
7	bouclier de feu, mur de feu
9	fléau d'insectes, quête

### Niveau 6 : Chance du ténébreux

Vous pouvez demander à votre protecteur fiélon qu'il modifie le destin en votre faveur. Lorsque vous effectuez un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez recourir à cette aptitude pour ajouter 1d10 à ce jet. Vous pouvez faire ainsi après avoir effectué le jet, mais avant qu'interviennent ses effets.

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (une fois au minimum), mais vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois par jet. Vous récupérez ce quota en terminant un Repos long.

## Niveau 10 : Résistance fiélonne

Choisissez un type de dégâts, autre que Force, chaque fois que vous terminez un Repos court ou long. Vous avez la Résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en choisissez un autre avec cette aptitude.

## Niveau 14 : Traversée des enfers

Une fois par tour, quand vous touchez une créature avec un jet d'attaque, vous pouvez tenter de projeter instantanément la cible dans les Plans Inférieurs. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, faute de quoi elle disparaît, précipitée dans un paysage de cauchemar. La cible subit 8d10 dégâts psychiques si elle n'est pas un Fiélon et l'état Neutralisé jusqu'à la fin de votre tour suivant, puis elle retourne dans l'espace qu'elle occupait précédemment ou dans l'espace inocupé le plus proche.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un Repos long ou dépenser un emplacement de sort de Magie de pacte (pas d'action requise) pour en récupérer l'usage.

# Paladin

## Traits de base du Paladin

Caractéristique principale	Force et Charisme
Dé de vie	d10 par niveau de Paladin
Maîtrise des jets de sauvegarde	Sagesse et Charisme
Maîtrises de compétence	2 au choix parmi : Athlétisme, Intimidation, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et lourdes, boucliers
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Cotte de mailles, bouclier, épée longue, 6 javelins, symbole sacré, paquetage d'ecclésiastique et 9 po ; ou (B) 150 po

## Devenir Paladin...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Paladin.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Paladin, qui figurent dans la table « Aptitudes du Paladin ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Paladin : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre, formation aux armures légères, intermédiaires et aux boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Paladin, qui figurent dans la table « Aptitudes du Paladin ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Création de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

## Aptitudes de classe du Paladin

En tant que Paladin, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Paladin spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Paladin ».

### Niveau I : Imposition des mains

Votre contact béni peut soigner les blessures. Vous disposez d'une réserve de puissance curatrice qui se reconstitue lorsque vous terminez un Repos long. Cette réserve vous permet de restituer un total de points de vie égal à cinq fois votre niveau de Paladin.

Par une action Bonus, vous pouvez puiser tout ou partie de cette réserve et, d'un simple contact, restituer autant de points de vie à une créature (qui peut être vous-même) à concurrence du maximum de cette réserve.

## Aptitudes du Paladin

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Conduit divin	Sorts préparés	Emplacements par niveau de sort				
					1	2	3	4	5
1	+2	Bottes d'arme, Imposition des mains, Sorts	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Châtiment de paladin, Style de combat	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	Conduit divin, Sous-classe de Paladin	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire, Fidèle destrier	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Aura de protection	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude de sous-classe	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	2	7	4	3	—	—	—
9	+4	Abjuration d'ennemis	2	9	4	3	2	—	—
10	+4	Aura de courage	2	9	4	3	2	—	—
11	+4	Frappes radiantes	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristique	3	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	11	4	3	3	1	—
14	+5	Toucher réparateur	3	11	4	3	3	1	—
15	+5	Aptitude de sous-classe	3	12	4	3	3	2	—
16	+5	Amélioration de caractéristique	3	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Aura étendue	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Faveur épique	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Aptitude de sous-classe	3	15	4	3	3	3	2

Vous pouvez également dépenser 5 points de vie de la réserve de puissance curatrice pour supprimer l'état Empoisonné affectant la créature ; ces points ne font pas récupérer de pv à la créature.

### Niveau I : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts grâce à la prière et à la méditation. Reportez-vous à la section « Sorts » pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Paladin, qui figurent dans la liste Sorts de Paladin, plus loin dans le descriptif de la classe.

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes du Paladin » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts du 1<sup>er</sup> niveau du Paladin. *Héroïsme* et *châtiment de fournaise* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Paladin,

comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes du Paladin ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Paladin supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table « Aptitudes du Paladin ». Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Paladin de niveau 5, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Paladin du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Paladin vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Paladin.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'un des sorts de votre liste par un autre sort de Paladin pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

**Caractéristique d'incantation.** Le Charisme est la caractéristique d'incantation de vos sorts de paladin.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré comme focaliseur d'incantation de vos sorts de paladin.

### Niveau I : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la propriété Botte de deux types d'arme de votre choix parmi celles dont vous avez la maîtrise, par exemple l'épée longue et la javeline.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer le type d'arme que vous avez choisi. Vous pourriez par exemple décider d'opter pour les propriétés Bottes de la hallebarde et du fléau d'armes.

### Niveau 2 : Style de combat

Vous recevez le don de Style de combat de votre choix (cf. « Dons » pour la liste des dons). Au lieu de choisir l'un de ces dons, vous pouvez choisir l'option ci-dessous.

**Combattant béni.** Vous apprenez deux sorts mineurs de Clerc de votre choix (la liste des sorts de Clerc est consultable dans la section de cette classe). *Assistance* et *flamme sacrée* sont recommandés. Les sorts mineurs choisis sont considérés pour vous comme des sorts de Paladin, et le Charisme est la caractéristique d'incantation associée. Chaque fois que vous gagnez un niveau de Paladin, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre sort mineur de Clerc.

### Niveau 2 : Châtiment de paladin

Le sort *châtiment divin* est toujours préparé pour vous. Vous pouvez en outre lancer ce sort sans dépenser d'emplacement de sort, sachant que vous devez ensuite terminer un Repos long avant de pouvoir le relancer par ce biais.

### Niveau 3 : Conduit divin

Vous pouvez canaliser l'énergie divine directement depuis les Plans Extérieurs afin de produire des effets magiques. Vous débutez avec un seul de ces effets : Perception divine, décrite ci-après. D'autres aptitudes de Paladin octroient des effets supplémentaires

#### Rompdre VOTRE SERMENT

Les paladins ont beau s'efforcer de respecter une éthique très exigeante, même le plus dévoué d'entre eux reste un être faillible. Il arrive qu'un Paladin transgresse son serment.

Un Paladin qui a rompu un vœu cherche généralement à obtenir l'absolution, en passant une nuit à veiller en signe de pénitence ou en se pliant à un jeûne expiatoire. Après un tel rite de pardon, ce Paladin prend un nouveau départ.

Si votre Paladin viole son serment sans chercher à faire amende honorable, parlez-en à votre MJ. Votre Paladin devrait probablement choisir une sous-classe plus appropriée, voire abandonner la classe et en adopter une autre.

de Conduit divin. Chaque fois que vous recourez au Conduit divin de cette classe, vous choisissez l'effet associé que vous souhaitez générer.

Vous pouvez utiliser deux fois le Conduit divin de cette classe. Vous en regagnez une utilisation lorsque vous terminez un Repos court, et récupérez toutes ses utilisations en terminant un Repos long. Vous recevez une utilisation supplémentaire en atteignant le niveau 11 de Paladin.

Si un effet de Conduit divin entraîne un jet de sauvegarde, le DD est égal au DD de sauvegarde des sorts de l'aptitude Sorts de cette classe.

**Perception divine.** Par une action Bonus, vous ouvrez votre conscience à la présence de créatures de type Céleste, Fiélon et Mort-vivant. Pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous subissiez l'état Neutralisé, vous savez où se trouve toute créature des types précités dans un rayon de 18 m, et connaissez son type de créature. Dans ce même rayon, vous détectez en outre la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané, comme avec le sort *sanctification*.

### Niveau 3 : Sous-classe de Paladin

Vous recevez la sous-classe de Paladin de votre choix. La sous-classe Serment de Dévotion est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Paladin. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Paladin.

### Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Paladin 8, 12 et 16.

### Niveau 5 : Attaque supplémentaire

Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour.

### Niveau 5 : Fidèle destrier

Vous pouvez faire appel à un destrier d'autre-monde. Le sort *appel de destrier* est toujours considéré comme préparé pour vous.

Vous pouvez en outre le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette faculté en terminant un Repos long.

### Niveau 6 : Aura de protection

Vous diffusez une aura protectrice indiscernable sous forme d'Émanation dans un rayon de 3 m. Cette aura est inactive tant que vous subissez l'état Neutralisé.

Vous-même et vos alliés dans l'aura recevez un bonus aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme (bonus minimum de +1).

Si un autre Paladin est présent, une créature ne peut bénéficier que d'une seule Aura de protection à la fois ; la créature choisit l'aura dont elle bénéficie.

## Niveau 9 : Abjuration d'ennemis

Au prix de l'action Magie, vous pouvez dépenser une utilisation de Conduit divin de cette classe afin de vous faire craindre de vos ennemis. Tout en brandissant votre symbole sacré ou votre arme, vous pouvez cibler un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum d'une créature) que vous voyez dans un rayon de 18 m. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant qu'elle subit cet état Effrayé, la cible ne peut faire qu'une seule des choses suivantes à son tour : se déplacer, entreprendre une action ou une action Bonus.

## Niveau 10 : Aura de courage

Vous-même et vos alliés jouissez de l'Immunité contre l'état Effrayé au sein de votre Aura de protection. Si un allié Effrayé pénètre dans l'aura, cet état est réprimé sur cet allié tant qu'il s'y trouve.

## Niveau 11 : Frappes radiantes

Vos frappes s'accompagnent désormais de puissance surnaturelle. Quand vous touchez une cible avec un jet d'attaque avec une arme de corps à corps ou à mains nues, cette cible subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

## Niveau 14 : Toucher réparateur

Lorsque vous utilisez Imposition des mains sur une créature, vous pouvez également lui retirer un ou plusieurs des états ci-après : Assourdi, Aveuglé, Charmé, Effrayé, Étourdi ou Paralysé. Vous devez dépenser 5 points de vie de la réserve de soins d'Imposition des mains pour chacun des états que vous supprimez ; ces points ne rendent pas de pv à la créature.

## Niveau 18 : Aura étendue

Votre Aura de protection est désormais une Émanation de 9 m.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de Vision lucide est recommandé.

## Liste des sorts de Paladin

Cette section présente la liste de sorts du Paladin. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, *C* signifie que le sort nécessite la Concentration, *R* qu'il s'agit d'un rituel et *M* qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts de Paladin du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
bénédiction	Enchantement	C, M
bouclier de la foi	Abjuration	C
châtiment de fournaise	Évocation	—
châtiment divin	Évocation	—
détection de la magie	Divination	C, R
détection du mal et du bien	Divination	C
détection du poison et des maladies	Divination	C, R
faveur divine	Transmutation	—
héroïsme	Enchantement	C
injonction	Enchantement	—
protection contre le mal et le bien	Abjuration	C, M
purification de la nourriture et de l'eau	Transmutation	R
soins	Abjuration	—

### Sorts de Paladin du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aide	Abjuration	—
appel de destrier	Invocation	—
arme magique	Transmutation	—
châtiment de révélation	Transmutation	C
doux repos	Nécromancie	R, M
lien de protection	Abjuration	M
localisation d'objet	Divination	C
prière de guérison	Abjuration	—
protection contre le poison	Abjuration	—
restauration partielle	Abjuration	—
zone de vérité	Enchantement	—

### Sorts de Paladin du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
cercle magique	Abjuration	M
création de nourriture et d'eau	Invocation	—
délivrance des malédictions	Abjuration	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
lumière du jour	Évocation	—
retour à la vie	Nécromancie	M

## Sorts de Paladin du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aura de vie	Abjuration	C
bannissement	Abjuration	C
localisation de créature	Divination	C
protection contre la mort	Abjuration	—

## Sorts de Paladin du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
dissipation du mal et du bien	Abjuration	C
quête	Enchantement	—
rappel à la vie	Nécromancie	M
restauration suprême	Abjuration	M

## Sous-classe de Paladin : Serment de Dévotion

### Défendez les idéaux d'ordre et de justice

Le Serment de Dévotion lie les Paladins aux idéaux de justice et d'ordre. Ces Paladins sont la vivante incarnation du preux chevalier en armure rutilante. Ils respectent un code de conduite des plus rigoureux et certains, pour le meilleur ou le pire, imposent au reste du monde cette même rigueur.

Beaucoup de ceux qui prêtent ce serment sont les fidèles serviteurs d'une divinité Loyale Bonne et mesurent leur propre dévotion à l'aune des préceptes de ce dieu. Certains considèrent les anges comme leur idéal et intègrent des images d'ailes angéliques à leur casque ou à leurs armoiries.

Ces Paladins partagent les préceptes suivants :

- Faire en sorte que sa parole ait toujours valeur de promesse.
- Veiller sur les faibles et ne jamais avoir peur d'agir.
- Servir d'exemple en accomplissant des actes honorables.

### Niveau 3 : Sorts du Serment de Dévotion

La magie de votre serment vous assure d'avoir certains sorts disponibles en permanence ; lorsque vous atteignez un niveau de Paladin spécifié dans la table « Sorts du Serment de Dévotion », les sorts qui y figurent sont toujours préparés pour vous.

### Sorts du Serment de Dévotion

Niveau de Paladin	Sorts
3	bouclier de la foi, protection contre le mal et le bien
5	aide, zone de vérité
9	dissipation de la magie, lueur d'espoir
13	gardien de la foi, liberté de mouvement
17	colonne de flamme, communion

## Niveau 3 : Arme sacrée

Lorsque vous entreprenez l'action Attaque, vous pouvez dépenser une utilisation de votre Conduit divin pour imprégner d'énergie positive une arme de corps à corps que vous brandissez. Pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous recouriez de nouveau à cette aptitude, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque effectués avec cette arme (bonus minimum de +1), et chaque fois que vous touchez avec elle, vous décidez si elle inflige son type de dégâts normal ou des dégâts radiants.

L'arme émet également une Lumière vive dans un rayon de 6 m, et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Vous pouvez mettre fin à cet effet de façon anticipée (pas d'action requise). L'effet cesse également si vous cessez de porter l'arme.

## Niveau 7 : Aura de dévotion

Vous-même et vos alliés jouissez de l'Immunité contre l'état Charmé au sein de votre Aura de protection. Si un allié Charmé pénètre dans l'aura, cet état est réprimé sur cet allié tant qu'il s'y trouve.

## Niveau 15 : Châtiment de protection

Votre châtiment magique rayonne désormais d'une énergie protectrice. Chaque fois que vous lancez *châtiment divin*, vous-même et vos alliés bénéficiez d'un Abri partiel dans votre Aura de protection. L'aura bénéficie de cette aptitude jusqu'au début de votre tour suivant.

## Niveau 20 : Nimbe sacré

Par une action Bonus, votre Aura de protection est renforcée de puissance sacrée, ce qui octroie les bénéfices ci-après pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin (pas d'action requise). Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau. Vous pouvez également retrouver son usage en dépensant un emplacement de sort du 5<sup>e</sup> niveau (pas d'action requise).

**Dégâts radiants.** Chaque fois qu'un ennemi débute son tour dans l'aura, cette créature subit un total de dégâts radiants égal à votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise.

**Lumière du soleil.** L'aura est inondée d'une Lumière vive qui est la lumière du soleil.

**Périmètre sacré.** Vous bénéficiez de l'Avantage à tout jet de sauvegarde que vous contraint d'effectuer un Fiélon ou un Mort-vivant.

# Rôdeur

## Traits de base du Rôdeur

Caractéristique principale	Dextérité et Sagesse
Dé de vie	d10 par niveau de Rôdeur
Maîtrise des jets de sauvegarde	Force et Dextérité
Maîtrises de compétence	3 au choix parmi : Athlétisme, Discréption, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre
Formation aux armures	Armures légères, intermédiaires et boucliers
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Armure de cuir clouté, cimenterre, épée courte, arc long, 20 flèches, carquois, focaliseur druidique (branche de gui), paquetage d'explorateur et 7 po ; ou (B) 150 po

## Aptitudes du Rôdeur

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Ennemi juré	Sorts préparés	—Emplacements par niveau de sort—				
					1	2	3	4	5
1	+2	Sorts, Ennemi juré, Bottes d'arme	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Fin explorateur, Style de combat	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Sous-classe de Rôdeur	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristique	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Attaque supplémentaire	3	6	4	2	—	—	—
6	+3	Arpenteur	3	6	4	2	—	—	—
7	+3	Aptitude de sous-classe	3	7	4	3	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristique	3	7	4	3	—	—	—
9	+4	Expertise	4	9	4	3	2	—	—
10	+4	Infatigable	4	9	4	3	2	—	—
II	+4	Aptitude de sous-classe	4	10	4	3	3	—	—
I2	+4	Amélioration de caractéristique	4	10	4	3	3	—	—
I3	+5	Chasseur implacable	5	11	4	3	3	1	—
I4	+5	Voile de la nature	5	11	4	3	3	1	—
I5	+5	Aptitude de sous-classe	5	12	4	3	3	2	—
I6	+5	Amélioration de caractéristique	5	12	4	3	3	2	—
I7	+6	Chasseur précis	6	14	4	3	3	3	1
I8	+6	Sens sauvages	6	14	4	3	3	3	1
I9	+6	Faveur épique	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur implacable	6	15	4	3	3	3	2

## Devenir Rôdeur...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Rôdeur.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Rôdeur, qui figurent dans la table « Aptitudes du Rôdeur ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Rôdeur : Dé de vie, maîtrise des armes de guerre, maîtrise d'une compétence de votre choix dans la liste des compétences de Rôdeur, formation aux armures légères, intermédiaires et port des boucliers.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Rôdeur, qui figurent dans la table « Aptitudes du Rôdeur ». Référez-vous aux règles du multiclassage (cf. « Crédit de personnage ») pour déterminer vos emplacements de sort disponibles.

## Aptitudes de classe du Rôdeur

En tant que Rôdeur, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Rôdeur spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Rôdeur ».

## Niveau I : Sorts

Vous avez appris à lancer des sorts en canalisant l'essence magique de la nature. Reportez-vous à la section « Sorts » pour les règles d'incantation. Les informations ci-après expliquent comment utiliser ces règles avec les sorts de Rôdeur, qui figurent dans la liste Sorts de Rôdeur, plus loin dans le descriptif de la classe.

**Emplacements de sort.** La table « Aptitudes du Rôdeur » vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer vos sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur. Vous récupérez tous les emplacements dépensés en terminant un Repos long.

**Sorts préparés du 1<sup>er</sup> niveau et plus.** Vous devez préparer la liste des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et supérieur que cette aptitude vous permet de lancer. Pour commencer, choisissez deux sorts du 1<sup>er</sup> niveau du Rôdeur. *Frappe piégeuse* et *soins* sont recommandés.

Le nombre de sorts de votre liste augmente à mesure que vous recevez des niveaux de Rôdeur, comme l'indique la colonne Sorts préparés de la table « Aptitudes du Rôdeur ». Chaque fois que ce nombre augmente, choisissez des sorts de Rôdeur supplémentaires jusqu'à ce que le nombre de sorts de votre liste corresponde au nombre indiqué dans la table « Aptitudes du Rôdeur ». Ces sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements de sort. Si, par exemple, vous êtes un Rôdeur de niveau 5, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de Rôdeur du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau, répartis à votre guise.

Si une autre aptitude de Rôdeur vous octroie des sorts toujours préparés, ces sorts ne sont pas décomptés du nombre de sorts que vous pouvez préparer avec la présente aptitude, mais ils sont considérés pour vous comme des sorts de Rôdeur.

**Modification des sorts préparés.** Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer l'un des sorts de votre liste par un autre sort de Rôdeur pour lequel vous disposez d'emplacements de sort.

**Caractéristique d'incantation.** La Sagesse est la caractéristique d'incantation de vos sorts de Rôdeur.

**Focaliseur d'incantation.** Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique comme focaliseur d'incantation de vos sorts de Rôdeur.

## Niveau I : Ennemi juré

Le sort *marque du chasseur* est toujours préparé pour vous. Vous pouvez le lancer deux fois sans dépenser d'emplacement de sort, et vous récupérez toutes les utilisations de cette aptitude en terminant un Repos long.

Le nombre de fois où vous pouvez lancer ce sort sans dépenser d'emplacement de sort augmente à mesure que vous gagnez des niveaux de Rôdeur, comme spécifié dans la colonne Ennemi juré de la table « Aptitudes du Rôdeur ».

## Niveau I : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la propriété Botte de deux types d'arme de votre choix parmi celles dont vous avez la maîtrise, par exemple l'arc long et l'épée courte.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer le type d'arme que vous avez choisi. Vous pourriez par exemple décider d'opter pour les propriétés Bottes du cimenterre et de l'épée longue.

## Niveau 2 : Fin explorateur

Vos voyages incessants vous ont permis de recevoir les bénéfices suivants.

**Expertise.** Choisissez l'une de vos maîtrises de compétence ne bénéficiant pas de l'Expertise. Vous recevez l'Expertise dans cette compétence.

**Langues.** Vous connaissez deux langues de votre choix dans les tables des langues de la section « Création de personnage ».

## Niveau 2 : Style de combat

Vous recevez le don de Style de combat de votre choix (cf. « Dons » pour la liste des dons). Au lieu de choisir l'un de ces dons, vous pouvez choisir l'option ci-dessous.

**Combattant druidique.** Vous apprenez deux sorts mineurs de Druide de votre choix (la liste des sorts de Druide est consultable dans la section de cette classe). *Assistance* et *poussière d'étoile* sont recommandés. Les sorts mineurs choisis sont considérés pour vous comme des sorts de Rôdeur, et la Sagesse est la caractéristique d'incantation associée. Chaque fois que vous recevez un niveau de Rôdeur, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre sort mineur de Druide.

## Niveau 3 : Sous-classe de Rôdeur

Vous recevez la sous-classe de Rôdeur de votre choix. La sous-classe Chasseur est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Rôdeur. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Rôdeur.

## Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Rôdeur 8, 12 et 16.

## Niveau 5 : Attaque supplémentaire

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

## Niveau 6 : Arpenteur

Votre Vitesse augmente de 3 m tant que vous ne portez pas d'armure lourde. Vous disposez en outre d'une Vitesse d'escalade et de nage égales à votre valeur de Vitesse.

## Niveau 9 : Expertise

Choisissez deux de vos maîtrises de compétence ne bénéficiant pas de l'Expertise. Vous recevez l'Expertise dans ces compétences.

## Niveau 10 : Infatigable

Les forces primitives vous soutiennent désormais lors de vos périples, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

**Points de vie temporaires.** Au prix de l'action Magie, vous pouvez vous octroyer un nombre de points de vie temporaires égal à  $1d8 +$  votre modificateur de Sagesse (minimum +1). Vous pouvez recourir à cette action autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum d'une fois) et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

**Diminuer l'Épuisement.** Chaque fois que vous terminez un Repos court, votre éventuel niveau d'Épuisement diminue de 1.

## Niveau 13 : Chasseur implacable

Subir des dégâts ne peut pas briser votre Concentration sur *marque du chasseur*.

## Niveau 14 : Voile de la nature

Vous invoquez les esprits de la nature afin de vous cacher magiquement. Par une action Bonus, vous pouvez vous octroyer l'état Invisible jusqu'à la fin de votre tour suivant.

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

## Niveau 17 : Chasseur précis

Vous recevez l'Avantage à vos jets d'attaque contre la créature affectée par votre *marque du chasseur*.

## Niveau 18 : Sens sauvages

Fort d'un lien étroit avec les forces de la nature, vous jouissez de la Vision aveugle dans un rayon de 9 m.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de Déplacement dimensionnel est recommandé.

## Niveau 20 : Tueur implacable

Le dé de dégâts de votre *marque du chasseur* passe de d6 à d10.

## Liste des sorts de Rôdeur

Cette section présente la liste de sorts du Rôdeur. Les sorts sont classés par niveau, puis par ordre alphabétique, et l'école de magie à laquelle ils appartiennent est indiquée. En colonne Spécial, C signifie que le sort nécessite la Concentration, R qu'il s'agit d'un rituel et M qu'il nécessite une composante matérielle spécifique.

### Sorts de Rôdeur du 1<sup>er</sup> niveau

Sort	École	Spécial
alarme	Abjuration	R
amitié avec les animaux	Enchantement	—
baies nourricières	Invocation	—
communication avec les animaux	Divination	R
détection de la magie	Divination	C, R
détection du poison et des maladies	Divination	C, R
enchevêtrement	Invocation	C
frappe piégeuse	Invocation	C
grande foulée	Transmutation	—
marque du chasseur	Divination	C
nappe de brouillard	Invocation	C
saut	Transmutation	—
soins	Abjuration	—

### Sorts de Rôdeur du 2<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
aide	Abjuration	—
arme magique	Transmutation	—
bourrasque	Évocation	C
croissance d'épines	Transmutation	C
amélioration de caractéristique	Transmutation	C
détection des pièges	Divination	—
localisation d'animaux ou de plantes	Divination	R
localisation d'objet	Divination	C
messager animal	Enchantement	R
passage sans trace	Abjuration	C
peau d'écorce	Transmutation	—
protection contre le poison	Abjuration	—
restauration partielle	Abjuration	—
silence	Illusion	C, R
vision dans le noir	Transmutation	—

### Sorts de Rôdeur du 3<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
antidétection	Abjuration	M
communication avec les plantes	Transmutation	—
croissance végétale	Transmutation	—
dissipation de la magie	Abjuration	—
fusion dans la pierre	Transmutation	R
invocation d'animaux	Invocation	C
lumière du jour	Évocation	—
marche sur l'onde	Transmutation	R
mur de vent	Évocation	C
protection contre l'énergie	Abjuration	C
respiration aquatique	Transmutation	R
retour à la vie	Nécromancie	M

### Sorts de Rôdeur du 4<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
domination de bête	Enchantement	C
invocation d'êtres sylvestres	Invocation	C
liberté de mouvement	Abjuration	—
localisation de créature	Divination	C
peau de pierre	Transmutation	C, M

### Sorts de Rôdeur du 5<sup>e</sup> niveau

Sort	École	Spécial
communion avec la nature	Divination	R
passage par les arbres	Invocation	C
restauration suprême	Abjuration	M

## Sous-classe de Rôdeur : Chasseur

Protégez la nature et les braves gens de la destruction

Vous traquez des proies en pleine nature ou ailleurs, utilisant vos capacités de chasseur pour protéger la faune, la flore et les braves gens partout où menacent les forces de la destruction.

### Niveau 3 : Savoir du Chasseur

Vous faites appel aux forces de la nature pour révéler les forces et faiblesses de votre proie. Lorsqu'une créature est marquée par votre *marque du chasseur*, vous savez si cette créature dispose d'Immunités, de Résistances ou de Vulnérabilités, et le cas échéant, vous en connaissez la teneur.

## Niveau 3 : Proie du chasseur

Vous recevez l'une des aptitudes suivantes au choix. Chaque fois que vous terminez un Repos court ou long, vous pouvez remplacer l'option choisie par l'autre.

**Briseur de hordes.** Une fois à chacun de vos tours quand vous effectuez une attaque avec arme, vous pouvez effectuer une nouvelle attaque avec la même arme contre une créature différente dans un rayon de 1,50 m de la cible initiale et à portée de cette arme, à condition de ne pas l'avoir déjà attaquée ce tour-ci.

**Goût du sang.** Votre ténacité vient à bout des ennemis les plus robustes. Lorsque vous touchez une créature avec une arme, celle-ci inflige 1d8 dégâts supplémentaires à la cible s'il lui manque des points de vie. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une seule fois par tour.

## Niveau 7 : Tactiques défensives

Vous recevez l'une des aptitudes suivantes au choix. Chaque fois que vous terminez un Repos court ou long, vous pouvez remplacer l'option choisie par l'autre.

**Cauchemar de la horde.** Les attaques d'Opportunité contre vous subissent le Désavantage.

**Défense contre les attaques multiples.** Lorsqu'une créature vous touche avec un jet d'attaque, cette créature subit le Désavantage à tous ses autres jets d'attaque contre vous pendant ce tour.

## Niveau 11 : Proie du chasseur supérieure

Une fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts à une créature marquée par votre *marque du chasseur*, vous pouvez également infliger les dégâts supplémentaires de ce sort à une créature différente que vous voyez dans un rayon de 9 m de la première.

## Niveau 15 : Défense de chasseur supérieure

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour vous octroyer la Résistance aux éventuels autres dégâts du même type jusqu'à la fin de ce tour.

# Roublard

## Traits de base du Roublard

Caractéristique principale	Dextérité
Dé de vie	d8 par niveau de Roublard
Maîtrise des jets de sauvegarde	Dextérité et Intelligence
Maîtrises de compétence	4 au choix parmi : Acrobaties, Athlétisme, Discréption, Escamotage, Intimidation, Intuition, Investigation, Perception, Persuasion et Tromperie
Maîtrises d'arme	Armes courantes et armes de guerre dotées de la propriété Finesse ou Légère
Maîtrises d'outils	Outils de voleur
Formation aux armures	Armures légères
Équipement de départ	Choisissez A ou B : (A) Armure de cuir, 2 dagues, épée courte, arc court, 20 flèches, carquois, outils de voleur, paquetage de cambrioleur et 8 po ; ou (B) 100 po

## Aptitudes du Roublard

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes de classe	Attaque sournoise
1	+2	Argot des voleurs, Attaque sournoise, Bottes d'arme, Expertise	1d6
2	+2	Ruse	1d6
3	+2	Sous-classe de Roublard, Visée appliquée	2d6
4	+2	Amélioration de caractéristique	2d6
5	+3	Frappe malicieuse, Esquive instinctive	3d6
6	+3	Expertise	3d6
7	+3	Esquive totale, Savoir-faire	4d6
8	+3	Amélioration de caractéristique	4d6
9	+4	Aptitude de sous-classe	5d6
10	+4	Amélioration de caractéristique	5d6
11	+4	Frappe malicieuse améliorée	6d6
12	+4	Amélioration de caractéristique	6d6
13	+5	Aptitude de sous-classe	7d6
14	+5	Coups vicieux	7d6
15	+5	Esprit fuyant	8d6
16	+5	Amélioration de caractéristique	8d6
17	+6	Aptitude de sous-classe	9d6
18	+6	Insaisissable	9d6
19	+6	Faveur épique	10d6
20	+6	Coup de chance	10d6

## Devenir Roublard...

### En tant que personnage de niveau I

- Recevez tous les traits de l'encadré Traits de base du Roublard.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Roublard, qui figurent dans la table « Aptitudes du Roublard ».

### En tant que personnage multiclassé

- Recevez les traits suivants de l'encadré Traits de base du Roublard : Dé de vie, maîtrise d'une compétence de votre choix dans la liste des compétences du Roublard, maîtrise des outils de voleur et formation aux armures légères.
- Recevez les aptitudes de niveau 1 du Roublard, qui figurent dans la table « Aptitudes du Roublard ».

## Aptitudes de classe du Roublard

En tant que Roublard, vous recevez les aptitudes de classe ci-après lorsque vous atteignez les niveaux de Roublard spécifiés. Ces aptitudes sont répertoriées dans la table « Aptitudes du Roublard ».

### Niveau I : Expertise

Vous recevez l'Expertise dans deux de vos maîtrises de compétence au choix. Escamotage et Discréption sont recommandés si vous en avez la maîtrise.

Au niveau 6 de Roublard, vous recevez l'Expertise dans deux maîtrises de compétences supplémentaires au choix.

## Niveau I : Attaque sournoise

Vous savez porter des attaques qui exploitent subtilement les baisses d'attention de l'adversaire. Une fois par tour et à condition que l'attaque soit portée avec une arme dotée de la propriété Finesse ou À distance, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec un jet d'attaque pour lequel vous avez l'Avantage. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que celui de l'arme.

Vous n'avez pas besoin d'avoir l'Avantage au jet d'attaque si au moins l'un de vos alliés se trouve dans un rayon de 1,50 m de la cible, à condition que cet allié ne subisse pas l'état Neutralisé et que vous ne soyez pas désavantagé au jet d'attaque.

Ces dégâts supplémentaires augmentent à mesure que vous gagnez des niveaux de Roublard, comme l'indique la colonne Attaque sournoise de la table « Aptitudes du Roublard ».

## Niveau I : Argot des voleurs

Vous avez appris diverses langues auprès des communautés dans lesquelles vous avez fait vos armes de Roublard. Vous connaissez l'argot des voleurs et une autre langue, que vous choisissez dans les tables des langues de la section « Création de personnage ».

## Niveau I : Bottes d'arme

Votre entraînement martial vous permet de recourir à la propriété Botte de deux types d'arme de votre choix parmi celles dont vous avez la maîtrise, par exemple la dague et l'arc court.

Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez changer le type d'arme que vous avez choisi. Vous pourriez par exemple décider d'opter pour les propriétés Bottes du cimenterre et de l'épée courte.

## Niveau 2 : Ruse

Votre esprit vif et votre agilité vous permettent d'agir et de filer promptement. À votre tour, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes par une action Bonus : Désengagement, Furtivité ou Pointe.

## Niveau 3 : Sous-classe de Roublard

Vous recevez la sous-classe de Roublard de votre choix. La sous-classe Voleur est détaillée après la description de cette classe. Une sous-classe est une spécialisation qui vous octroie des aptitudes à certains niveaux de Roublard. Pour le reste de votre carrière, vous bénéficiez de chacune des aptitudes de la sous-classe choisie, à concurrence de votre niveau actuel de Roublard.

## Niveau 3 : Visée appliquée

Par une action Bonus, vous vous octroyez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque du tour. Vous ne pouvez recourir à cette aptitude que si vous ne vous êtes pas déplacé à ce tour, et votre Vitesse est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour.

## Niveau 4 : Amélioration de caractéristique

Vous recevez le don Amélioration de caractéristique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Vous recevez de nouveau cette aptitude aux niveaux de Roublard 8, 10, 12 et 16.

## Niveau 5 : Frappe malicieuse

Vous avez mis au point des façons astucieuses d'utiliser votre Attaque sournoise. Lorsque vous infligez des dégâts d'Attaque sournoise, vous pouvez ajouter l'un des effets de Frappe malicieuse ci-après. Chaque effet présente un coût exprimé en dé, qui correspond au nombre de dés d'Attaque sournoise auquel vous renoncez pour ajouter cet effet. Vous retirez le ou les dés avant le lancer, et l'effet se produit immédiatement après que les dégâts de l'attaque ont été infligés. Si, par exemple, vous ajoutez l'effet Poison, retirez 1d6 aux dégâts d'Attaque sournoise avant le lancer.

Si un effet de Frappe malicieuse entraîne un jet de sauvegarde, le DD est égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise.

**Croc-en-jambe (coût : 1d6).** Si la cible est une de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre.

**Poison (coût : 1d6).** Vous ajoutez une toxine à votre coup, contraignant la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible subit l'état Empoisonné pendant 1 minute. La cible réitere le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet Empoisonné sur elle-même en cas de réussite.

Pour recourir à cet effet, vous devez avoir un matériel d'empoisonneur sur vous.

**Repli (coût : 1d6).** Aussitôt après l'attaque, vous vous déplacez à concurrence de la moitié de votre Vitesse sans provoquer d'attaques d'Opportunité.

## Niveau 5 : Esquive instinctive

Lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec un jet d'attaque, vous pouvez jouer votre Réaction pour réduire de moitié les dégâts de cette attaque (arrondir à l'inférieur).

## Niveau 7 : Esquive totale

Votre agilité vous permet d'esquiver certains dangers. Quand vous êtes soumis à un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez aucun dégât en cas de sauvegarde réussie, et seulement la moitié en cas d'échec. Vous ne pouvez pas recourir à cette aptitude si vous subissez l'état Neutralisé.

## Niveau 7 : Savoir-faire

Chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique qui repose sur une compétence ou un outil dont vous avez la maîtrise, tout résultat inférieur ou égal à 9 sur le d20 est considéré comme un 10.

## Niveau 11 : Frappe malicieuse améliorée

Vous pouvez utiliser jusqu'à deux effets de Frappe malicieuse lorsque vous infligez des dégâts d'Attaque sournoise, en acquittant le coût en dés pour chaque effet.

## Niveau 14 : Coups vicieux

Vous avez appris de nouveaux coups bas pour « agrémenter » votre Attaque sournoise. Les effets ci-après figurent désormais dans vos options de Frappe malicieuse.

**Assommer (coût : 6d6).** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, faute de quoi elle subit l'état Inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'état Inconscient sur elle-même en cas de réussite.

**Aveugler (coût : 3d6).** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, faute de quoi elle subit l'état Aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant.

**Hébéter (coût : 2d6).** La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution faute de quoi, à son tour suivant, elle ne pourra entreprendre que l'une des actions ci-après : déplacement, action ou action Bonus.

## Niveau 15 : Esprit fuyant

Votre esprit retors est particulièrement difficile à contrôler. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme.

## Niveau 18 : Insaisissable

Vous êtes tellement agile que vos assaillants ont rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque ne peut avoir l'Avantage contre vous si vous ne subissez pas l'état Neutralisé.

## Niveau 19 : Faveur épique

Vous recevez un don de Faveur épique (cf. « Dons ») ou un autre don de votre choix pour lequel vous remplissez les conditions. Faveur de l'esprit nocturne est recommandé.

## Niveau 20 : Coup de chance

Vous avez le chic pour réussir quand l'enjeu est de taille. Si vous ratez un Test d20, vous pouvez transformer le résultat du jet en 20.

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

## Sous-classe de Roublard : Voleur

*Chassez les trésors dans la peau de l'aventurier classique*

Mélange de cambrioleur, de chasseur de trésor et d'explorateur, vous êtes la parfaite incarnation de l'aventurier. En plus d'améliorer votre agilité et votre discréetion, vous recevez des aptitudes utiles pour l'exploration des ruines et tirer le meilleur parti des objets magiques que vous y trouvez.

## Niveau 3 : Mains lestes

Par une action Bonus, vous effectuez l'une des choses suivantes :

**Escamotage.** Effectuez un test de Dextérité (Escamotage) pour crocheter une serrure, désamorcer un piège avec les outils de voleur ou faire les poches.

**Utilisation d'objet.** Effectuez l'action Utilisation ou Magie pour utiliser un objet magique qui nécessite cette action.

## Niveau 3 : Monte-en-l'air

Rompu à l'accès aux endroits difficiles, vous recevez les bénéfices ci-après.

**Escaladeur.** Vous recevez une Vitesse d'escalade égale à votre Vitesse.

**Sauteur.** Vous pouvez déterminer votre distance de saut en utilisant votre Dextérité plutôt que votre Force.

## Niveau 9 : Furtivité suprême

Vous recevez l'option de Frappe malicieuse suivante.

**Attaque furtive (coût : 1d6).** Si vous jouissez de l'état Invisible consécutif à l'action Furtivité, l'attaque ne met pas fin à cet état à condition que vous terminiez le tour derrière un Abri supérieur ou un Abri total.

## Niveau 13 : Utilisation d'objets magiques

Vous avez appris à tirer le meilleur parti des objets magiques, ce qui vous octroie les bénéfices suivants.

**Charges.** Chaque fois que vous utilisez une propriété d'objet magique qui dépense des charges, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, vous utilisez la propriété sans dépenser la moindre charge.

**Harmonisation.** Vous pouvez être harmonisé avec un maximum de quatre objets à la fois.

**Parchemins.** Vous pouvez utiliser n'importe quel *parchemin de sort*, en recourant à l'Intelligence comme caractéristique d'incantation pour le sort qui y est inscrit. Si ce sort est un sort mineur ou un sort du 1<sup>er</sup> niveau, vous le lancez à coup sûr. Si le parchemin contient un sort de niveau supérieur, vous devez au préalable réussir un test d'Intelligence (Arcanes) (DD 10 + le niveau du sort). En cas de réussite, vous lancez le sort inscrit sur le parchemin. En cas d'échec, le parchemin se désintègre.

## Niveau 17 : Réflexes de voleur

Vous avez acquis l'art de tendre une embuscade et d'échapper au danger promptement. Vous pouvez jouer deux tours lors du premier round de chaque combat. Vous jouez votre premier tour à votre rang d'Initiative normal et votre deuxième tour à ce même rang moins 10.

# Origines des personnages

## Historiques de personnage

L'historique de votre personnage est un ensemble d'éléments disparates qui symbolise le lieu et l'occupation de votre héros en herbe avant qu'il embrasse la carrière d'aventurier.

### Éléments d'historique

Chaque historique comprend les éléments ci-après.

#### Valeurs de caractéristique

L'historique répertorie trois des valeurs de caractéristique de votre personnage. Augmentez l'une d'elles de 2 et une autre de 1, ou augmentez les trois valeurs de 1. Ces augmentations ne peuvent en aucun cas porter une valeur au-dessus de 20.

#### Don

Chaque historique octroie à votre personnage un don d'origines spécifique (les dons sont détaillés à la section « Dons »).

#### Maîtrises de compétence

Chaque historique octroie à votre personnage la maîtrise de deux compétences.

#### Maîtrise d'outils

Chaque historique confère au personnage la maîtrise d'un outil : soit un outil spécifique, soit un outil choisi dans la panoplie des outils d'artisan. Les outils sont détaillés à la section « Équipement ».

#### Équipement

Chaque historique offre le choix entre un ensemble d'équipement ou 50 po.

## Description des historiques

### Acolyte

**Valeurs de caractéristique :** Intelligence, Sagesse, Charisme

**Don :** Initié à la magie (Clerc) (cf. « Dons »)

**Maîtrises de compétence :** Intuition et Religion

**Maîtrise d'outils :** matériel de calligraphe

**Équipement :** Choisissez A ou B : (A) Matériel de calligraphie, livre (de prières), symbole sacré, parchemin (10 feuilles), robe, 8 po ; ou (B) 50 po

### Criminel

**Valeurs de caractéristique :** Dextérité, Constitution, Intelligence

**Don :** Vigilant (cf. « Dons »)

**Maîtrises de compétence :** Discrétion et Escamotage

**Maîtrise d'outils :** outils de voleur

**Équipement :** Choisissez A ou B : (A) 2 dagues, outils de voleur, 2 bourses, pied-de-biche, tenue de voyage, 16 po ; ou (B) 50 po

### Sage

**Valeurs de caractéristique :** Constitution, Intelligence, Sagesse

**Don :** Initié à la magie (Magicien) (cf. « Dons »)

**Maîtrises de compétence :** Arcanes et Histoire

**Maîtrise d'outils :** matériel de calligraphe

**Équipement :** Choisissez A ou B : (A) Bâton de combat, matériel de calligraphe, livre (d'histoire), parchemin (8 feuilles), robe, 8 po ; ou (B) 50 po

### Soldat

**Valeurs de caractéristique :** Force, Dextérité, Constitution

**Don :** Sauvagerie martiale (cf. « Dons »)

**Maîtrises de compétence :** Athlétisme et Intimidation

**Maîtrise d'outils :** Choisissez un type de boîte de jeux (cf. « Équipement »)

**Équipement :** Choisissez A ou B : (A) Arc court + 20 flèches, carquois, lance, boîte de jeux (du même type que ci-dessus), trousse de soins, tenue de voyage, 14 po ; ou (B) 50 po

## Espèces des personnages

Lorsque vous choisissez l'espèce de votre personnage, vous déterminez s'il est humain ou appartient à une espèce fantastique, comme drakéide ou gnome.

Les peuples du multivers proviennent de mondes très différents et comprennent maintes formes de vie intelligentes. L'espèce d'un personnage-joueur est l'ensemble des traits de jeu que l'aventurier reçoit en choisissant d'incarner l'une ou l'autre de ces formes de vie.

Certaines espèces puissent leurs origines dans un seul monde, plan d'existence ou dieu, tandis que d'autres sont apparues simultanément sur plusieurs mondes. Quelle que soit la genèse d'une espèce, ses membres se sont répandus dans le multivers et ont façonné des cultures distinctes.

Les membres de la plupart des espèces vivent environ 80 ans, sauf exceptions mentionnées dans le texte sur les espèces de la section « Origines des personnages ». Quelle que soit leur longévité, les membres de toutes les espèces atteignent la maturité physique à peu près au même âge. Votre personnage peut avoir n'importe quel âge pourvu qu'il ne dépasse pas l'espérance de vie propre à son espèce.

### Éléments d'une espèce

Le fait d'appartenir à une espèce inclut les éléments ci-après.

## Type de créature

L'espèce d'un personnage détermine son type de créature, qui est décrit dans « Glossaire de règles ». Toutes les espèces présentées dans « Origines des personnages » sont Humanoïdes ; des espèces non Humanoïdes jouables figurent dans d'autres ouvrages.

## Cat. de taille

L'espèce de votre personnage détermine sa catégorie de taille. Les individus d'une même espèce couvrent un large éventail de tailles, et certaines présentent une telle diversité de gabarits que vous pouvez choisir si votre personnage est de taille P ou de taille M.

## Vitesse

L'espèce de votre personnage détermine sa Vitesse.

## Traits spéciaux

Chaque espèce confère au personnage des traits spéciaux : des caractéristiques uniques basées sur la physiologie ou la nature magique de l'espèce considérée. Lorsque vous choisissez une espèce, votre personnage reçoit tous les traits spéciaux indiqués pour celle-ci. Certains traits impliquent d'opérer un choix parmi plusieurs options.

## Description des espèces

### Drakéide

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,50 m et 2,10 m)

Vitesse : 9 m

En tant que drakéide, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Ascendance draconique.** Votre lignée remonte à un géniteur dragon. Choisissez le type de dragon dans la table « Ancêtres draconiques ». Ce choix affecte vos traits Souffle et Résistance aux dégâts, ainsi que votre apparence.

### Ancêtres draconiques

Type de Dragon	Type de dégâts	Type de Dragon	Type de dégâts
Airain	Feu	Cuivre	Acide
Argent	Froid	Noir	Acide
Blanc	Froid	Or	Feu
Bleu	Foudre	Rouge	Feu
Bronze	Foudre	Vert	Poison

**Résistance aux dégâts.** Vous bénéficiez de la résistance au type de dégâts déterminé par votre trait Ascendance draconique.

**Souffle.** Lorsque vous entreprenez l'action Attaque à votre tour, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par une expiration d'énergie magique sous la forme d'un Cône de 4,50 m ou d'une Ligne de 9 m de long et 1,50 m de large (choisissez la forme à chaque

fois). Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit 1d10 dégâts du type déterminé par votre trait Ascendance draconique. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Vous pouvez recourir à ce Souffle autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

**Vision dans le noir.** Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

**Vol draconique.** Lorsque vous atteignez le niveau de personnage 5, vous pouvez canaliser la magie draconique pour vous octroyer le vol de façon temporaire. Par une action Bonus, il vous pousse des ailes spectrales dans le dos qui persistent 10 minutes ou jusqu'à ce que vous rétractiez ces ailes (pas d'action requise) ou subissiez l'état Neutralisé. Pour toute la durée, vous disposez d'une Vitesse de vol égale à votre Vitesse. Ces ailes semblent être faites de la même énergie que votre souffle. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

### Elfe

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,50 m et 1,80 m)

Vitesse : 9 m

En tant qu'elfe, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Ascendance féerique.** Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Charmé ou à y mettre un terme.

**Lignage elfique.** Vous appartenez à un lignage qui vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez-en un dans la table « Lignages elfiques ». Vous recevez le bénéfice du niveau 1 de ce lignage.

Lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 3 et 5, vous apprenez un sort de niveau supérieur, comme indiqué sur la table. Ce sort est toujours considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez également le lancer avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat.

L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection du lignage).

**Sens aiguisés.** Vous bénéficiez de la maîtrise de la compétence Intuition, Perception ou Survie au choix.

**Transe.** Vous passez de sommeil et la magie ne peut pas vous endormir. Vous pouvez terminer un Repos long en 4 heures si vous les passez en transe méditative durant laquelle vous restez en éveil.

## Lignages elfiques

Lignage	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Drow	La portée de votre Vision dans le noir passe à 36 m. Vous connaissez également le sort mineur <i>lumières dansantes</i> .	lueurs féeriques	ténèbres
Elfe sylvestre	Votre Vitesse passe à 10,50 m. Vous connaissez également le sort mineur <i>druidisme</i> .	grande foulée	passage sans trace
Haut-elfe	Vous connaissez le sort mineur <i>prestidigitation</i> . Chaque fois que vous terminez un Repos long, vous pouvez remplacer ce sort mineur par un autre sort mineur de la liste de sorts du Magicien.	détection de la magie	foulée brumeuse

**Vision dans le noir.** Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

## Gnome

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : P (petite, entre 90 cm et 1,20 m)

Vitesse : 9 m

En tant que gnome, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Lignage gnome.** Vous appartenez à un lignage qui vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez l'une des options ci-après ; quelle que soit celle que vous choisissez, l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection du lignage) :

**Gnome des forêts.** Vous connaissez le sort mineur *illusion mineure*. Le sort *communication avec les animaux* est en outre considéré pour vous comme toujours préparé. Vous pouvez le lancer sans emplacement de sort autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long. Vous pouvez en outre dépenser les emplacements de sort adaptés dont vous disposez pour lancer ce sort.

**Gnome des roches.** Vous connaissez les sorts mineurs *prestidigitation* et *réparation*. Vous pouvez en outre consacrer 10 minutes à lancer *prestidigitation* pour créer un appareil mécanique de taille TP (CA 5, 1 pv) tel qu'un jouet, un allume-feu ou une boîte à musique. Lorsque vous créez l'appareil, vous déterminez sa fonction en choisissant un effet parmi ceux de *prestidigitation* ; l'appareil produit cet effet chaque fois que vous-même ou une autre créature entreprenez une action Bonus pour l'activer par simple contact. Lorsque l'effet choisi comporte des options, vous devez en choisir une pour l'appareil à sa création. Si vous choisissez l'effet « allumage-extinction » du sort, par exemple, vous devez déterminer si l'appareil allume ou éteint le feu ; il ne peut pas faire les deux. Vous pouvez avoir trois appareils actifs de ce type à la fois, et chacun tombe en morceaux 8 heures après sa création ou lorsque vous le démanez par simple contact en entretenant l'action Utilisation.

**Ruse gnome.** Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

**Vision dans le noir.** Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

## Goliath

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 2,10 m et 2,40 m)

Vitesse : 10,50 m

En tant que goliath, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Ascendance gigante.** Vous êtes un lointain descendant des géants. Choisissez l'un des bénéfices ci-après, une faveur surnaturelle liée à vos ancêtres ; vous pouvez recourir à ce bénéfice autant de fois que votre bonus de maîtrise et récupérez ce quota en terminant un Repos long :

**Brûlure ignée (géants du feu).** Lorsque vous touchez une cible avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez infliger 1d10 dégâts de feu supplémentaires à cette cible.

**Endurance de la pierre (géants des pierres).**

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez jouer votre Réaction pour lancer 1d12. Ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat du dé et réduisez les dégâts de la somme obtenue.

**Froid mordant (géants du givre).** Lorsque vous touchez une cible avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez infliger 1d6 dégâts de froid supplémentaires à cette cible et réduire sa vitesse de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

**Renversement des coteaux (géants des collines).**

Lorsque vous touchez une créature de taille G ou inférieure avec un jet d'attaque et lui infligez des dégâts, vous pouvez faire subir à cette cible l'état À terre.

**Saut des nuées (géants des nuages).** Par une action Bonus, vous pouvez vous téléporter magiquement d'un maximum de 9 m dans un espace inoccupé que vous voyez.

**Tonnerre des cieux (géants des tempêtes).** Lorsque vous subissez des dégâts de la part d'une créature dans un rayon de 18 m, vous pouvez jouer votre Réaction pour lui infliger 1d8 dégâts de tonnerre.

**Forme de géant.** À partir du niveau de personnage 5, vous pouvez changer de catégorie de taille et devenir de taille G par une action Bonus, à condition que l'espace que vous occupez soit suffisamment vaste. Cette transformation dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme (pas d'action requise). Pour toute la durée, vous avez l'Avantage aux tests de Force et votre Vitesse augmente de 3 m. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

**Forte carrure.** Vous avez l'Avantage à tous les tests de caractéristique que vous effectuez pour mettre un terme à l'état Agrippé. Votre catégorie de taille est en outre considérée comme du cran immédiatement supérieur pour ce qui est de définir votre capacité de charge.

## Halfelin

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : P (petite, entre 60 cm et 90 cm)

Vitesse : 9 m

En tant que halfelin, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Agilité halfeline.** Vous pouvez vous déplacer dans l'espace de toute créature d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre, mais ne pouvez pas vous arrêter dans le même espace que celle-ci.

**Brave.** Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Effrayé ou à y mettre un terme.

**Chance.** Lorsque vous obtenez un 1 au d20 d'un Test d20, vous pouvez relancer le dé, mais devez utiliser le nouveau résultat.

**Discrétion naturelle.** Il vous suffit d'être dans l'ombre d'une créature dont la catégorie de taille est d'au moins un cran supérieure à la vôtre pour pouvoir entreprendre l'action Furtivité.

## Humain

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 2,10 m) ou P (petite, de 60 cm à 1,20 m), à choisir lors de la sélection de l'espèce

Vitesse : 9 m

En tant qu'humain, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Compétent.** Vous recevez la maîtrise d'une compétence de votre choix.

**Ingénieux.** Vous recevez l'Inspiration héroïque chaque fois que vous terminez un Repos long.

**Polyvalent.** Vous recevez le don d'origines de votre choix (cf. « Dons »). Doué est recommandé.

## Nain

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 1,50 m)

Vitesse : 9 m

En tant que nain, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Connaissance de la pierre.** Par une action Bonus, vous recevez la Perception des vibrations à 18 m pendant 10 minutes. Cette Perception des vibrations nécessite que vous soyez sur une surface en pierre ou en contact physique avec une telle surface. Cette pierre peut être naturelle ou façonnée.

Vous pouvez recourir à cette action Bonus autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos long.

**Résistance naine.** Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous avez en outre l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné ou à y mettre un terme sur vous-même.

**Ténacité naine.** Votre maximum de points de vie augmente de 1, et augmente encore de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau.

**Vision dans le noir.** Vous disposez de la Vision dans le noir sur 36 m.

## Orc

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,80 m et 2,10 m)

Vitesse : 9 m

En tant qu'orc, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Acharnement.** Si vous tombez à 0 point de vie sans être tué sur le coup, vous pouvez en fait vous retrouver à 1 point de vie. Une fois ce trait utilisé, vous devez terminer un Repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

**Poussée d'adrénaline.** Vous pouvez entreprendre l'action Pointe par une action Bonus. Quand vous faites ainsi, vous recevez un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise.

Vous pouvez recourir à ce trait autant de fois que votre bonus de maîtrise, et récupérez ce quota en terminant un Repos court ou long.

**Vision dans le noir.** Vous disposez de la Vision dans le noir sur 36 m.

## Tieffelin

Type de créature : Humanoïde

Catégorie de taille : M (moyenne, entre 1,20 m et 2,10 m) ou P (petite, de 90 cm à 1,20 m), à choisir lors de la sélection de l'espèce

Vitesse : 9 m

En tant que tieffelin, vous disposez des traits spéciaux suivants.

**Héritage fiélon.** Votre héritage vous octroie des aptitudes surnaturelles. Choisissez un héritage dans la table Héritages fiélons. Vous recevez le bénéfice de niveau 1 de l'héritage choisi.

Lorsque vous atteignez les niveaux de personnage 3 et 5, vous apprenez un sort de niveau supérieur, comme indiqué sur la table. Ce sort est toujours

considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez également le lancer avec vos éventuels emplacements de sort de niveau adéquat.

L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts que vous lancez avec ce trait (décidez de la caractéristique lors de la sélection de l'héritage).

**Présence d'autre-monde.** Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*. Lorsque vous le lancez avec ce trait, le sort utilise la même caractéristique d'incantation que celle du trait Héritage fiélon.

**Vision dans le noir.** Vous disposez de la Vision dans le noir sur 18 m.

## Héritages fiélons

Héritage	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Abyssal	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de poison. Vous connaissez en outre le sort mineur <i>bouffée de poison</i> .	rayon empoisonné	immobilisation de personne
Chthonien	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts nécrotiques. Vous connaissez en outre le sort mineur <i>contact glacial</i> .	simulacre de vie	rayon affaiblissant
Infernal	Vous bénéficiez de la Résistance aux dégâts de feu. Vous connaissez en outre le sort mineur <i>trait de feu</i> .	représailles infernales	ténèbres

# Dons

## Description des dons

Les dons qui suivent sont organisés par catégorie : Origines, Général, Style de combat et Faveur épique, et rangés par ordre alphabétique au sein de chaque catégorie.

### Éléments d'un don

La description d'un don contient les éléments suivants, qui figurent après son intitulé.

**Catégorie.** Chaque don appartient à une catégorie, mentionnée dans le texte du don. S'il vous est demandé de choisir un don dans une catégorie spécifique, comme Origines, cette catégorie doit apparaître sous le nom du don choisi. S'il vous est demandé de choisir un don sans qu'une catégorie soit spécifiée, vous pouvez le choisir dans n'importe quelle catégorie.

**Prérequis.** Pour choisir un don, vous devez remplir les prérequis qui figurent dans sa description, sauf si une aptitude vous permet de choisir le don considéré sans conditions préalables. Si un prérequis fait mention d'une classe, vous devez avoir au moins 1 niveau dans cette classe pour sélectionner ce don.

**Bénéfices.** Les bénéfices d'un don sont passés en revue après la liste des prérequis. Si vous disposez d'un don, vous recevez ses bénéfices.

**Répétable.** Un don ne peut être sélectionné qu'une seule fois, sauf si la mention « Répétable » indique le contraire.

### Dons d'origines

#### Doué

*Don d'origines*

Vous recevez la maîtrise d'une combinaison au choix de trois compétences ou outils.

**Répétable.** Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois.

#### Initié à la magie

*Don d'origines*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Deux sorts mineurs.** Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix issus de la liste de sorts du Clerc, du Druide ou du Magicien. L'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour les sorts de ce don (décidez laquelle à l'acquisition du don).

**Sort du 1<sup>er</sup> niveau.** Choisissez un sort du 1<sup>er</sup> niveau dans la même liste de sorts où vous avez choisi les sorts mineurs de ce don. Ce sort est toujours considéré comme préparé pour vous. Vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort et récupérez cette aptitude en terminant un Repos long. Vous pouvez aussi lancer ce même sort avec vos éventuels emplacements de sort.

**Changement de sort.** Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez remplacer l'un des sorts choisis dans le cadre de ce don par un autre sort du même niveau figurant dans la liste de sorts choisie.

**Répétable.** Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois, mais devez choisir une liste de sorts différente à chaque fois.

#### Sauvagerie martiale

*Don d'origines*

Vous êtes formé à porter des coups dévastateurs. Une fois par tour, lorsque vous touchez une cible avec une arme, vous pouvez lancer deux fois les dés de dégâts de l'arme et utiliser l'un ou l'autre résultat contre la cible.

#### Vigilant

*Don d'origines*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Maîtrise de l'Initiative.** Lorsque vous jouez l'Initiative, ajoutez votre bonus de maîtrise au jet.

**Échange d'Initiative.** Aussitôt après avoir joué l'Initiative, vous pouvez échanger votre Initiative avec celle d'un allié volontaire pour le combat à venir. Un tel échange est impossible si vous-même ou l'allié désigné subissez l'état Neutralisé.

### Dons généraux

#### Amélioration de caractéristique

*Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur)*

Augmentez de 2 la valeur de caractéristique de votre choix, ou augmentez de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Ce don ne peut pas porter une valeur de caractéristique au-delà de 20.

**Répétable.** Vous pouvez sélectionner ce don plus d'une fois.

#### Empoigneur

*Don général (prérequis : niveau 4 ou supérieur, Force ou Dextérité 13 ou plus)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.

**Frappe et empoignade.** Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues dans le cadre de l'action Attaque à votre tour, vous pouvez recourir simultanément aux options Dégâts et Lutte. Vous ne pouvez recourir à ce bénéfice qu'une seule fois par tour.

**Attaque avec avantage.** Vous avez l'Avantage aux jets d'attaque contre une créature à laquelle vous imposez l'état Agrippé.

**Lutteur rapide.** Votre Vitesse n'est pas réduite de moitié lorsque vous déplacez une créature à laquelle vous imposez l'état Agrippé, à condition que cette créature soit de votre taille ou d'une catégorie inférieure.

## Dons de Style de combat

### Archerie

*Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)*

Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

### Armes à deux mains

*Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)*

Lorsque vous lancez les dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps tenue à deux mains, vous pouvez considérer tous les 1 et 2 obtenus aux dés de dégâts comme des 3. Pour que vous puissiez recevoir ce bénéfice, l'arme doit afficher la propriété Deux mains ou Polyvalente.

### Combat à deux armes

*Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)*

Lorsque vous effectuez une attaque supplémentaire résultant de l'emploi d'une arme avec la propriété Légère, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de cette attaque si vous ne l'ajoutiez pas déjà.

### Défense

*Don de Style de combat (prérequis : aptitude Style de combat)*

Tant que vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde, vous recevez un bonus de +1 à la Classe d'armure.

## Dons de faveur épique

### Faveur d'attaque irrésistible

*Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

**Défenses surmontées.** Les dégâts contondants, perforants et tranchants que vous infligez ne sont pas affectés par la Résistance.

**Frappe écrasante.** Lorsque vous obtenez un 20 au d20 d'un jet d'attaque, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires à la cible à hauteur de la valeur de caractéristique augmentée par ce don. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que celui de l'attaque.

### Faveur de déplacement dimensionnel

*Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

**Entrechats dimensionnels.** Aussitôt après avoir effectué l'action Attaque ou Magie, vous pouvez vous téléporter d'un maximum de 9 m dans un espace inocupé que vous voyez.

### Faveur de l'esprit nocturne

*Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

**Fusion avec l'ombre.** Tant vous êtes dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous pouvez vous octroyer l'état Invisible par une action Bonus. Cet état prend fin aussitôt après que vous avez entrepris une action, une action Bonus ou joué votre Réaction.

**Forme ombreuse.** Tant que vous êtes dans une zone de Lumière faible ou de Ténèbres, vous avez la Résistance à tous les dégâts hormis les dégâts psychiques et radiants.

### Faveur de prouesse martiale

*Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

**Visée infaillible.** Lorsque vous échouez à un jet d'attaque, vous pouvez décider que cette attaque touche. Une fois ce bénéfice utilisé, vous ne pouvez plus y recourir jusqu'au début de votre tour suivant.

### Faveur de mémoire magique

*Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur, aptitude Sorts)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

**Incantation gratuite.** Chaque fois que vous lancez un sort avec un emplacement de sort du 1<sup>er</sup> au 4<sup>e</sup> niveau, lancez 1d4. Si le résultat obtenu est égal au niveau de l'emplacement, celui-ci n'est pas dépensé.

## **Faveur de Vision lucide**

*Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

**Vision lucide.** Vous disposez de la Vision lucide sur 18 m.

## **Faveur du destin**

*Don de faveur épique (prérequis : niveau 19 ou supérieur)*

Vous recevez les bénéfices suivants.

**Augmentation de caractéristique.** Une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 1, jusqu'à un maximum de 30.

**Destin aiguillé.** Lorsque vous-même ou une autre créature dans un rayon de 18 m réussissez ou échouez à un Test d20, vous pouvez lancer 2d4 et appliquer le total obtenu comme bonus ou malus au résultat du d20. Une fois ce bénéfice utilisé, vous devez jouer l'Initiative ou terminer un Repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

# Équipement

## Pièces de monnaie

Les personnages accumulent de la monnaie au fil de leurs aventures, qu'ils pourront dépenser dans les boutiques, auberges et autres commerces. Ces pièces portent des noms différents, selon la valeur relative des métaux qui les composent. La table « Monnaie et valeurs » dresse la liste des pièces et de leur valeur relative par rapport à la pièce d'or, base monétaire du jeu. 100 pièces de cuivre, par exemple, valent 1 pièce d'or.

Une pièce pèse environ 10 grammes, si bien que cent pièces font un kilogramme.

### Monnaie et valeurs

Pièce	Valeur en po
Pièce de cuivre (pc)	1/100
Pièce d'argent (pa)	1/10
Pièce d'électrum (pe)	1/2
Pièce d'or (po)	1
Pièce de platine (pp)	10

## Armes

Le tableau « Armes » de cette section présente les principales armes disponibles dans le jeu. Ce tableau énumère le prix et le poids des armes, ainsi que les détails suivants :

**Catégorie.** Toute arme appartient à l'une de ces catégories : arme courante ou arme de guerre. Les maîtrises d'armes sont généralement liées à l'une de ces catégories. Vous pourriez par exemple avoir la maîtrise des armes courantes.

**Corps à corps ou à distance.** Chaque arme est classée comme arme de corps à corps ou à distance. Une arme de corps à corps sert à attaquer une cible située à 1,50 m ou moins de soi, tandis qu'une arme à distance permet d'attaquer une cible plus lointaine.

**Dégâts.** La table énumère les dégâts infligés par chaque arme dans le cadre d'une attaque qui touche, ainsi que le type de dégâts qu'elle inflige.

**Propriétés.** Les propriétés éventuelles d'une arme apparaissent en colonne « Propriétés ». Chaque propriété est expliquée dans la section « Propriétés ».

**Bottes d'arme.** Chaque arme est dotée d'une propriété botte (ou simplement « botte »), qui est définie en

### VENTE D'ÉQUIPEMENT

L'équipement est vendu à la moitié de son prix d'achat. Les biens commerciaux et objets de valeur, pierres précieuses et autres objets d'art, conservent quant à eux toute leur valeur sur le marché. La section « Objets magiques » propose des prix pour les objets magiques.

section « Propriétés botte ». Pour utiliser cette propriété, vous devez disposer d'une aptitude qui vous permet d'y recourir.

## Maîtrise des armes

N'importe qui peut tenir une arme, mais vous devez en avoir la maîtrise pour ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants. Les aptitudes d'un personnage-joueur peuvent lui conférer des maîtrises d'armes. Un monstre maîtrise les armes qui figurent dans son profil de jeu.

## Propriétés

Ci-après figurent les définitions des propriétés de la colonne Propriétés du tableau « Armes ».

### Allonge

Une arme avec la propriété Allonge ajoute 1,50 m à votre allonge lorsque vous attaquez avec elle, ainsi qu'à l'allonge de vos attaques d'Opportunité.

### Changement

Vous ne pouvez tirer qu'un seul projectile lorsque vous consacrez une action, une action Bonus ou une Réaction à attaquer avec une arme dotée de la propriété Changement, quel que soit le nombre d'attaques que vous pourriez normalement effectuer.

### Deux mains

Une arme à Deux mains requiert vos deux mains lorsque vous l'utilisez pour attaquer.

### Finesse

Lorsque effectuez une attaque avec une arme dotée de la propriété Finesse, vous choisissez entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité celui qui s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

### Lancer

Quand une arme est dotée de la propriété Lancer, vous pouvez la lancer pour effectuer une attaque à distance, et la dégainer dans le cadre de l'attaque. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, utilisez le même modificateur de caractéristique que pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps avec cette arme.

### Légère

Lorsque vous effectuez l'action Attaque à votre tour et attaquez avec une arme Légère, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par une action Bonus plus tard au cours de ce même tour. Cette attaque supplémentaire doit être effectuée avec une arme Légère différente et vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque supplémentaire, sauf si ce modificateur est négatif. Vous pouvez par exemple attaquer avec une épée courte dans une main et une dague dans l'autre en utilisant l'action Attaque et une action Bonus, mais vous n'ajoutez votre modificateur de Force ou de Dextérité au jet de dégâts de l'action Bonus que si ce modificateur est négatif.

## Lourde

Vous subissez le Désavantage aux jets d'attaque avec une arme Lourde s'il s'agit d'une arme de corps à corps et que votre valeur de Force est inférieure à 13, ou s'il s'agit d'une arme à distance et que votre valeur de Dextérité est inférieure à 13.

## Munitions

Vous pouvez utiliser une arme dotée de la propriété Munitions pour effectuer une attaque à distance, à condition de disposer de ces munitions. Le type de munition nécessaire est indiqué avec la portée de l'arme. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous dépensez l'une de ces munitions. Saisir et charger un tel projectile fait partie de l'attaque (vous devez avoir une main libre pour charger une arme à une main). À l'issue d'un affrontement, vous pouvez consacrer 1 minute à récupérer la moitié de vos munitions utilisées pendant le combat (arrondir à l'inférieur) ; les autres sont perdues.

## Polyvalente

Une arme dite Polyvalente peut s'utiliser à une ou deux mains. Une valeur de dégâts apparaît entre parenthèses avec la propriété. L'arme inflige ces dégâts lorsqu'elle est utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

## Portée

La portée d'une arme à distance figure entre parenthèses après la propriété Munitions ou Lancer. Cette portée se compose de deux nombres. Le premier correspond à la portée normale exprimée en mètres, le second à la portée longue. Lorsque vous attaquez une cible située au-delà de la portée normale, vous subissez le Désavantage au jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de portée longue.

## Propriétés botte

Chaque arme est dotée d'une botte, qui n'est utilisable que par un personnage disposant d'une aptitude, comme Bottes d'arme, qui déverrouille cette propriété pour le personnage. Les bottes sont définies ci-dessous.

### ARMES IMPROVISÉES

Si vous utilisez un objet (pied de table, poêle à frire, bouteille) comme arme improvisée, veuillez vous référer à l'entrée « Armes improvisées » du « Glossaire de règles ». Consultez également ces règles si vous maniez une arme hors des sentiers battus, par exemple en employant une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps.

## Coup double

Lorsque vous effectuez l'attaque supplémentaire de la propriété Légère de l'arme, vous pouvez l'effectuer dans le cadre de l'action Attaque au lieu de devoir y consacrer votre action Bonus. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

## Écorchure

Si votre jet d'attaque avec cette arme rate une créature, vous pouvez lui infliger des dégâts égaux au modificateur de la caractéristique utilisée pour effectuer le jet d'attaque. Ces dégâts sont du même type que ceux infligés par l'arme, et ne peuvent être augmentés qu'en augmentant le modificateur de caractéristique.

## Enchaînement

Si vous touchez une créature avec un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme, vous pouvez effectuer un jet d'attaque de corps à corps avec cette arme contre une deuxième créature située dans un rayon de 1,50 m de la première, et qui est elle aussi à votre portée. Si l'attaque touche, la deuxième créature subit les dégâts de l'arme, mais sans ajouter votre modificateur de caractéristique à ces dégâts, sauf si ce modificateur est négatif. Vous ne pouvez effectuer cette attaque supplémentaire qu'une seule fois par tour.

## Ouverture

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous avez l'Avantage à votre prochain jet d'attaque contre cette créature avant la fin de votre tour suivant.

## Poussée

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la repousser d'un maximum de 3 m en ligne droite pour peu qu'elle soit de taille G ou inférieure.

## Ralentissement

Si vous touchez une créature avec cette arme et lui infligez des dégâts, vous pouvez réduire sa Vitesse de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant. Si la créature est touchée plus d'une fois par des armes dotées de cette propriété, la réduction de sa Vitesse n'excède pas 3 m.

## Renversement

Si vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez la contraindre à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 8 + le modificateur de caractéristique utilisé pour le jet d'attaque + votre bonus de maîtrise). En cas d'échec, la créature subit l'état À terre.

## Sape

Si vous touchez une créature avec cette arme, cette créature subit le Désavantage à son prochain jet d'attaque avant le début de votre tour suivant.

## Armes

Nom	Dégâts	Propriétés	Botte d'arme	Poids	Prix
<i>Armes courantes de corps à corps</i>					
Bâton de combat	1d6 contondants	Polyvalente (1d8)	Renversement	2 kg	2 pa
Dague	1d4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	0,5 kg	2 po
Gourdin	1d4 contondants	Légère	Ralentissement	1 kg	1 pa
Hachette	1d6 tranchants	Lancer (portée 6/18), Légère	Ouverture	1 kg	5 po
Javeline	1d6 perforants	Lancer (portée 9/36)	Ralentissement	1 kg	5 pa
Lance	1d6 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (1d8)	Sape	1,5 kg	1 po
Marteau léger	1d4 contondants	Lancer (portée 6/18), Légère	Coup double	1 kg	2 po
Masse d'armes	1d6 contondants	—	Sape	2 kg	5 po
Massue	1d8 contondants	Deux mains	Poussée	5 kg	2 pa
Serpe	1d4 tranchants	Légère	Coup double	1 kg	1 po
<i>Armes courantes à distance</i>					
Arbalète légère	1d8 perforants	Changement, Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; carreaux)	Ralentissement	2,5 kg	25 po
Arc court	1d6 perforants	Deux mains, Munitions (portée 24/96 ; flèches)	Ouverture	1 kg	25 po
Fléchette	1d4 perforants	Finesse, Lancer (portée 6/18)	Ouverture	125 g	5 pc
Fronde	1d4 contondants	Munitions (portée 9/36 ; billes)	Ralentissement	—	1 pa
<i>Armes de guerre de corps à corps</i>					
Cimeterre	1d6 tranchants	Finesse, Légère	Coup double	1,5 kg	25 po
Coutille	1d10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	20 po
Épée à deux mains	2d6 tranchants	Deux mains, Lourde	Écorchure	3 kg	50 po
Épée courte	1d6 perforants	Finesse, Légère	Ouverture	1 kg	10 po
Épée longue	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	Sape	1,5 kg	15 po
Fléau d'armes	1d8 contondants	—	Sape	1 kg	10 po
Fouet	1d4 tranchants	Allonge, Finesse	Ralentissement	1,5 kg	2 po
Hache à deux mains	1d12 tranchants	Deux mains, Lourde	Enchaînement	3,5 kg	30 po
Hache d'armes	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	Renversement	2 kg	10 po
Hallebarde	1d10 tranchants	Allonge, Deux mains, Lourde	Enchaînement	3 kg	20 po
Lance d'arçon	1d10 perforants	Allonge, Deux mains (sauf à cheval), Lourde	Renversement	3 kg	10 po
Maillet d'armes	2d6 contondants	Deux mains, Lourde	Renversement	5 kg	10 po
Marteau de guerre	1d8 contondants	Polyvalente (1d10)	Poussée	2,5 kg	15 po
Morgenstern	1d8 perforants	—	Sape	2 kg	15 po
Pic de guerre	1d8 perforants	Polyvalente (1d10)	Sape	1 kg	5 po
Pique	1d10 perforants	Allonge, Deux mains, Lourde	Poussée	9 kg	5 po
Rapière	1d8 perforants	Finesse	Ouverture	1 kg	25 po
Trident	1d8 perforants	Lancer (portée 6/18), Polyvalente (1d10)	Renversement	2 kg	5 po
<i>Armes de guerre à distance</i>					
Arbalète de poing	1d6 perforants	Changement, Légère, Munitions (portée 9/36 ; carreaux)	Ouverture	1,5 kg	75 po
Arbalète lourde	1d10 perforants	Changement, Deux mains, Lourde, Munitions (portée 30/120 ; carreaux)	Poussée	9 kg	50 po
Arc long	1d8 perforants	Deux mains, Lourde, Munitions (portée 45/180 ; flèches)	Ralentissement	1 kg	50 po
Mousquet	1d12 perforants	Changement, Deux mains, Munitions (portée 12/36 ; balles)	Ralentissement	5 kg	500 po
Pistolet	1d10 perforants	Changement, Munitions (portée 9/27 ; balles)	Ouverture	1,5 kg	250 po
Sarbacane	1 perforant	Changement, Munitions (portée 7,50/30 ; dards)	Ouverture	0,5 kg	10 po

# Armures

Le tableau « Armures » répertorie les principales armures du jeu. Il passe en revue le prix et le poids des armures, ainsi que les détails ci-après :

**Catégorie.** Chaque type d'armure appartient à l'une des catégories suivantes : armures légères, intermédiaires ou lourdes. Cette catégorie définit le temps nécessaire pour enfiler ou retirer l'armure (indiqué sur la table).

**Classe d'armure (CA).** La colonne Classe d'armure de la table indique le calcul de la CA lorsque vous portez une telle armure. Ainsi, quand vous portez une armure de cuir, votre CA est de 11 + votre modificateur de Dextérité, tandis qu'elle est de 16 si vous portez une cotte de mailles.

**Force.** Si la table indique une valeur dans la colonne Force pour un type d'armure, l'armure correspondante réduit la vitesse du porteur de 3 m si celui-ci n'est pas doté d'une valeur de Force au moins égale au nombre indiqué.

**Discretion.** Quand la table indique « Désavantage » en colonne Discretion pour un type d'armure, le porteur subit le Désavantage à ses tests de Dextérité (Discretion).

## Formation aux armures

Si tout un chacun peut revêtir une armure ou tenir un bouclier, seules les personnes formées peuvent en faire un usage efficace, comme expliqué ci-après. La classe du personnage et d'autres aptitudes déterminent sa formation aux armures. Un monstre est considéré comme formé à l'armure qui figure dans son profil.

### Armures légères, intermédiaires ou lourdes

Si vous portez une armure légère, intermédiaire ou lourde sans avoir été formé à la porter, vous subissez le Désavantage à tous les Tests d20 qui impliquent la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

### Bouclier

Vous ne recevez le bénéfice Classe d'armure d'un bouclier que si vous êtes formé à son port.

### Une seule à la fois

Une même créature ne peut pas porter plus d'une armure et un bouclier à la fois.

## Armures

Armures	Classe d'armure (CA)	Force	Discretion	Poids	Coût
<i>Armures légères (s'enfile ou se retire en 1 minute)</i>					
Armure matelassée	11 + modificateur de Dex	—	Désavantage	4 kg	5 po
Armure de cuir	11 + modificateur de Dex	—	—	5 kg	10 po
Armure de cuir clouté	12 + modificateur de Dex	—	—	6,5 kg	45 po
<i>Armures intermédiaires (s'enfile en 5 minutes, se retire en 1 minute)</i>					
Armure de peaux	12 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	6 kg	10 po
Chemise de mailles	13 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	50 po
Armure d'écaillles	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg	50 po
Cuirasse	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 kg	400 po
Demi-plate	15 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	20 kg	750 po
<i>Armures lourdes (s'enfile en 10 minutes, se retire en 5 minutes)</i>					
Broigne	14	—	Désavantage	20 kg	30 po
Cotte de mailles	16	For 13	Désavantage	27,5 kg	75 po
Clibanion	17	For 15	Désavantage	30 kg	200 po
Harnois	18	For 15	Désavantage	32,5 kg	1 500 po
<i>Bouclier (s'enfile ou se retire au prix de l'action Utilisation)</i>					
Bouclier	+2	—	—	3 kg	10 po

# Outils

Un outil vous aide à effectuer certains tests de caractéristique particuliers, à fabriquer des objets, ou les deux. La description d'un outil comprend le coût et le poids de l'outil, ainsi que les entrées suivantes :

**Caractéristique.** Cette entrée indique quelle caractéristique employer lorsqu'un test de caractéristique est effectué avec l'outil.

**Utilisation.** Cette entrée énumère les choses que vous pouvez faire avec l'outil dans le cadre de l'action Utilisation. Vous pouvez faire l'une de ces choses chaque fois que vous effectuez cette action. Cette entrée fournit également le DD pour l'action.

**Artisanat.** Cette entrée indique ce que vous pouvez fabriquer avec l'outil, le cas échéant. Les sections « Fabrication d'objets non magiques », « Préparer des potions de guérison » et « Écrire des parchemins de sort », plus loin dans « Équipement », présentent les règles propres à diverses fabrications.

**Variantes.** Cette entrée apparaît si l'outil présente des variantes, qui sont répertoriées. Chacune nécessite une maîtrise distincte.

## Maîtrise d'outils

Si vous avez la maîtrise d'un outil, ajoutez votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique correspondants. Si vous avez la maîtrise d'une compétence associée à ce test, vous avez en outre l'Avantage au test.

Vos aptitudes peuvent vous octroyer la maîtrise d'un outil. Un monstre a la maîtrise des outils qui figurent dans son profil.

## Outils d'artisan

Les outils d'artisan sont tous axés sur la fabrication d'objets et l'exercice d'un métier. Chacun nécessite une maîtrise distincte.

### Matériel d'alchimiste (50 po)

**Caractéristique :** Intelligence      **Poids :** 4 kg

**Utilisation :** identifier une substance (DD 15), allumer un feu (DD 15)

**Artisanat :** acide, feu grégeois, huile, papier, parfum, sacoche à composantes

### Matériel de brasseur (20 po)

**Caractéristique :** Intelligence      **Poids :** 4,5 kg

**Utilisation :** détecter qu'une boisson est empoisonnée (DD 15), identifier un alcool (DD 10)

**Artisanat :** antidote

### Matériel de calligraphe (10 po)

**Caractéristique :** Dextérité      **Poids :** 2,5 kg

**Utilisation :** écrire des textes avec des fioritures impressionnantes qui le prémunissent contre la contrefaçon (DD 15)

**Artisanat :** encre, parchemin de sort

### Matériel de peintre (10 po)

**Caractéristique :** Sagesse      **Poids :** 2,5 kg

**Utilisation :** produire une image ressemblante de quelque chose que vous avez vu (DD 10)

**Artisanat :** focaliseur druidique, symbole sacré

### Outils de bricoleur (50 po)

**Caractéristique :** Dextérité      **Poids :** 5 kg

**Utilisation :** assembler un objet de taille TP composé de ferraille, qui se désagrège au bout de 1 minute (DD 20)

**Artisanat :** mousquet, pistolet, boîte à amadou, cloche, lanterne à capote, lanterne sourde, menottes, pelle, piège à mâchoires, serrure, sifflet

### Outils de cartographe (15 po)

**Caractéristique :** Sagesse      **Poids :** 3 kg

**Utilisation :** cartographier une petite région (DD 15)

**Artisanat :** carte

### Outils de charpentier (8 po)

**Caractéristique :** Force      **Poids :** 3 kg

**Utilisation :** sceller ou forcer une porte ou un contenant (DD 20)

**Artisanat :** bâton de combat, bâlier portable, coffre, échelle, gourdin, massue, perche, tonneau, torche

### Outils de cordonnier (5 po)

**Caractéristique :** Dextérité      **Poids :** 2,5 kg

**Utilisation :** modifier des chaussures afin d'octroyer l'Avantage au prochain test de Dextérité (Acrobaties) de leur porteur (DD 10)

**Artisanat :** matériel d'escalade

### Outils de forgeron (20 po)

**Caractéristique :** Force      **Poids :** 4 kg

**Utilisation :** forcer une porte ou un contenant (DD 20)

**Artisanat :** toute arme de corps à corps (hormis bâton de combat, gourdin, massue et fouet), toute armure intermédiaire (hormis armure de peaux), toute armure lourde, balles pour arme à feu, billes, billes de fronde, chaîne, chausse-trappes, grappin, pied-de-biche, pointes en fer, pot en fer, seau

### Outils de joaillier (25 po)

**Caractéristique :** Intelligence      **Poids :** 1 kg

**Utilisation :** déterminer la valeur d'une gemme (DD 15)

**Artisanat :** focaliseur arcanique, symbole sacré

### Outils de maçon (10 po)

**Caractéristique :** Force      **Poids :** 4 kg

**Utilisation :** ciseler un symbole ou creuser un trou dans la pierre (DD 10)

**Artisanat :** palan

### Outils de menuisier (1 po)

**Caractéristique :** Dextérité      **Poids :** 2,5 kg

**Utilisation :** sculpter un motif dans le bois (DD 10)

**Artisanat :** armes à distance (sauf fronde, mousquet et pistolet), bâton de combat, carreaux d'arbalète, dards de sarbacane, flèches, focaliseur arcanique, focaliseur druidique, porte-plume

## Outils de potier (10 po)

Caractéristique : Intelligence      Poids : 1,5 kg  
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en céramique lors des dernières 24 heures (DD 15)  
Artisanat : cruche, lampe

## Outils de souffleur de verre (30 po)

Caractéristique : Intelligence      Poids : 2,5 kg  
Utilisation : déterminer ce qu'a contenu un objet en verre lors des dernières 24 heures (DD 15)  
Artisanat : bouteille en verre, fiole, longue-vue, loupe

## Outils de tanneur (5 po)

Caractéristique : Dextérité      Poids : 2,5 kg  
Utilisation : ajouter un motif à un objet en cuir (DD 10)  
Artisanat : fouet, fronde, armure de cuir, armure de cuir clouté, armure de peaux, carquois, étui à carreaux d'arbalète, étui à cartes ou à parchemins, outre, parchemin, sacoche, sac à dos

## Outils de tisserand (1 po)

Caractéristique : Dextérité      Poids : 2,5 kg  
Utilisation : raccommoder une déchirure dans un vêtement (DD 10), coudre un motif de taille TP (DD 10)  
Artisanat : armure matelassée, beaux habits, corde, couverture, ficelle, filet, panier, robe, sac, sac de couchage, tente, tenue de voyage

## Ustensiles de cuisinier (1 po)

Caractéristique : Sagesse      Poids : 4 kg  
Utilisation : améliorer la saveur des aliments (DD 10), détecter si un plat est avarié ou empoisonné (DD 15)  
Artisanat : rations

## Autres outils

### Accessoires de déguisement (25 po)

Caractéristique : Charisme      Poids : 1,5 kg  
Utilisation : appliquer du maquillage (DD 10)  
Artisanat : costume

### Boîte de jeux (variable)

Caractéristique : Sagesse      Poids : —  
Utilisation : déterminer si quelqu'un triche (DD 10), gagner la partie (DD 20)  
Variantes : cartes à jouer (5 pa), dés (1 pa), échecs draconiques (1 po), jeu des dragons (1 po)

### Instrument de musique (variable)

Caractéristique : Charisme      Poids : variable  
Utilisation : jouer un air connu (DD 10), improviser une chanson (DD 15)  
Variantes : chalemie (2 po, 0,5 kg), cor (3 po, 1 kg), cornemuse (30 po, 3 kg), flûte (2 po, 0,5 kg), flûte de pan (12 po, 1 kg), luth (35 po, 1 kg), lyre (30 po, 1 kg), tambour (6 po, 1,5 kg), tympanon (25 po, 5 kg), viole (30 po, 0,5 kg)

## Instruments de navigateur (25 po)

Caractéristique : Sagesse      Poids : 1 kg  
Utilisation : tracer un cap (DD 10), déterminer sa position en observant les étoiles (DD 15)

## Matériel d'empoisonneur (50 po)

Caractéristique : Intelligence      Poids : 1 kg  
Utilisation : déterminer qu'un objet est empoisonné (DD 10)  
Artisanat : poison standard

## Matériel d'herboriste (5 po)

Caractéristique : Intelligence      Poids : 1,5 kg  
Utilisation : identifier une plante (DD 10)  
Artisanat : antidote, bougie, trousse de soins, potion de guérison

## Matériel de contrefaçon (15 po)

Caractéristique : Dextérité      Poids : 2,5 kg  
Utilisation : imiter 10 mots ou moins de l'écriture d'autrui (DD 15), reproduire un cachet de cire (DD 20)

## Outils de voleur (25 po)

Caractéristique : Dextérité      Poids : 0,5 kg  
Utilisation : crocheter une serrure (DD 15), désamorcer un piège (DD 15)

## Matériel d'aventurier

Le tableau « Matériel d'aventurier » de cette section inclut du matériel que les aventuriers trouvent souvent utile. Ces objets sont décrits ci-après par ordre alphabétique, le prix de chaque objet figurant après son nom.

### Acide (25 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une fiole d'acide. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d6 dégâts d'acide.

### Antidote (50 po)

Par une action Bonus, vous pouvez boire le contenu d'une fiole d'antidote pour recevoir l'Avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état Empoisonné pendant 1 heure ou à y mettre un terme.

### Beaux habits (15 po)

Les beaux habits sont fabriqués dans des tissus coûteux et dotés d'ornements élaborés. Certains événements et lieux n'acceptent que les personnes portant de tels vêtements.

### Bélier portable (4 po)

Vous pouvez utiliser un bélier portable pour enfoncez les portes. Vous recevez alors un bonus de +4 au test de Force associé. Si un autre personnage vous aide à utiliser le bélier, vous recevez l'Avantage à ce test.

## Matériel d'aventurier

Objet	Poids	Prix
Acide	0,5 kg	25 po
Antidote	—	50 po
Beaux habits	3 kg	15 po
Bélier portable	17,5 kg	4 po
Billes	1 kg	1 po
Boîte à amadou	0,5 kg	5 pa
Bougie	—	1 pc
Bouteille, verre	1 kg	2 po
Cadenas	0,5 kg	10 po
Carquois	0,5 kg	1 po
Carte	—	1 po
Chaîne	5 kg	5 po
Chausse-trappes	1 kg	1 po
Cloche	—	1 po
Coffre	12,5 kg	5 po
Corde	2,5 kg	1 po
Costume	2 kg	5 po
Couverture	1,5 kg	5 pa
Cruche	2 kg	2 pc
Eau bénite	0,5 kg	25 po
Échelle	12,5 kg	1 pa
Encre	—	10 po
Étui à cartes ou à parchemins	0,5 kg	1 po
Étui pour carreaux d'arbalète	0,5 kg	1 po
Feu grégeois	0,5 kg	50 po
Ficelle	—	1 pa
Filet	1,5 kg	1 po
Fiole	—	1 po
Flasque	0,5 kg	2 pc
Focaliseur arcanique	Variable	Variable
Focaliseur druidique	Variable	Variable
Grappin	2 kg	2 po
Huile	0,5 kg	1 pa
Lampe	0,5 kg	5 pa
Lanterne à capote	1 kg	5 po
Lanterne sourde	1 kg	10 po
Livre	2,5 kg	25 po
Longue-vue	0,5 kg	1 000 po
Loupe	—	100 po
Matériel d'escalade	6 kg	25 po
Menottes	3 kg	2 po

Objet	Poids	Prix
Miroir	250 g	5 po
Munitions	Variable	Variable
Outre	2,5 kg (pleine)	2 pa
Palan	2,5 kg	1 po
Panier	1 kg	4 pa
Papier	—	2 pa
Paquetage d'artiste	29 kg	40 po
Paquetage d'ecclésiastique	14,5 kg	33 po
Paquetage d'érudit	11 kg	40 po
Paquetage d'explorateur	27,5 kg	10 po
Paquetage d'exploration souterraine	27,5 kg	12 po
Paquetage de cambrioleur	21 kg	16 po
Paquetage de diplomate	19,5 kg	39 po
Parchemin	—	1 pa
Parchemin de sort (1 <sup>er</sup> niveau)	—	50 po
Parchemin de sort (sort mineur)	—	30 po
Parfum	—	5 po
Pelle	2,5 kg	2 po
Perche	3,5 kg	5 pc
Pied-de-biche	2,5 kg	2 po
Piège à mâchoires	12,5 kg	5 po
Pointes en fer	2,5 kg	1 po
Poison standard	—	100 po
Porte-plume	—	2 pc
Pot en fer	5 kg	2 po
Potion de guérison	250 g	50 po
Rations	1 kg	5 pa
Robe	2 kg	1 po
Sac	250 g	1 pc
Sac à dos	2,5 kg	2 po
Sac de couchage	3,5 kg	1 po
Sacoche	0,5 kg	5 pa
Sacoche à composantes	1 kg	25 po
Seau	1 kg	5 pc
Siflet	—	5 pc
Symbolé sacré	Variable	Variable
Tente	10 kg	2 po
Tenue de voyage	2 kg	2 po
Tonneau	35 kg	2 po
Torche	0,5 kg	1 pc
Trousse de soins	1,5 kg	5 po

## **Billes (1 po)**

Par une action Utilisation, vous pouvez déverser les billes de leur sacoche. Elles se répandent sur une surface plane de 3 m x 3 m, à une distance maximale de 3 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de subir l'état À terre. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les billes.

## **Boîte à amadou (5 pa)**

Ce petit conteneur renferme silex, pierre à briquet et amorce (généralement un morceau de tissu imbibé d'huile), soit de quoi allumer un feu. L'utiliser pour allumer une bougie, une lampe, une lanterne ou une torche, ou tout autre objet dont le combustible est exposé, s'effectue par une action Bonus. Produire un autre type de flammes demande 1 minute.

## **Bougie (1 pc)**

Après allumage et pendant 1 heure, une bougie produit une Lumière vive sur un rayon de 1,50 m et une Lumière faible sur 1,50 m de plus.

## **Bouteille, verre (2 po)**

Une bouteille en verre peut contenir jusqu'à 75 cl.

## **Cadenas (10 po)**

Un cadenas est livré avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter le cadenas à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

## **Carquois (1 po)**

Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

## **Carte (1 po)**

Si vous consultez une carte précise, vous recevez un bonus de +5 aux tests de Sagesse (Survie) effectués pour trouver votre chemin dans le lieu représenté sur la carte.

## **Chaîne (5 po)**

Par une action Utilisation, vous enroulez une chaîne autour d'une créature non consentante dans un rayon de 1,50 m subissant l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé pour peu que vous réussissiez un test de Force (Athlétisme) DD 13. Si la créature a les jambes enchaînées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la chaîne nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 18 au prix d'une action. Briser cette chaîne nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action.

## **Chausse-trappes (1 po)**

Par une action Utilisation, vous pouvez répandre les chausse-trappes depuis leur sac pour couvrir une zone de 1,50 m x 1,50 m à une distance maximale de 1,50 m. Une créature qui traverse cette zone pour la première fois d'un tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 1 dégât perforant

et voir sa vitesse réduite à 0 jusqu'au début de son tour suivant. 10 minutes sont nécessaires pour récupérer les chausse-trappes.

## **Cloche (1 po)**

Actionnée par une action Utilisation, une cloche produit un son audible à 18 m.

## **Coffre (5 po)**

Un coffre contient jusqu'à 0,36 m<sup>3</sup>.

## **Corde (1 po)**

Par une action Utilisation, vous pouvez nouer la corde à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 10. Rompre la corde nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Attacher une créature non consentante avec la corde nécessite que celle-ci subisse l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé. Si la créature a les jambes attachées, elle subit l'état Entravé jusqu'à ce qu'elle se libère. Se libérer de la corde nécessite que la créature réussisse un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 au prix d'une action.

## **Costume (5 po)**

Vêtu d'un costume, vous avez l'Avantage aux tests de caractéristique visant à vous faire passer pour la personne ou le type de personne qu'il représente.

## **Couverture (5 pa)**

Enveloppé dans une couverture, vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde contre le froid extrême (cf. « Boîte à outils ludique »).

## **Cruche (2 pc)**

Une cruche contient jusqu'à 4 litres de liquide.

## **Eau bénite (25 po)**

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'eau bénite. Ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 2d8 dégâts radiants si elle est de type Fiélon ou Mort-vivant.

## **Échelle (1 pa)**

Une échelle mesure 3 m de haut. Grimper dessus permet de monter ou descendre.

## **Encre (10 po)**

Conditionnée en bouteille de 30 ml, cette quantité d'encre permet de noircir environ 500 pages.

## **Étui à cartes ou à parchemins (1 po)**

L'étui à cartes ou à parchemins peut contenir 10 feuilles de papier ou 5 feuilles de parchemin.

## **Étui pour carreaux d'arbalète (1 po)**

Cet étui peut contenir 20 carreaux d'arbalète.

## Feu grégeois (50 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque de feu grégeois. Ciblez une créature ou un objet que vous voyez dans un rayon de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir 1d4 dégâts de feu et de prendre feu (cf. « Glossaire de règles »).

## Ficelle (1 pa)

Cette ficelle mesure 3 m de long. Vous pouvez y faire un nœud par une action Utilisation.

## Filet (1 po)

Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le lancer d'un filet. Ciblez une créature que vous voyez à une distance maximale de 4,50 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine de subir l'état Entravé jusqu'à sa libération. La cible réussit automatiquement si elle est de taille TG ou supérieure.

Pour être libérée, la cible (ou une créature dans un rayon de 1,50 m d'elle) doit entreprendre une action et effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10, libérant la créature Entravée en cas de réussite. La destruction du filet (CA 10 ; 5 pv ; Immunité aux dégâts contondants, psychiques et de poison) libère également la cible, mettant un terme à l'effet Entravé.

## Fiole (1 po)

Une fiole contient 120 ml de liquide.

## Flasque (2 pc)

Une flasque contient 0,5 litre de liquide.

## Focaliseur arcanique (variable)

Un focaliseur arcanique prend l'une des formes de la table « Focaliseurs arcaniques » et il est incrusté de pierreries ou sculpté afin de canaliser la magie arcanique. Un personnage Ensorceleur, Magicien ou Occultiste peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

## Focaliseurs arcaniques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette	0,5 kg	10 po
Bâton (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Cristal	0,5 kg	10 po
Orbe	1,5 kg	20 po
Sceptre	1 kg	10 po

## Focaliseur druidique (variable)

Un focaliseur druidique prend l'une des formes proposées dans la table « Focaliseurs druidiques » et il est sculpté, attaché avec un ruban ou peint de façon à canaliser la magie primitive. Un Druide ou un

Rôdeur peut se servir d'un tel objet comme focaliseur d'incantation.

## Focaliseurs druidiques

Focaliseur	Poids	Prix
Baguette d'if	0,5 kg	10 po
Bâton en bois (également bâton de combat)	2 kg	5 po
Branche de houx	—	1 po

## Grappin (2 po)

Par une action Utilisation, vous lancez le grappin sur une balustrade, un rebord ou une autre prise à une distance maximale de 15 m, et le grappin s'accroche si vous réussissez un test de Dextérité (Acrobaties) DD 13. Si vous aviez attaché une corde au grappin, vous pouvez y grimper.

## Huile (1 pa)

Vous pouvez asperger une créature, un objet ou un espace avec de l'huile ou l'utiliser comme combustible, comme détaillé ci-dessous.

**Asperger une créature ou un objet.** Lorsque vous effectuez l'action Attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par le jet d'une flasque d'huile. Ciblez une créature ou un objet à une distance maximale de 6 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) sous peine d'être couverte d'huile. Si elle subit des dégâts de feu avant que l'huile ait séché (ce qui demande 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires, provoqués par l'embrasement de l'huile.

**Asperger un espace.** Entreprendre l'action Utilisation permet d'étaler le contenu d'une flasque d'huile sur un sol plan et de couvrir une zone de 1,50 m de côté dans un rayon de 1,50 m. Embrasée, l'huile brûle jusqu'à la fin du tour 2 rounds après son allumage (soit pendant 12 secondes) et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

**Combustible.** L'huile sert de combustible pour les lampes et les lanternes. Le contenu d'une flasque d'huile embrasée brûle pendant 6 heures dans une lampe ou une lanterne. Cette durée n'est pas nécessairement consécutive ; vous pouvez éteindre l'huile (par une action Utilisation) et la rallumer jusqu'à ce qu'elle ait brûlé pendant un total de 6 heures.

## Lampe (5 pa)

Une lampe brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 4,50 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus.

## Lanterne à capote (5 po)

Une lanterne à capote brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un rayon de 9 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 9 m de plus. Abaisser la

capote par une action Bonus permet de réduire l'éclairage à une Lumière faible sur un rayon de 1,50 m, et la relever de rétablir la pleine lumière.

### Lanterne sourde (10 po)

Une lanterne sourde brûle de l'huile comme combustible et produit une Lumière vive sur un Cône de 18 m, ainsi qu'une Lumière faible sur 18 m de plus.

### Livre (25 po)

Un livre traite de fiction ou de non-fiction. Si vous consultez un livre de non-fiction précis sur son sujet, vous recevez un bonus de +5 aux tests d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Nature ou Religion) que vous effectuez sur ce sujet.

### Longue-vue (1 000 po)

Une longue-vue permet de grossir jusqu'à deux fois les objets que vous voyez à distance.

### Loupe (100 po)

Une loupe octroie l'Avantage à tout test de caractéristique visant à inspecter ou estimer la valeur d'un objet très détaillé. Démarrer un feu avec une loupe nécessite une lumière aussi vive que celle du soleil, que la lentille concentre sur de l'amadou, lequel s'enflamme au bout d'environ 5 minutes.

### Matériel d'escalade (25 po)

Le matériel d'escalade comprend des crampons de chaussures, des gants, des pitons et un harnais. Par une action Utilisation, vous pouvez recourir au matériel d'escalade pour vous ancrer ; cette précaution prise, vous ne pouvez pas tomber à plus de 7,50 m du point d'ancrage, et vous ne pouvez pas vous en éloigner de plus de 7,50 m sans défaire préalablement l'ancrage par une action Bonus.

### Menottes (2 po)

Par une action Utilisation, vous menottez une créature non consentante de taille P ou de taille M située dans un rayon de 1,50 m et qui subit l'état Agrippé, Entravé ou Neutralisé à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 13. Tant qu'elle est menottée, la créature subit le Désavantage aux jets d'attaque, ainsi que l'état Entravé si les menottes sont attachées à une chaîne ou à un crochet fixe. Se libérer des menottes nécessite de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 20 au prix d'une action. Les briser nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25 au prix d'une action.

Chaque paire de menottes est fournie avec une clef. Sans cette clef, une créature peut crocheter la serrure des menottes à condition de réussir un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 avec des outils de voleur.

### Miroir (5 po)

Ce miroir à main en acier est pratique pour se maquiller, mais aussi pour risquer un œil au détour d'un angle et réfléchir la lumière en guise de signal.

## Munitions (variable)

Les munitions sont nécessaires pour toute arme dotée de la propriété Munitions. Le descriptif de l'arme indique le type de munitions qu'elle utilise. La table « Munitions » répertorie les différents types de munitions et la quantité que vous obtenez lorsque vous en achetez. Figure en outre l'objet généralement utilisé pour ranger chaque type de munitions, qui doit être acheté séparément.

### Munitions

Type	Quantité	Rangement	Poids	Prix
Balles d'arme à feu	10	Sacoche	1 kg	3 po
Billes de fronde	20	Sacoche	750 g	4 pc
Carreaux	20	Étui	750 g	1 po
Dards	50	Sacoche	0,5 kg	1 po
Flèches	20	Carquois	0,5 kg	1 po

### Outre (2 pa)

Une outre contient 2 litres de liquide. Boire insuffisamment d'eau, c'est s'exposer à la déshydratation (cf. « Glossaire de règles »).

### Palan (1 po)

Un palan vous permet de soulever jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

### Panier (4 pa)

Un panier contient jusqu'à 20 kg pour un volume de 60 litres ou 0,06 m<sup>3</sup>.

### Papier (2 pa)

Une feuille de papier peut contenir environ 250 mots écrits à la main.

### Paquetage de cambrioleur (16 po)

Le paquetage de cambrioleur contient les objets suivants : sac à dos, billes, boîte à amadou, 10 bougies, cloche, corde, 7 flasques d'huile, lanterne à capote, outre, pied-de-biche, 5 jours de rations.

### Paquetage de diplomate (39 po)

Le paquetage de diplomate contient les objets suivants : beaux habits, boîte à amadou, coffre, encré, 2 étuis à cartes et à parchemins, 5 feuilles de papier, 5 feuilles de parchemin, 4 flasques d'huile, lampe, 5 porte-plume, parfum.

### Paquetage d'artiste (40 po)

Le paquetage d'artiste contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, cloche, 3 costumes, 8 flasques d'huile, 9 jours de rations, lanterne sourde, miroir, outre, sac de couchage.

### Paquetage d'ecclésiastique (33 po)

Le paquetage d'ecclésiastique contient les objets suivants : sac à dos, boîte à amadou, couverture, eau bénite, lampe, 7 jours de rations, robe.